



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

GEORGIA RAMINE SILVA DE LIRA

PARA ALÉM DOS MUROS: o *graffiti* na Ciência da Informação

Recife
2019

GEORGIA RAMINE SILVA DE LIRA

PARA ALÉM DOS MUROS: o *graffiti* na Ciência da Informação

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Ciência da Informação.

Área de concentração: Informação, Memória e Tecnologia.

Orientadora: Profa. Dr^a. Gilda Maria Whitaker Verri.

Recife
2019

Catálogo na fonte
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira, CRB-4/2223

L768p Lira, Georgia Ramine Silva de
Para além dos muros: o *graffiti* na Ciência da Informação / Georgia Ramine Silva de Lira. – Recife, 2019.
120f.: il.

Orientadora: Gilda Maria Whitaker Verri.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, 2019.

Inclui referências e anexo.

1. *Graffiti*. 2. Informação estética. 3. Memória. 4. Ciência da Informação. I. Verri, Gilda Maria Whitaker (Orientadora). II. Título.

020 CDD (22. ed.) UFPE (CAC 2019-179)

GEORGIA RAMINE SILVA DE LIRA

PARA ALÉM DOS MUROS: o *graffiti* na ciência da informação

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Ciência da Informação.

Aprovada em: 21/02/2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a Dr^a Gilda Maria Whitaker Verri (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Diego Andres Salcedo (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a Dr^a Maria de Lourdes Lima (Examinadora Externa)
Universidade Federal de Alagoas

A Fátima Lira (in memoriam), minha mãe, minha primeira professora.

AGRADECIMENTOS

Esta dissertação é o registro das minhas reflexões acadêmicas, inquietações e emoções. O caminho traçado desde o início da pesquisa até a conclusão foi marcado por grandes despedidas, mas também por grandes encontros e aprendizados, seguindo o movimento natural da vida.

Neste caminho, experimentei a solidão e as renúncias necessárias a “escrevivência”, mas também tive ao meu lado pessoas importantes, cada uma a sua maneira, perto ou longe, intencionalmente ou não. Registro aqui a importância de cada uma delas.

Agradeço as memórias que reconstruo diariamente da minha mãe. Foi-se dela apenas uma parte, pois a teimosia herdei.

A Gabriel Primo, pelo amor compartilhado, pelo tempo dividido, pelas pizzas e vinhos, pelas piadas feitas nos dias alegres e pela repetição incansável do mantra “você consegue” em todos os dias cinzas.

A David Carvalho, por todas as palavras ditas e por todos os abraços dados. Por todos os textos compartilhados. Por todas “arruadas”. Por todas “filosofadas”. Tu és metade da minha paleta de cores nessa vida.

A Paulo Silvério, por desenhar nossa amizade com sabedoria, música, arte e um afeto tão poderoso que é capaz de atravessar qualquer distância geográfica.

À minha orientadora, Gilda Verri, por me ensinar sobre a “escrevivência acadêmica”. Por cada palavra, por cada abraço, por cada história compartilhada. Por permitir que eu fizesse minhas pequenas descobertas sozinha, enquanto pesquisadora. Obrigada pelo apoio nos momentos de reflexão.

A Diego Salcedo, por estar sempre disposto a trocar uma ideia no corredor mais próximo. Por contribuir com a estruturação das minhas ideias. Por quebrar protocolos e fazer as coisas serem mais coloridas (ou mais desafiadoras).

À professora Maria de Lourdes Lima, por ter aceitado o convite para leitura da pesquisa e para banca de defesa.

À Sandryne, Renata, Rúbia, Elanna, Patrícia, Wíviann, Wilma, Paula, Mônica, Tatyane, Ismael, João Pedro, Bruno, Henry e Salim, colegas de mestrado resumidos em: turma do Amor.

Aos grafiteiros e artistas Edinho, Derlon, Téo Armando e Carolê.

A todos os docentes do PPGCI/UFPE.

À Suzana Wanderley, pelo apoio e pelas orientações.

À Universidade Federal de Pernambuco por ter sido minha escola durante a graduação e o mestrado.

À CAPES pela bolsa de Mestrado durante os anos letivos de 2017 e 2018.

Obras-primas não são fruto de um nascimento solitário. Elas são a consequência de vários anos de pensamento em comum, de tal modo que a experiência da massa está por trás de uma única voz.
(WOOLF, 1994, p.82)

Toda imagem conta uma história.
(BURKE, 2004, p. 175)

RESUMO

Apresenta o *graffiti* urbano como objeto de análise, considerando como corpus da pesquisa cinco graffiti com a temática de pernambucanidades, feitos entre os anos de 2005 e 2018, nas cidades de Olinda e Recife. Tem como objetivo geral apresentar o *graffiti* urbano sob a perspectiva de registro de memória, adotando como problema de pesquisa a forma como a informação estética que compõe o *graffiti* contribui para compreensão de modos e costumes de um povo. Para tal, foram traçados os seguintes objetivos específicos: descrever as relações teóricas entre *graffiti* urbano, informação estética e memória; identificar os temas nos *graffiti* selecionados por meio de análise temática e estético-informacional; e analisar os *graffiti* utilizando o método iconológico de Erwin Panofsky. Trata-se de uma pesquisa exploratória que tem como finalidade a soma dos saberes já existentes, dando-lhe a condição de pesquisa fundamental. Quanto às fontes dos dados, a pesquisa se caracteriza como bibliográfica, documental e de campo. Para coleta dos dados aplicou-se pesquisa documental e bibliográfica em materiais impressos e digitais, nacionais e internacionais e observação em campo, onde também se realizaram registros imagéticos dos *graffiti* do corpus. Para discussão teórica foi feito um percurso pela Comunicação, Artes Visuais e Ciência da Informação, estabelecendo relações entre informação estética, estudos memorialísticos e arte urbana. A pesquisa indica o *graffiti* urbano como fonte de informação e registro de memória, pois é uma expressão artística capaz de representar identidade, modos e costumes de um povo.

Palavras-chave: *Graffiti*. Informação estética. Memória. Ciência da Informação.

ABSTRACT

Features graffiti urban as an object of analysis, considering as corpus of the research five graffiti with the thematic of manners and customs of Pernambuco, made between the years of 2005 and 2018, in the cities of Olinda and Recife. Its general objective is to present the graffiti urban under the perspective of memory registration, adopting as a research problem as the aesthetic information that composes graffiti contributes to understanding the ways and customs of a people. In order to achieve the proposed general objective, the following specific objectives were outlined to describe the theoretical relations between urban graffiti, aesthetic information and memory, and identify the themes in the graffiti selected through a thematic and aesthetic-informational analysis and analyze them by means of the iconological method scored by Erwin Panofsky. It is an exploratory research whose purpose is the sum of existing knowledge, giving it the condition of fundamental research. As for the data, the research is characterized as bibliographical, documentary and field. To collect data about the information applied documentary and bibliographical research in printed and digital, national and international materials and field observation, which also took place pictorial records of graffiti of the corpus. For theoretical discussion Communication, Visual Arts and Information Science, establishing relations between aesthetic information, memorial studies and urban art. Research indicates urban graffiti as a source of will and memory register information, it is an artistic expression capable of representing identity, modes and customs of the a people.

Keywords: *Graffiti*. Aesthetic Information. Memory. Information Science.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Desenhos parietais na caverna de Lascaux, França.	37
Figura 2 -	Escrituras parietais em Pompéia.....	38
Figura 3 -	Inscrição parietal com diálogo de Severo e Sucesso.....	39
Figura 4 -	Pichação “Viva o líder, viva a Alemanha”.....	40
Figura 5 -	Trem de Nova Iorque, 1973.	42
Figura 6 -	Graffiti memorial, 1996.....	43
Figura 7 -	Pichação “É proibido proibir”, França, 1968.....	44
Figura 8 -	Muro de Berlim, 1989.....	44
Figura 9 -	Mural no Viaduto do Caju, Rio de Janeiro, 1980.....	46
Figura 10 -	Alex Vallauri ao lado de seu graffiti “Bota preta”, São Paulo, 1978.....	48
Figura 11 -	Seção do site Google Street Art.....	50
Figura 12 -	Wynwood Walls, Miami, EUA.....	53
Figura 13 -	Pichação no período da Ditadura brasileira.	54
Figura 14 -	Picho com assinatura de Taki 183, Nova Iorque, década de 70.	55
Figura 15 -	Pichações em prédio, São Paulo.	56
Figura 16 -	Pichação no Fórum Cidadania, 2015, Atibaia, São Paulo.....	56
Figura 17 -	Monumento ao Maracatu, Recife. Autoria de Abelardo da Hora.....	59
Figura 18 -	Mural “Man, Controller of the Universe”, México, Diego Rivera.	60
Figura 19 -	Instalação de arte, Nova Iorque.	62
Figura 20 -	[Sem título], Selvagem, 2005-2006.....	77
Figura 21 -	[Sem título] Selvagem, 2016-2017.....	81
Figura 22 -	[Sem título], Selvagem, 2006-2007.....	81
Figura 23 -	[Sem título], Selvagem, 2018.....	82
Figura 24 -	[Sem título], Derlon, 2008.....	82
Figura 25 -	Muro de proteção pichado.....	87
Figura 26 -	[Sem título], Kobra, 2015.....	87
Figura 27 -	[Sem título], Kobra, 2015.....	93
Figura 28 -	[Sem título], Bozó Bazamarte e Carolê, 2016.....	94
Figura 29 -	Frente do Edifício Moeda interditada.....	98
Figura 30 -	[Sem título], Téo Armando, 2018.	98
Figura 31 -	[Sem título], Téo Armando, 2018.	104

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Termos e estratégias de busca.	23
Quadro 2 - Conjunto de <i>graffiti</i> do corpus.	26
Quadro 3 - Quadro-síntese da iconologia de Panofsky.....	34
Quadro 4 - Emprego do método iconológico na pesquisa.....	34

LISTA DE MAPAS

Mapa 1 -	Cidades onde as imagens dos <i>grafitti</i> foram coletadas.....	25
Mapa 2 -	Localização do <i>Graffiti</i> 1.....	78
Mapa 3 -	Localização do <i>Graffiti</i> 2.....	83
Mapa 4 -	Localização do <i>Graffiti</i> 3.....	88
Mapa 5 -	Localização do <i>Graffiti</i> 4.....	94
Mapa 6 -	Localização do <i>Graffiti</i> 5.....	99

SUMÁRIO

1	PREPARANDO AS TINTAS: CONSIDERAÇÕES INICIAIS	15
2	DESENHO METODOLÓGICO	20
2.1	CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA	20
2.2	INSTRUMENTOS DE PESQUISA.....	22
2.3	COLETA DE DADOS.....	23
2.4	DELIMITAÇÃO DO CAMPO DE PESQUISA.....	25
2.4.1	Selvagem (Edinho)	27
2.4.2	Derlon	28
2.4.3	Eduardo Kobra.....	29
2.4.4	Bozó Bacamarte.....	29
2.4.5	Carolê	30
2.4.6	Téo Armando	31
2.4.7	Critérios e escolhas.....	31
2.5	INTERPRETAÇÃO DOS DADOS.....	31
3	A TRAJETÓRIA DO <i>GRAFFITI</i>	36
3.1	NOS ESTADOS UNIDOS E NA EUROPA OCIDENTAL	36
3.2	NO BRASIL	45
3.3	O SISTEMA DO <i>GRAFFITI</i>	48
3.3.1	Efemeridade e proibição	49
3.3.2	Pichação x <i>Graffiti</i>	54
3.3.3	Arte Urbana x Arte Pública	58
4	INFORMAÇÃO ESTÉTICA, MEMÓRIA E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO	63
4.1	INFORMAÇÃO	63
4.2	INFORMAÇÃO ESTÉTICA.....	65
4.3	MEMÓRIA	68
4.4	O ESTUDO DO <i>GRAFFITI</i> NA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO.....	72
5	ANÁLISE DOS <i>GRAFITTI</i>.....	76
5.1	ANÁLISE DO <i>GRAFFITI</i> 1.....	77
5.2	ANÁLISE DO <i>GRAFFITI</i> 2.....	82
5.3	ANÁLISE DO <i>GRAFFITI</i> 3.....	87
5.4	ANÁLISE DO <i>GRAFFITI</i> 4.....	94
5.5	ANÁLISE DO <i>GRAFFITI</i> 5.....	98

6	JUNTANDO AS CORES: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES	105
	REFERÊNCIAS	108
	ANEXO A – LETRA DA MÚSICA “AVE MARIA” DE LUIZ GONZAGA ...	119

1 PREPARANDO AS TINTAS: CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Após anos de arruadas¹ como uma cidadina, de experimentações como aspirante a artista urbana e de trabalhos com imagem como profissional da informação, o *graffiti*² se tornou a manifestação artística de maior interesse de estudo e trabalho da autora. Embora esta dissertação não seja escrita em primeira pessoa, parece importante dar indícios ao leitor de quem fala, quando fala e de onde fala, pois as experiências pessoais, profissionais e acadêmicas são pontos de partida que norteiam as escolhas ontológicas e epistemológicas da pesquisa.

Para além das motivações pessoais, observou-se que a discussão sobre *graffiti* e pichação tem ganhado destaque nos espaços intelectuais de discussão e estudo de Patrimônio, História, Sociologia, Políticas Públicas, Artes e Educação, mas não de maneira expressiva nos espaços de pós-graduação em Ciência da Informação no Brasil.

Segundo Gitahy (1999), o *graffiti* é uma forma de manifestação artística e humana que não se separa do princípio de liberdade de expressão. O *graffiti* apropriou-se de espaços da cidade e herdou traços de diferentes estilos artísticos, como a Arte Contemporânea e a Pop Art, que sinalizam o conceito de cultura híbrida, ou hibridação, ou seja, que deriva de diferentes mesclas interculturais, pelas quais perpassam relações entre tradição e modernidade, erudito e popular, na perspectiva de Canclini (2000). Mesmo assim, os padrões estéticos e de valores do *graffiti*, “estão distantes dos modelos que serviram como referência às artes plásticas no passado.” (VIANA, 2007, p. 13).

¹ Segundo Araripe (2007, p. 43) é caminhando pelas ruas que surge a possibilidade de escutar ao mesmo tempo o silêncio e o barulho — nas vozes, nos olhares e nas práticas cotidianas, que formam teias de significados e falam do espaço, do tempo, dos sons, das cores, das imagens, de tal modo que não se pode separar uns dos outros. São misturas que passeiam do imaginário à realidade com as lembranças e os esquecimentos da memória.

² Acolhe-se a escrita da palavra na sua língua vernácula (italiano) e em itálico, correspondente ao plural de *graffito*, derivada do termo *graffiare*, que designa marca ou inscrição feita em muro ou parede. A escrita *graffiti* é adotada por autores que trabalham com a temática, tais como: Craig Castleman (1982), Celso Gitahy (1999) e Ricardo Campos (2010) e, também utilizada internacionalmente. O termo *graffiti* utilizado nesta dissertação diz respeito apenas a pinturas que utilizam um mesmo conjunto de técnicas, feitas em espaços públicos, encomendadas ou não. Entende-se que a concepção do *graffiti* em alguns países e por uma corrente de teóricos e artistas brasileiros não diferencia *graffiti* de pichação, porém a linha adotada para esta pesquisa difere-os, pois se entende que a investigação sobre *graffiti* e pichação requer percepção, contextualização e método de análise distintos.

O *graffiti* pode assumir um papel expressivo na conjuntura social, como objeto informativo, capaz de interferir na produção de conhecimento dos indivíduos, em decorrência da apreensão das informações nele contidas a partir do contato visual, conseqüente de observações interessadas ou despretensiosas.

Para o indivíduo que transita em espaços públicos é no processo de observação de um *graffiti* que a percepção de elementos estéticos — formas, cores, desenhos, pinturas, caligrafias e frases —, transforma-se em experiência memorialística. A leitura da informação, nesse caso estética, está também ligada a relação da leitura de signos com a sensibilidade de quem o observa, em intersubjetividade com a cidade e com o mundo.

Isso quer dizer que a sensibilidade também faz parte da construção do conhecimento individual. A leitura de uma pintura, por exemplo, se dá a partir da percepção de elementos que afetam o indivíduo, que pode ser por meio de sensações de entusiasmo ou desinteresse, de concordância ou discordância, de excitação ou incômodo.

Para além da subjetividade, o *graffiti* reflete aspectos memorialísticos de um grupo social em um recorte espaço-temporal, representa indivíduos nas suas diversas formas de pensar e de estar no mundo e aponta tendências e correspondências futuras, refletindo a organização social e o estado mental de uma sociedade³.

Nesta perspectiva, a memória assume, segundo a sua construção dinâmica de significações, uma série de especificidades, estas que, por sua vez, apontam diferentes observações sobre os documentos e os fatos contidos nestes.

A análise da informação estética pode ser feita sob o foco de fontes diversas, e não somente de documentos impressos, mas também de objetos e suportes materiais, como afirma Sampaio (2014, p. 108), “os objetos devem ser vistos como documentos que retratam a história, resultado do esforço das sociedades históricas”.

³ O estado mental da sociedade é entendido na pesquisa como *Zeitgeist*, termo em alemão que corresponde ao espírito da época, espírito do tempo ou sinal dos tempos. O termo também traduzido para o francês com a expressão equivalente “*Esprit du temps*”, remonta ao filósofo Johann Gottfried Herder, no entanto, se popularizou com a obra *Filosofia da História* de Georg Hegel. O conceito de *Zeitgeist* remete a criação de denominadores comuns de uma época. O que se lê, o que se pensa, o que se discute, como se veste, como se dão as relações, o que é ilegal, o que é pecado, são aspectos decididos no espírito da época. Nas artes, em cada época, um grupo de artistas trabalha certo gênero, estilo ou técnica, até o momento que surge uma nova fase. A arte reflete a cultura da época em que foi criada e o artista é um produto de sua época, pois carrega traços culturais que se refletem em suas criações.

Os estudos memorialísticos investigam e refletem sobre aspectos sociais, culturais e históricos, na perspectiva temporal, e podem se apropriar de inúmeras direções quanto ao foco observacional desses aspectos. Nesta pesquisa, a proposta é refletir e elucidar a relevância dos estudos memorialísticos pela perspectiva da Informação em Artes, a qual, conforme afirma Pinheiro (2008, p.10) estuda a “representação do conteúdo informacional de objetos de arte, a partir da sua análise e interpretação”.

O *graffiti* é uma arte urbana efêmera, e em um primeiro momento, é fundamental pontuar o reduzido número de estudos com essa natureza nas discussões e investigações na Ciência da Informação brasileira. No entanto, parece pertinente a exploração de outras perspectivas de informação, suportes e espaços de memória, afirmando assim a existência de variadas fontes de extração informacional.

No presente estudo o termo conteúdo informacional está intimamente relacionado não à forma física, e sim, ao seu significado. Sendo este tipo de informação que a pesquisa pretende elucidar por meio das relações interdisciplinares da Ciência da Informação.

Fundamenta-se, assim, trabalhar com *graffiti* feitos por artistas brasileiros, que tem na contemporaneidade de sua produção artística, a representação de modos, costumes, paisagens, personagens e elementos referentes à memória pernambucana — ou pernambucanidades —, e que ganharam reconhecimento na mídia nacional e internacional especializada em arte nos últimos anos.

Diante do exposto, justifica-se que a pesquisa contribui aos estudos de memória no âmbito da Ciência da Informação, enfatizando a análise da informação estética de um tipo de arte urbana — o *graffiti*. E, do mesmo modo, apresenta o *graffiti* como uma manifestação artística com potencialidades informativas e memorialísticas, reafirmando assim a práxis interdisciplinar da Ciência da Informação.

Propõe-se como corpus de análise, um conjunto de cinco *graffiti* urbanos, feitos entre os anos de 2005 e 2018, em duas cidades pernambucanas: Olinda e Recife. Os *graffiti* têm como temática central o retrato memorialístico de pernambucanidades.

Deste modo, configura-se como objetivo geral desta pesquisa, apresentar o *graffiti* urbano como registro de memória. De modo a alcançar o objetivo geral proposto, foram traçados os seguintes objetivos específicos: a) descrever as relações teóricas entre *graffiti* urbano, informação estética e memória; b) Identificar os temas

nos *grafitti* selecionados por meio de análise temática e estético-informacional; c) Analisar os *grafitti* por meio do método iconológico de Erwin Panofsky.

A dissertação se apresenta com a seguinte estrutura:

No **capítulo um** são desdobrados os pressupostos iniciais da pesquisa junto a contextualização do estudo na Ciência da Informação, bem como são descritos motivação e justificativa, definição do problema da pesquisa e os objetivos (geral e específico).

No **capítulo dois** são apresentados os caminhos metodológicos pelos quais a pesquisa se orientou, descrevendo seu caráter bibliográfico, com pesquisas em diversas fontes e suportes, e seu caráter empírico de coleta de imagens de *grafitti*. Para a interpretação e análise dos *grafitti*, foi utilizado o método iconológico descrito por Panofsky (1991).

A fundamentação teórica foi dividida em dois capítulos, sendo o **capítulo três** uma explanação histórica sobre o *grafitti* no Brasil e no exterior, com diferenciações entre *grafitti*, pichação e outras artes urbanas e uma breve exposição sobre aspectos inerentes a arte de rua como efemeridade, legalidade e as relações com o espaço público.

O **capítulo quatro** apresenta as relações entre informação estética e memória na Ciência da Informação e discute a comunicabilidade dos *grafitti*, sendo estes, canais informativos que permitem interlocuções entre as experiências pessoais e coletivas, suscitando a correlação de arte urbana e memória.

Por fim, a apresentação das análises se dá no **capítulo cinco**, quando se caracteriza o *grafitti* como fonte memorialística. O capítulo é composto pela análise de cinco *grafitti*, de grafiteiros diferentes, com a temática de pernambucanidades, por meio do método de percepção em níveis de Panofsky (1991), que permitiu a leitura dos *grafitti* para além da composição visual.

As leituras e reflexões teóricas que deram corpo a esta pesquisa tiveram origem nas áreas da Comunicação, das Artes Visuais e da Ciência da Informação. E de modo constante direcionaram os questionamentos sobre o objeto de estudo e possibilitaram uma análise aprofundada sobre o *grafitti* e suas relações informacionais, culturais e memorialísticas.

Assim, fica o convite ao leitor para conhecer um pouco mais sobre o universo do *grafitti* urbano brasileiro, enquanto expressão artística e fonte de registro

memorialístico, que representa modos, costumes e aspectos culturais de grupos e sociedades.

2 DESENHO METODOLÓGICO

Para o desenvolvimento da pesquisa foi traçado um percurso com base no método científico. Esse método incluiu a utilização de técnicas, instrumentos e de um fundamento epistemológico para sustentá-lo, pois, de acordo com Severino (2007, p. 100), “a ciência é sempre uma malha teórica com dados empíricos, é sempre uma articulação do lógico com o real, do teórico com o empírico, do ideal com o real.”

O método científico é um agrupamento de procedimentos lógicos e de técnicas operacionais que admitem as relações causais existentes entre os fenômenos, isto é, por meio da observação dos fatos da realidade que surgem os questionamentos do porquê eles ocorrerem e, então, são feitas as problematizações por meio de um ponto de vista lógico e sistemático (SEVERINO, 2007).

Neste ensejo, a problematização da pesquisa concerne na seguinte questão: como a informação estética que compõe o *grafitti* contribui para compreensão de modos e costumes de um povo?

Para responder as questões do estudo adotou-se uma pesquisa bibliográfica de cunho exploratório, com observação de *grafitti* in loco e por meio de fotografias de *grafitti* em sites e redes. A análise e interpretação dos *grafitti* foi feita por meio do método iconológico de Erwin Panofsky.

2.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Com base em Laville e Dionne (1999) esta é uma pesquisa fundamental por se comprometer com a soma dos saberes já existentes, aproximando-se do problema de pesquisa e ampliando as indagações acerca de *grafitti*, informação estética, memória e Ciência da Informação, servindo como subsídio a pesquisas futuras que adotem problemas iguais ou semelhantes.

Para investigação dos aspectos memorialísticos dos *grafitti* por meio da análise da informação estética, entende-se que a pesquisa tem objetivo exploratório. A pesquisa de campo incluiu a busca e captação fotográfica de *grafitti* em ruas pernambucanas.

Com base nos objetivos, esta pesquisa se caracteriza como exploratória (VERGARA, 1997), visto que pretende contribuir na perspectiva teórica para investigações sobre *grafitti* e artes urbanas, mais especificamente sobre o potencial

memorialístico dessas manifestações artísticas de rua, posto que é um tema que requer mais discussão na Ciência da Informação.

A pesquisa se desenvolveu com foco qualitativo, por considerar relevante não a quantificação dos *grafitti* ou aspectos estatísticos pertinentes aos mesmos, mas por deter-se à análise informacional do conteúdo visual, o que possibilitou a compreensão e descrição dos fenômenos memorialísticos retratados nos *grafitti*.

Segundo Minayo e Sanches (1993, p. 247) a pesquisa qualitativa “adequa-se a aprofundar a complexidade de fenômenos, fatos e processos particulares e específicos de grupos mais ou menos delimitados em extensão e capazes de serem abrangidos intensamente”. Ainda que, a pesquisa não tenha abarcado com profundidade algumas questões relacionadas ao *grafitti*, os dados foram analisados de maneira a valorizar as singularidades dos *grafitti* em detrimento de generalizações.

Em relação às fontes dos dados, a pesquisa se caracteriza como bibliográfica, documental e de campo (GIL, 2002). A pesquisa bibliográfica envolveu todo o referencial teórico, que apresentou inicialmente noções sobre o universo das artes urbanas, especialmente sobre a trajetória e as características do *grafitti*.

Também contemplou uma discussão em torno do conceito de informação estética, de memória e de Ciência da Informação. As fontes consultadas para a realização desta etapa abrangeram diferentes suportes, como bases de dados, materiais impressos e fontes em formato digital.

As bases de dados especializadas na área de Biblioteconomia e Ciência da Informação utilizadas foram: BRAPCI, os Repositórios em Rede, a base Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD), no Portal do IBCT e o Portal da CAPES.

Os materiais impressos utilizados na pesquisa foram de natureza nacional e internacional nos seguintes suportes: livros, folhetos, revistas, manuais, dicionários e fotografias analógicas impressas. Já as fontes digitais foram: revistas, artigos, leis e decretos, teses, dissertações e ensaios publicados em páginas institucionais; e, ainda, fotografias em formato digital publicadas em sites, blogs, redes sociais e fóruns especializados em artes urbanas.

As representações imagéticas (fotografias) dos *grafitti* configuram as fontes documentais da pesquisa por serem dados não trabalhados. Segundo Marconi e Lakatos (2003) uma documentação estabelecida por imagens e suas narrativas sócio históricas constituem os chamados documentos iconográficos. Logo, as representações imagéticas de *grafitti* para esta pesquisa são entendidas como

documento iconográfico, capaz de registrar fatos, acontecimentos, modos e costumes de uma sociedade em determinada época. Já as fontes coletadas em campo se referem as fotografias de *grafitti* feitas pela autora.

O universo da pesquisa é composto por *grafitti* que retratam pernambucanidades, tendo como corpus aqueles produzidos nas cidades pernambucanas de Olinda e Recife, entre os anos de 2005 e 2018, e ainda, fotos comparativas coletadas no ano de 2019.

2.2 INSTRUMENTOS DE PESQUISA

Com a finalidade de conhecer melhor os *grafitti* e os espaços em que foram feitos, utilizou-se a observação como instrumento de pesquisa. Entende-se que a observação é um recurso importante que permite ao pesquisador contato direto com o objeto de estudo, ajudando assim no entendimento de questões implícitas ou não ditas.

A observação foi sistemática, estruturada, individual, não participante e realizada na vida real, pois foi criado um roteiro com os locais físicos que seriam visitados, um planejamento com dias e horários para observações e uma lista com as informações que precisavam ser analisadas nos *grafitti* pela pesquisadora, como: autoria, técnicas utilizadas, ano de criação e elementos temáticos. Para Marconi e Lakatos (2003) neste tipo de observação há um planejamento de ações, sendo uma observação direcionada.

A observação foi utilizada para analisar os espaços físicos em que os *grafitti* que compõem o corpus da pesquisa foram feitos e assim descrever como se encontram os espaços outrora grafitados e os respectivos *grafitti* (Capítulo 5). Essas observações nos espaços físicos ocorreram sistematicamente no ano de 2018. Contudo, é importante ressaltar que o contato da pesquisadora com a observação de *grafitti* nas ruas é anterior à data mencionada.

Nesse contexto, as observações foram registradas por meio de fotografias e vídeos captados pela câmera de um tablet e descritas em um diário de campo, que consistia em um bloco de anotações. Segundo Fiorentini e Lorenzato (2009), o diário de campo é um dos mais ricos instrumentos de coletas de informações durante uma pesquisa, pois é nele que são registrados fenômenos e observações e feitas descrições de pessoas, cenários, episódios e/ou diálogos com mais detalhes.

2.3 COLETA DE DADOS

Para compor os resultados da pesquisa, foram utilizados para a coleta de dados os seguintes instrumentos, já citados: pesquisa bibliográfica, documental e observação. O Capítulo 3, que descreve a trajetória do *graffiti* e suas características e o Capítulo 4 que faz as relações teóricas entre informação estética, memória e Ciência da Informação, foram desenvolvidos mediante a reunião de diversos materiais coletados e analisados disponíveis em diferentes suportes como textos, vídeos e fotografias (impressas e digitais) encontrados em blogs, redes sociais, fóruns especializados em arte urbana, sites governamentais e não governamentais, plataformas institucionais, acervo digital do *Google Street Art*⁴ e no acervo iconográfico físico e digital da Fundação Joaquim Nabuco.

A pesquisa bibliográfica realizou-se por meio de leitura e análise de documentos nos seguintes idiomas: inglês, espanhol e português. Para a pesquisa bibliográfica (textos e fotografias) em médio digital foram utilizados os termos e estratégias de busca, conforme Quadro 1.

Quadro 1 - Termos e estratégias de busca.

Idioma	Termos e estratégia de busca
Português	Ciência da informação AND arte; Ciência da informação AND obras pictóricas; Ciência da informação AND <i>graffiti</i> ; Ciência da informação AND <i>graffiti</i> ; Ciência da informação AND pichação; Ciência da informação AND cidade; <i>Graffiti</i> ; <i>Graffiti</i> , <i>Grafíti</i> ; Pichação; Pixação; Pixo; Muralismo, Mural, Arte urbana; Arte de rua; Memória social; Memória AND ciência da informação; Memória AND arte; Informação em arte;

⁴ O site foi inaugurado em 2014 e faz parte do *Art Project*, criado pelo *Google Cultural Institute*. O *Google Street Art* é um acervo digital com fotografias e vídeos de artes urbanas, e tem como principal objetivo preservar as representações imagéticas de *graffiti* e murais e torná-los acessíveis digitalmente.

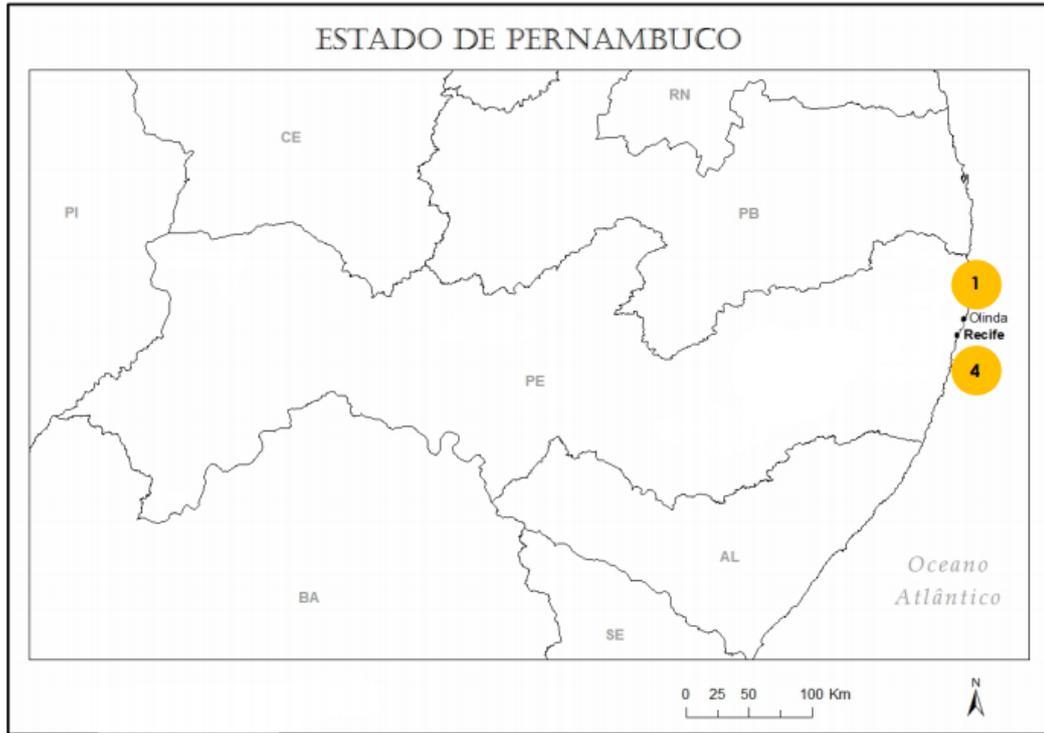
	Informação estética; Informação estética AND arte; Informação estética AND ciência da informação.
Espanhol	Ciencia de la información AND arte; Ciencia de la información AND obras pictóricas; Ciencia de la información AND graffiti; Ciencia de la información AND ciudad; Graffiti; Arte urbano; Muralismo mexicano; Memoria AND Ciencia de la información; Información en arte; Información estética; Comunicación estética; Recepción estética; Información estética AND Ciencia de la información; Memoria AND Ciencia de la información.
Inglês	Information science AND art; Information science AND <i>graffiti</i> ; <i>Graffiti</i> ; Stencil <i>graffiti</i> ; Tagging; Muralism; Urban art; Street art; Urban Interventionism; Aesthetic information; Aesthetic information AND art; Aesthetic information AND information science; Social memory; Memory AND information science;

Fonte: Elaborado pela autora (2018).

As observações sistemáticas que aconteceram em campo foram realizadas no decorrer do ano de 2018. Foram anotados aspectos que chamaram a atenção da pesquisadora tanto no que tange aos espaços físicos em que estavam inseridos os *grafitti*, como reflexões que se referem a conjuntura que envolvia o *grafitti* analisado. A partir da observação também foram tiradas fotografias dos *grafitti* e produzidos vídeos curtos para posterior análise dos cenários.

O Mapa 1 mostra as cidades pernambucanas onde foram feitos os *grafitti* utilizados no corpus da pesquisa e as respectivas quantidades de *grafitti* coletados em cada uma das cidades.

Mapa 1 - Cidades onde as imagens dos grafitti foram coletadas.



Fonte: Adaptado do Site D-maps.

2.4 DELIMITAÇÃO DO CAMPO DE PESQUISA

Esta seção apresenta um quadro com os *grafitti* que compõem o corpus da pesquisa, os traços biográficos dos grafiteiros e quais critérios foram utilizados para a escolha dos *grafitti*.

Quadro 2 - Conjunto de graffiti do corpus.

Artista: Selvagem
Cidade: Olinda
Data de criação: 2005-2006



Artista: Derlon
Cidade: Recife
Data de criação: 2008



Artista: Kobra
Cidade: Recife
Data de criação: 2015



<p>Artista: Bozó Bacamarte e Carolê Cidade: Recife Data de criação: 2016</p>	
<p>Artista: Téo Armando Cidade: Recife Data de criação: 2018</p>	

Fonte: Compilação feita pela autora (2018).

2.4.1 Selvagem (Edinho)

Edson Luiz Assunção Vieira, também conhecido como Edinho no universo da tatuagem, nasceu na cidade do Recife, no ano de 1976 e começou a desenhar ainda criança, quando assistia desenhos animados na televisão e tentava reproduzi-los em forma de pintura e ilustração. Edinho também teve como inspiração as pinturas que sua mãe fazia por hobby.

A assinatura “Selvagem” só aparece em seus trabalhos de *graffiti* urbano, feitos esporadicamente. Embora, tenha sido o criador de um dos *graffiti* mais icônicos da cidade de Olinda, entre os anos de 2005-2006, que se tornou referência mundial em páginas e fóruns especializados no tema, Edinho trabalha como tatuador e tem um estúdio de tatuagem na cidade do Recife onde, de fato, se expressa como artista.

2.4.2 Derlon

Derlon Almeida de Lima, conhecido no universo das artes apenas como Derlon, é um dos grafiteiros mais notáveis no cenário atual da arte urbana brasileira. É natural do Recife, capital do estado do Pernambuco, nascido em vinte e sete de março de 1985.

Derlon iniciou a carreira de artista de rua, ainda adolescente, sob forte influência do *graffiti* estadunidense e da arte popular brasileira, em especial, da estética da xilogravura. Nessa fase, além de grafitar, também se expressava por meio da técnica de lambe-lambe, em que os cartazes eram colados em paredes nos bairros do centro da cidade do Recife.

Derlon teve sua primeira participação em uma exposição, na coletiva Estética da Periferia no Museu de Arte Moderna Aloísio Magalhães, em Recife, ano de 2007. Após esta exposição foi convidado para trabalhar junto ao gravurista Gilvan Samico no 47º Salão de Artes Plásticas de Pernambuco, com a exposição Narrativas em Madeira e Muro, realizada no Museu do Estado de Pernambuco, no ano de 2008.

A primeira exposição individual de Derlon aconteceu na galeria Artur Fidalgo no Rio de Janeiro, em 2011. Nessa exposição, o artista criou um diálogo entre a estética da gravura popular e o design gráfico do cartaz de publicidade. Em um contexto de figuras nobres de cartas de baralho, seres humanos, animais fantásticos, torres e casas que remetem a um imaginário medieval.

A partir do ano de 2012, Derlon passou a residir no estado de São Paulo e participar de outras exposições coletivas e individuais em galerias e festivais de arte urbana pelo Brasil. Paralelamente, as exposições em espaços de arte, dedicava-se ao *graffiti* urbano e à pintura mural.

O trabalho de Derlon começou a ganhar destaque internacional a partir de obras feitas nas cidades de Amsterdam e Lisboa em 2012, Newcastle em 2013 e do mural feito dentro da Embaixada do Brasil em Londres em 2016.

Derlon Almeida como grafiteiro, muralista e artista plástico, agregou a estética visual da xilogravura ao *graffiti* e criou um estilo próprio que estabelece vínculos alternativos entre a arte culta, de galeria e a popular, das ruas.

Nos *graffiti* de Derlon é possível identificar elementos e símbolos de um imaginário criado por ele e da cultura popular pernambucana que aparecem com frequência em suas intervenções. A vegetação característica no sertão

pernambucano, o rio, o mar, o barco de pesca, os peixes, a rede do pescador e a carranca na proa de um barco são algumas das figuras que estão ligadas aos modos e costumes da vida de homens e mulheres que vivem da pesca no sertão nordestino e em bairros recifenses cortados pelo rio Capibaribe.

2.4.3 Eduardo Kobra

Carlos Eduardo Fernandes, conhecido pelo nome artístico de Eduardo Kobra, nasceu em Jardim Martinica, na zona sul de São Paulo, em 1975. Filho de um tapeceiro e de uma dona de casa, aos doze anos já pichava muros na cidade de São Paulo. Anos mais tarde começou a grafitar e a trabalhar com publicidade.

Seus *graffiti* começaram a ganhar visibilidade em 2007, com o projeto “Muro das Memórias”. Esse projeto foi o resultado de um mergulho no universo de fotografias antigas de São Paulo, que gerou uma série de *graffiti* e murais que reproduziam fotos antigas do estado de São Paulo em sépia e preto e branco.

Depois desse projeto, Kobra se tornou um obstinado pesquisador de imagens históricas, desenvolvendo diversas pinturas murais com o intuito de expor fatos históricos e personagens importantes para as cidades, promovendo deste modo uma possibilidade de conexão entre espaços públicos, *graffiti* e cidadãos.

Hoje Kobra é conhecido como artista plástico, grafiteiro e muralista, tendo mais de 500 obras espalhadas pelo Brasil e por outros 17 países. Em 2016, se tornou recordista do maior mural grafitado no mundo, o mural “Etnias”, com 2,5 mil metros quadrados. Mais tarde quebra o próprio recorde com a obra que retrata a colheita de cacau no Brasil, ocupando um paredão de 5.742 metros quadrados, de uma fábrica de chocolate em São Paulo.

2.4.4 Bozó Bacamarte

Daniel Ferreira da Silva, o Bozó, nasceu em Olinda, cidade da região metropolitana de Pernambuco, e iniciou seus trabalhos com *graffiti* em bairros que compõem o sítio histórico de Olinda. Desenvolveu uma identidade visual inspirada na xilogravura popular e no surrealismo, que pode ser vista em intervenções urbanas e quadros com temas do cotidiano pernambucano.

Bozó Bacamarte, grafiteiro e artista plástico, buscou na História da Arte e no estudo de biografias de artistas a inspiração para criações de quadros em madeira, *eucatex*, telas, papel e pinturas em muros e paredes. Boa parte de suas obras tem como temática personagens, expressões, histórias, crenças e superstições observadas no estado de Pernambuco.

Bozó teve sua primeira exposição individual “Fragmentos do Núcleo” realizada no ano de 2016, na cidade de Olinda. Segundo o artista, todos os quadros dessa exposição têm uma relação com o primeiro chamado de “Núcleo”. Essa obra ficou guardada por cerca de onze anos até ser exposta, e se tornou o ponto de partida e de inspiração para a produção de outros quadros, que inseriram o artista no universo das galerias e dos centros de arte.

2.4.5 Carolê

Ana Carolina Marques de Andrade, nasceu no Rio de Janeiro, em 1989. Se formou em Desenho Industrial (Programação Visual) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro e atualmente trabalha como artista visual, designer de estampas e ministra aulas de estamparia.

Reside no Rio de Janeiro, mas é viajando por estados brasileiros que obtém suas maiores referências para criar. Desde 2015 estuda o universo das coisas feitas à mão e tem como projeto plástico e visual desenhar e pintar rendas em paredes, em larga escala.

A paixão pelo crochê, pela estética da renda e pelo *handmade* brasileiro tem uma ligação afetiva com a infância e as costuras de suas avós. Por meio dos grafismos com as rendas brasileiras, Carolê enaltece a imagem do feminino, apresentando o antagonismo que existe no trabalho da rendaria: mulheres fortes e guerreiras, muitas vezes inseridas em um contexto socioeconômico de baixa renda e exclusões, mas que produzem peças com minuciosidade e delicadeza.

Carolê prefere expressar sua arte em cidades menores, interioranas, bucólicas e sertanejas, pois acredita que seu trabalho não combina com prédios inseridos no contexto urbano de poluição sonora e visual. E assim, com esta poética, ela estampa laços, nós e rendas em paredes pelo Brasil.

2.4.6 Téo Armando

Teógenes Armando Chagas de Oliveira nasceu na cidade de Olinda, em 1987. Se interessou pelas artes visuais ainda adolescente em 2000 começou a frequentar aulas de aerografia em projeto de escola aberta para aprender técnicas de pintura. Logo depois começou a pintar telas e a grafitar nas ruas, onde teve seu trabalho visível e reconhecido, e assim passou a viver da arte urbana.

Os *grafitti* de Téo Armando costumam representar artistas, elementos e figuras da cultura pernambucana, com destaque para a figura do caboclo de lança, que se tornou um repetido personagem em seus trabalhos. Téo Armando afirma que a inspiração para a criação de caboclos de lança vem de seu antigo professor de pintura Claudio Brito, que tinha um estilo muito peculiar de pintar também caboclos de lança.

2.4.7 Critérios e escolhas

Considerando que a pesquisa propõe analisar a informação estética de *grafitti* urbanos com a temática de pernambucanidades, optou-se por realizar a coleta de *grafitti* em apenas duas cidades pernambucanas, que fossem próximas geograficamente e acessíveis para a observação in loco.

Os *grafitti* utilizados no corpus foram escolhidos de forma não-aleatória, tomando por base os seguintes critérios:

- a) *Graffiti* feito dentro do recorte temporal de 11 anos (2005-2018);
- b) *Graffiti* feito nas cidades de Olinda ou Recife;
- c) *Graffiti* feito por artista brasileiro;
- d) *Graffiti* com elementos estéticos que representem pernambucanidades;
- e) Pintura de *grafitti* feita com spray, pincel e/ou rolo de pintura;
- f) *Graffiti* feito em parede, fachada ou muro de espaço público ou instituição pública.

2.5 INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

A análise dos dados representa a fase de organização do material, para auxiliar a compreensão e interpretação das respostas da pesquisa. Esta etapa visa dar sentido aos dados, com base na bibliografia, em observações na fase de coleta de

dados e em experiências adquiridas anteriormente pela autora. A análise de dados qualitativos permite o estabelecimento de relações entre indivíduos e fenômenos, extraindo os conceitos implícitos de discursos e ações.

Segundo Camnitzer (2011), obras de arte podem ser vistas sob três perspectivas: a de um cientista, que se interessa pela explicação do que é incrível; a do mágico, que simula o incrível; e a do artista, que trabalha com a ideia do incrível para a amplificação do crível.

Essa afirmação induz a uma reflexão em relação as possibilidades de interpretação de arte — no caso, desta pesquisa, sobre artes visuais. Condiz com a natureza do estudo analisar os *graffiti* a partir da perspectiva de cientista definida por Camnitzer (2011). Esta é a ótica comumente adotada pelo meio acadêmico, para explicar de maneira mais exata e metodológica o significado de pinturas e fotografias.

Segundo Camnitzer (2011), outros caminhos interpretativos, como o do espectador e do mágico, agregam apenas impressões pessoais, e tal posicionamento nega qualquer menção explicativa que possa circundar uma imagem. No entanto, essas duas perspectivas podem agregar de maneira complementar análises científicas sobre artes visuais.

Para análise científica de pinturas e imagens são utilizadas metodologias de interpretação de arte, e cada uma delas possui métodos distintos que podem contribuir para a reflexão dos significados da imagem. Para analisar os *graffiti* e suas representações imagéticas foi feito um levantamento de diferentes possibilidades teóricas de métodos de interpretação de imagens utilizados na História da Arte.

Observa-se com destaque na literatura de interpretação de imagens os seguintes autores e métodos: Heinrich Wölfflin, com um método de leitura de imagem formalista; Abraham Moritz Warburg, e a análise iconológica e iconologia crítica; Erwin Panofsky com o método iconológico; Ernst Hans Josef Gombrich com a psicologia da arte; Georges Didi-Huberman que pensa questões da narrativa historiográfica após as concepções de fim da arte de Arthur Danto e Hans Belting, e trabalha com os sentidos tautológico, visual, semiótico, presencial, ótico e tátil (que agrega as relações do sujeito com a imagem). (ALMEIDA, 2015).

Ao analisar os métodos descritos, entende-se que cada um apresenta especificidades, preocupações e linhas de pensamento próprio. Pois no início dos estudos sobre História da Arte havia uma maior preocupação com a cientificidade da disciplina, de modo que as primeiras teorias eram mais rigorosas e incisivas no modo

de análise. Nos anos seguintes, as mudanças na concepção de arte e imagem, resultaram na criação de novas metodologias para a compreensão das imagens, levando outros fatores em consideração e destaque.

É perceptível que nem sempre um método ou teoria é capaz de responder a todos os problemas interpretativos de um tipo de arte ou pesquisa. Assim, a escolha do método de interpretação de imagem, deve ser feita levando em consideração qual o problema que se pretende resolver.

Para a análise dos *grafitti* foi utilizado o método iconológico definido e estruturado por Erwin Panofsky (1991), que define três momentos inseparáveis do ato interpretativo de obras de arte em sua globalidade: a leitura no sentido fenomênico da imagem, a interpretação de seu significado iconográfico e a penetração de seu conteúdo essencial como expressão de valores.

Panofsky (1991) afirma que para analisar a arte na perspectiva científica é necessário não partir de processos completamente irracionais e subjetivos. A ideia é que, para que haja a interpretação de uma obra ou imagem, a fundamentação não se inicie na experiência, mas sim no saber sistemático. A leitura de uma obra só se aproxima da completude se a ela forem agregadas observações interpretativas críticas. Sendo assim, a iconologia descrita por Panofsky (1991) é um método de interpretação que também identifica os motivos de criação, e analisa estórias e alegorias relacionadas com a obra.

Para proceder a análise com o método iconológico de Panofsky (1991), utilizaram-se os três níveis de observação nos *grafitti*:

1º nível (primário ou natural): configura o nível mais básico de entendimento dos temas. Esta camada consiste na percepção da arte em sua forma global, sendo uma das bases para a boa compreensão simbólica contextual.

2º nível (secundário ou convencional): se preocupa com a equação cultural e o conhecimento iconográfico, se baseando na identificação de elementos visuais, estórias e alegorias que permeiam os costumes e as tradições de determinadas épocas e civilizações. Sendo apreendido por iconografia, este exame permite reconhecer a personificação de conceitos e símbolos.

3º nível (terciário ou intrínseco): configura o nível no qual a arte tem o valor de documento histórico. Conhecida como iconologia, esta análise é feita por meio do condicionamento da arte a época e a sociedade na qual ela foi concebida. É a

interpretação de imagens por meio dos princípios que norteiam a escolha, a produção e a apresentação das estórias e das alegorias presentes na arte.

O Quadro 3 sintetiza os processos e as relações do método de Panofsky.

Quadro 3 - Quadro-síntese da iconologia de Panofsky.

Nível de análise	Tipo de análise	Objeto de análise	Operação	Conhecimentos requeridos
Primário ou natural	Pré-iconográfico	Pessoas, animais, objetos, acontecimentos	Visualização	Experiência cotidiana e cultural geral
Secundário ou Convencional	Iconográfico	Temas, conceitos, histórias do cotidiano, alegorias	Identificação e descrição	Conhecimentos específicos de temas e formas artísticas
Terciário ou intrínseco	Iconológico	Princípios socioculturais subjacentes	Contextualização ou interpretação	Conhecimento aprofundado da sociedade, cultura e cosmovisão da época em que foram feitas as artes

Fonte: Adaptado de Panofsky (1991).

O Quadro 4 descreve como os termos do método iconológico foram adaptados e empregados na pesquisa:

Quadro 4 - Emprego do método iconológico na pesquisa.

Nível / Tipo de análise	Termo utilizado na pesquisa	Pergunta-chave
Primário / Pré-iconográfico	1ª leitura	O quê?
Secundário / Iconográfico	2ª leitura	Quem, Quando e Onde?
Terciário / Iconológico	3ª leitura	Porque e Como?

--	--	--

Fonte: Elaborado pela autora (2018).

O método iconológico foi escolhido porque apresenta especificidades e preocupações, que seguem uma linha de pensamento convergente aos objetivos da pesquisa. No entanto, pontua-se que o entendimento de um *graffiti* não é unilateral, pois este não apresenta uma mensagem direcionada a um sentido único e restrito, há em sua leitura ambiguidades, e estas também podem ser utilizadas na compreensão de momentos e conjunturas históricas por quem os analisa.

Os resultados da pesquisa que se encontram no Capítulo 5, incluem o trabalho de visualização, identificação, descrição e contextualização da narrativa visual dos *grafitti* com elementos imagéticos que representam pernambucanidades, feitos em duas cidades do estado de Pernambuco, junto a fotografias comparativas de como estes *grafitti* e os respectivos espaços públicos em que estavam inseridos se apresentam no ano de 2019.

3 A TRAJETÓRIA DO *GRAFFITI*

“Desde a pré-história o homem come, fala, dança e grafita.”
(VILLAÇA apud GITAHY, 1999, p. 11)

O *graffiti* neste capítulo é apresentado não no sentido *stricto*, pois é dele que se almeja sair, caminhando para uma abordagem mais ampla que reflete de acordo com a perspectiva memorialística. O ponto de partida é a ligação existente entre antigas manifestações parietais e aquilo que começa a ser visto como *graffiti* em seu sentido contemporâneo e os diferentes processos socioespaciais em que estavam inseridos.

Logo, a contextualização histórica, geográfica e etimológica do *graffiti* se mostra importante, em especial no Brasil, uma vez que o objeto de estudo se concentra aqui e se mostra com notável distinção acerca dos termos pichação e *graffiti*, se diferenciando de outros países.

3.1 NOS ESTADOS UNIDOS E NA EUROPA OCIDENTAL

Registros mostram as representações parietais em Lascaux⁵ (Figura 1) e Altamira⁶ como as mais antigas, onde o homem já rabiscava as paredes das grutas, com distintas finalidades: registrar o cotidiano, documentar informações importantes para o coletivo, mostrar figuras e símbolos de cunho religioso e até exibir criações artísticas⁷.

Gaspar (2006, p. 22) ao citar as interpretações de Henri Breuil (1877 -1961) diz que

⁵ Complexo de cavernas com título de Patrimônio Mundial da UNESCO, localizado no sudoeste da França, famoso por abrigar pinturas rupestres, datadas de aproximadamente 17.000 a.C.

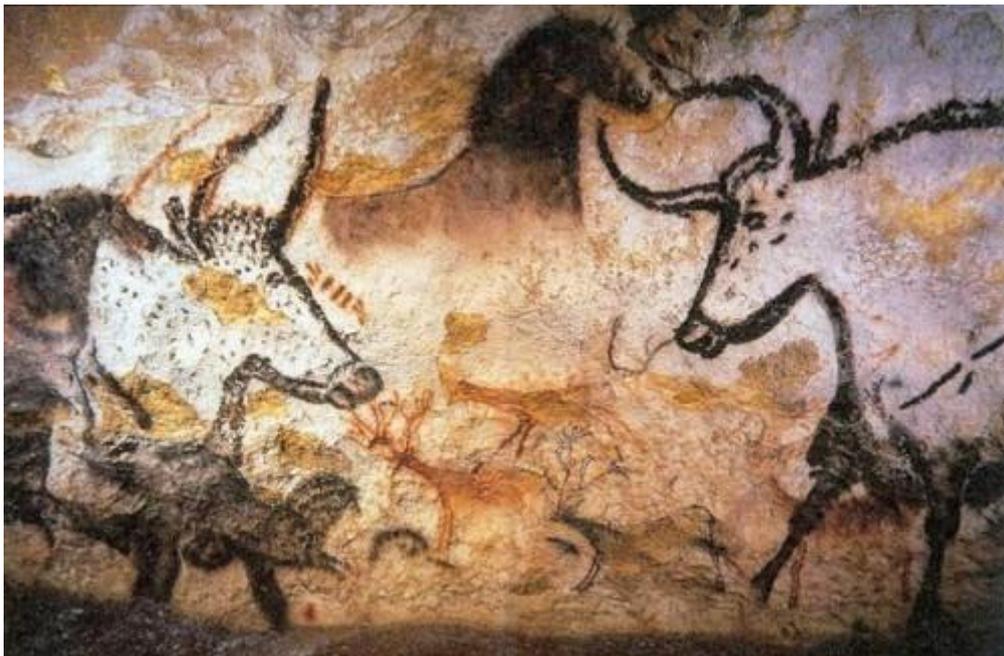
⁶ Caverna declarada Patrimônio da Humanidade pela UNESCO, situada no município de Santillana del Mar, na Espanha, que conserva um dos conjuntos pictóricos mais importantes da Pré-história.

⁷ Segundo Martin (2008) existem artes rupestres que foram feitas em diferentes continentes em períodos próximos. Logo, a dispersão geográfica, aliada às dificuldades de conservação dos grafismos e acesso as cavernas são fatores que impedem um consenso em relação as representações parietais mais antigas. Vale mencionar as cavernas El Castillo, Chauvet, La Pasiega, La Cueva de Las Manos, os Sítios de arte rupestre do Vale do Côa e o Parque Nacional Serra da Capivara, também como locais que abrigam importantes artes parietais que fazem parte da história da humanidade.

Os desenhos de animais teriam sido feitos com o objetivo de controlá-los na vida real. Por exemplo, o que se chamou de magia da caça pressupõe que o homem do paleolítico decorava as paredes das cavernas com imagens de animais para, através da magia, ser favorecido nas caçadas. A magia da fertilidade também explicava alguns grafismos: os artistas teriam feito os desenhos para assegurar a reprodução dos animais e garantir alimentos no futuro.

Logo, é interessante ter esta informação como ponte de partida de reflexão sobre a origem dos registros humanos por meio de gravuras parietais, que conseqüentemente contribui com os questionamentos sobre o tratamento social dado a estas representações, e quando e como surgem as leis e regras proibicionistas relativas à prática de pintar e escrever em muros.

Figura 1 - Desenhos parietais na caverna de Lascaux, França.



Fonte: Site Eastwest
<<https://goo.gl/E8fvGR>>.

No entanto, a história do *graffiti* e da pichação, tal como se conhece hoje, tem origem, no Império Romano, no século I, com destaque para os registros feitos na cidade de Pompéia⁸ (Figura 2), localizada na Campânia, perto de Nápoles, na Itália (FUNARI, 1989; BENEFIEL, 2012). Tendo em vista o histórico de múltiplas influências

⁸ Pompéia ou Pompeios foi uma cidade do Império Romano destruída durante uma grande erupção do vulcão Vesúvio no ano 79. Ela se manteve oculta sob cinzas do vulcão por 1600 anos, até ser reencontrada em 1748.

culturais, feita pela convivência entre gregos, etruscos, samnitas e romanos, Pompéia tinha manifestações escritas nas paredes da cidade, feitas por homens e mulheres de diferentes classes sociais (inclusive escravos e imigrantes), em latim vulgar, diferente do latim clássico ou literário, que mantinham um elo de comunicação entre os habitantes e os acontecimentos locais.

Figura 2 - Escrituras parietais em Pompéia.



Fonte: Blog Porto Ribeiro
<<https://goo.gl/mqVS7W>>.

Nos muros eram escritos poemas, declarações de amor, conteúdos eróticos, provocações a inimigos, resultados de lutas entre gladiadores, críticas políticas e anúncios de espetáculos teatrais que aconteceriam na cidade. Nesse contexto surgem as palavras *graffiti* e pichação que derivam, respectivamente, do latim de *graphium* (grafita) e do *pix* (piche). Sendo a grafita e o piche os minerais utilizados como matéria prima para escrever e desenhar nas paredes romanas (BENEFIEL, 2012).

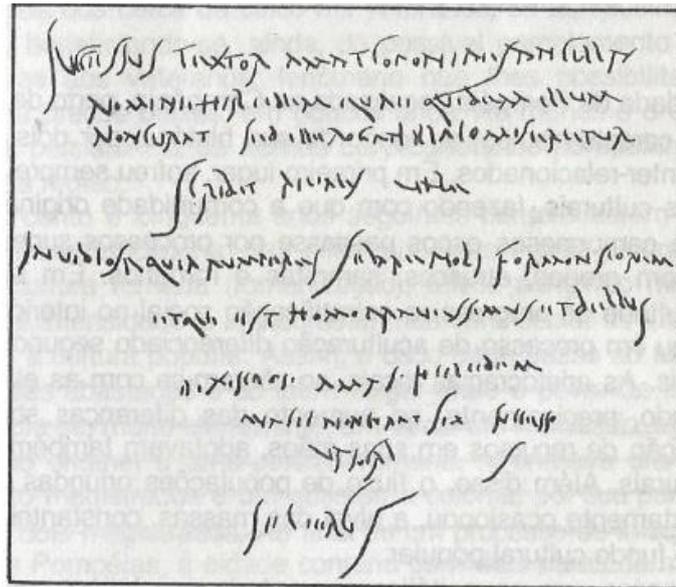
Ainda sobre os materiais utilizados nas escritas parietais Funari (1989) descreve que

Estas inscrições feitas com estilete eram, devido à própria facilidade de obtenção do *graphium* (ponta com que se escrevia em superfícies duras, traçando um sulco) as mais populares da cidade. As paredes pompeianas conheciam, também, inscrições pintadas (*tituli picti*

executadas com pincéis. Embora estas fossem, em parte, obra de *graffitiros* remunerados (*scriptores* ou *pictores*), incluíam entre seus autores pessoas comuns. (FUNARI, 1989, p. 33).

A Figura 3 ilustra uma inscrição parietal feita em Pompéia que representa o diálogo entre dois homens que disputavam o amor de uma escrava.

Figura 3 - Inscrição parietal com diálogo de Severo e Sucesso.



Fonte: Funari, 1989.

Tradução:

Severo: o tecelão Sucesso ama a escrava taberneira chamada Híris, a qual não quer saber dele, mas ele pede que ela tenha dó dele. Responde, rival! Saudações.

Sucesso: Intervéns porque és um invejoso! Não queiras bancar o engraçadinho, seu mau-caráter galanteador!

Severo: disse e escrevi (a verdade): tu amas Híris, que não quer saber de ti. De Severo para Sucesso: o que escrevi é exatamente o que se passa. Assinado: Severo.

Na Idade Média, escritos parietais eram feitos por padres com betume nas paredes dos conventos de ordens “rivais”, e em anos posteriores, nas paredes das casas de moradores considerados hereges, como uma forma de denúncia por algum ato não aceito pela sociedade (BLAUTH; POSSA, 2012).

No início do século XX, as artes de vanguarda, tais como Dadaísmo, Futurismo e Expressionismo tiveram papel fundamental no que depois se consolidou como arte contemporânea, influenciando diretamente a evolução do *graffiti* europeu. Segundo Macêdo (2015) em 1904, a revista *Anthropophyteia*, já destacava estudos sobre *graffiti* feitos em casas de banho como uma forma de expressão em espaços públicos.

Aproximadamente três décadas depois, os nazistas escreviam em monumentos e paredes das cidades alemãs (Figura 4), palavras de ódio contra judeus, como modo de espalhar a propaganda ideológica para a população (MACÊDO, 2015). Da mesma forma, o grupo conhecido como “Rosa Branca”, repudiava a política do holocausto fazendo *graffiti* e colando folhetos e cartazes nas ruas.

Figura 4 - Pichação “Viva o líder, viva a Alemanha”.



Fonte: Blog Human Memories
<<http://seminariobadhumanmemories.blogspot.com/>>.

De acordo com Abarca (2010), no final da década de 1950 *graffiti* e pichações aparecem em bairros dos Estados Unidos da América (EUA) com representações de

desenhos infantis em espaços públicos, e simultaneamente como forma de expressão de algumas gangues nas cidades da Filadélfia e de Nova Iorque.

No fim da década de 1960, os *grafitti* feitos na Cidade de Chicago receberam grande influência dos imigrantes latino-americanos, especialmente mexicanos, que levaram aos EUA a tradição das pinturas murais do México. Logo, os murais comunitários se espalharam pelos EUA e atingiram as cidades de Detroit, Boston, ST Louis, e se tornaram ícones do movimento social americano (KNAUSS, 2001).

Ainda nos EUA, nesse período, surgiram as *tags*, que representam nomes, siglas ou apelidos e eram escritos juntamente com números para indicar a residência ou a rua dos autores da intervenção (MACHADO, 2004; RAMOS, 1994; PEREIRA, 2007; GITAHY, 1999).

O *graffiti* e a pichação nos bairros estadunidenses foram associados ao movimento Hip-Hop⁹ e se espalharam pelo mundo. O hip-hopianismo implicava, prioritariamente, no engajamento social efetivado, por meio dos quatro pilares essenciais: a música rap, a arte *graffiti*, o artista *DJ* e a dança *breakdance*.

Os trens nova-iorquinos (Figura 5) também se tornaram receptáculos de desenhos, *tags* e frases, possibilitando a comunicação entre o centro e a periferia. De acordo com Ramos (1994) essa foi a forma que os grafiteiros e pichadores encontraram para expressarem pontos de vista de oposição às mídias diárias oficiais e de ocuparem o espaço urbano.

⁹ O hip-hop é um movimento cultural criado pelo Dj Afrika Bambaataa na década de 70, nos EUA, com a finalidade de minimizar a partir da música e da arte os efeitos de uma época de “agitação social, turbulência racial e crise econômica.” (CAMPOS, 2010).

Figura 5 - Trem de Nova Iorque, 1973.



Fonte: Site Abduzeedo
<<https://abduzeedo.com/node/73074>>.

Com a popularização do *graffiti* nos bairros periféricos dos EUA, surge na década de 1990 o *graffiti memorial* (Figura 6), proveniente das comunidades imigrantes. Esse movimento surge para homenagear as vítimas das guerras do narcotráfico e dos tiroteios de gangs — em sua maioria indivíduos jovens e pertencentes a comunidades afro-americanas e latinas — e evolui para uma nova forma de pintura mural em espaços públicos.

Figura 6 - Graffiti memorial, 1996.



Fonte: Grégoire Alessandrini
<<http://galessandrini.blogspot.com/2012/10/murals-and-graffiti-90s-part-2-please.html>>.

Outros dois movimentos históricos importantes para o crescimento do *graffiti* contemporâneo foram: os acontecimentos de Maio de 68¹⁰, na França (Figura 7), como marco de transformações sociais que derivaram movimentos de contracultura e artísticos, e a existência e posterior queda do Muro de Berlim (Figura 8), na Alemanha¹¹.

Nesses dois momentos da história, o *graffiti* desempenhou um significativo papel como forma de expressão pública. Assim, Gitahy afirma que:

Durante a revolta dos estudantes iniciada em maio de 1968 em Paris, vimos como o spray viabilizou que as mesmas reivindicações que eram gritadas nas ruas, fossem rapidamente registradas nos muros da cidade. (GITAHY, 1999, p. 21).

¹⁰ Movimento estudantil que lutou por reformas no setor educacional, no ano de 1968, na França, e que evoluiu para uma greve de trabalhadores que balançou o governo do então presidente da França, Charles De Gaulle. A união de universitários e operários acabou promovendo a maior greve geral da Europa, com a participação de cerca de 9 milhões de pessoas.

¹¹ A associação do *graffiti* com o Muro de Berlim — feito em 1961 e só derrubado em 1989 — é relevante na medida em que as diferentes intervenções geraram múltiplas formas de utilização do muro, “transformando um espaço de segregação em espaço de comunicação e patrimônio.” (RAMOS, 2007).

Figura 7 - Pichação “É proibido proibir”, França, 1968.



Fonte: Site TV5 Monde
<<https://goo.gl/kpNofb>>.

Figura 8 - Muro de Berlim, 1989.



Fonte: Blog Mestres da História
<<https://goo.gl/LX3fVJ>>.

O *graffiti* na Europa teve influência estadunidense, mas logo ganhou características próprias e adeptos de diferentes movimentos culturais, como da cultura

punk e da arte abstrata. Segundo Ganz (2011) as primeiras exposições sobre o tema foram feitas na Europa entre as décadas de 1970 e 1980, sendo o início do diálogo das intervenções urbanas com os espaços de arte.

Conforme Silva (2011), as intervenções tanto europeias quanto estadunidenses conseguiram conjugar questões políticas com questões estéticas da época:

Impunha-se, pois, em todos os casos, buscar outras formas de resposta cidadã, e desse modo, se foi gerando e nascendo um “movimento” plástico-conjuntural, entre diversas razões sociais, políticas e contra-ideológicas que coincidiam em um lugar comum: desligar a escritura-*graffiti* das antigas formas panfletárias e recorrer a novos subterfúgios formais; introduzir o afeto (e o afeto social), mas também a forma da arte, a figura, e não só a palavra, para conceber um novo projeto estético de sua iconoclastia contemporânea. (SILVA, 2011, p. 4).

A partir da década de 1980 o *graffiti* que surgiu em Nova Iorque adquire novas possibilidades e se propaga em diversas cidades do mundo. Nesse momento também começa de forma mais enfática a ocorrer uma distinção entre *graffiti* e pichação, já que até então não se diferenciavam, pois eram igualmente marginalizados, discriminados e vistos sem valor estético (GITAHY, 1999).

Alguns artistas como Jean-Michel Basquiat, Keith Haring, Kenny Scharf e Barbara Kruger, se tornaram referências na história do *graffiti*, porque faziam *graffiti* que se diferenciavam das *tags* e se aproximavam das artes plásticas. Por meio desses artistas o *graffiti* também começou a aparecer em galerias de arte. Knauss (2001, p. 339) afirma que:

Os percursos de Keith Haring e Jean-Michel Basquiat ilustram como a afirmação das artes plásticas nos EUA na década de 1980 se articulou com a cultura da urbanidade e do espaço da cidade, sendo o *graffiti* o grande vínculo entre a arte institucionalizada e as ruas de Nova York. A aproximação com o *graffiti* urbano expressou um dos modos de superação da arte de vanguarda, contudo sem que a criação artística perdesse seu caráter inovador, contido no programa vanguardístico.

3.2 NO BRASIL

No Brasil, entre o fim da década de 1960 e início da década de 1970, algumas capitais brasileiras já tinham uma notável presença de intervenções urbanas. No início

da Ditadura Militar, os muros serviram de suporte para inscrições parietais com conotações políticas.

Da década de 1960 até meados de 1990, no Rio de Janeiro, José Datrino costumava escrever frases em viadutos e assiná-las com os pseudônimos Jozze Agradecido ou Gentileza. Esse fato contribuiu com a história do início das intervenções urbanas no Rio de Janeiro e indica uma possível influência do profeta — como era conhecido — para indivíduos que começaram a rabiscar anos mais tarde. Ao longo de 35 anos Gentileza criou um estilo de pintura (Figura 9) e idioletos como F?P?E (Pai, Filho, Espírito), UUU, RRR e SS (GUELMAN, 2000).

Figura 9 - Mural no Viaduto do Caju, Rio de Janeiro, 1980.



Fonte: Blog Cláudio Carvalhaes
<<https://goo.gl/mL42e>>.

Em São Paulo e no Rio de Janeiro a história das intervenções urbanas é marcada pelo surgimento de inscrições enigmáticas, que eram feitas com diferentes objetivos por grupos ou por indivíduos que só tiveram a autoria e sua respectiva intenção conhecidas após décadas.

Entre as décadas de 1960 e 1980 começaram a surgir *grafitti* e pichações feitos para chamar a atenção dos transeuntes e brincar com palavras e códigos. São exemplos de inscrições enigmáticas que marcaram as paredes de algumas cidades

brasileiras: LERFÁ MÚ¹², Celacanto Provoca Maremoto¹³, Cão Fila KM 22, Hendrix Mandrax Mandrix, Ora H, Oi Muro!, Bi olhei gamei gostei e Ah Ah beija me (RAMOS, 1994; GITAHY, 1999, PEREIRA, 2007).

Segundo Ramos (1994), com a repressão ditatorial no Brasil entre as décadas de 1960 e 1980 os muros se tornaram painéis acessíveis para disseminação de ideias. A autora afirma que:

Inaugurado por poetas, o espaço urbano logo teve a adesão de artistas plásticos, estudantes de arquitetura e técnicos em desenho, que pela mesma razão dos poetas, vêem nas ruas paulistanas um instigante canal de protesto às limitações artísticas. Com a entrada desses artistas, a inscrição urbana em São Paulo, que havia nascido de poetas e já contava com esporádicas e improvisadas pichações, deu um salto quantitativo e qualitativo. (RAMOS, 1994, p. 88).

Os primeiros grafiteiros no Brasil que começaram a misturar a arte de rua com as artes plásticas foram Alex Vallauri¹⁴ (Figura 10), Carlos Matuck e Waldemar Zaidler, e que pintavam personagens de quadrinhos pela cidade além de outros objetos com o estilo *kitsh*¹⁵. Os três foram os primeiros grafiteiros, no Brasil, a serem vistos como artistas e foram convidados a expor suas obras em galerias e bienais, como a Bienal de São Paulo em 1985.

¹² Os fotógrafos e músicos Guilherme Jardim e Rogério Fornari inverteram as sílabas da gíria “*Vamo fumá um bagulho?*” dita entre colegas do bairro, e a escreveram em vários muros no Rio de Janeiro.

¹³ Pichação feita em muros no Rio de Janeiro, inicialmente pelo jornalista carioca Carlos Alberto Teixeira. “Celacanto provoca maremoto” foi uma frase retirada da série japonesa *Nashonaru Kiddo* (National Kid) exibida na década de 1960. Curiosamente, pichações com essa frase começam a ser feitas em cima ou próxima das pichações “LERFÁ MÚ”, e assim os pichadores iniciam uma batalha *nonsense*, que terminou quando os autores se encontraram pessoalmente e resolveram pichar juntos, para “responder as provocações” de um grupo de pichadores.

¹⁴ Considerado o primeiro grafiteiro brasileiro, que em 1978 desenhou nos muros de São Paulo uma enigmática bota de cano longo, que mais tarde se tornou a obra “A rainha do frango assado” exposta na Bienal de 1985. Comemora-se no 27 de março o Dia Internacional do *Graffiti*, em homenagem ao artista, que faleceu na mesma data no ano de 1987.

¹⁵ O termo *kitsch* era utilizado para designar o mau gosto artístico e produções consideradas de qualidade inferior, tendo esse sentido pejorativo ressignificado pela pop art após a Segunda Guerra Mundial. Com base nos termos *kitschen*, [atrapancar] e *verkitschen*, [trapacear], o estilo está ligado ao exagero, ao cafona e a mistura de diversos estilos ao mesmo tempo.

Figura 10 - Alex Vallauri ao lado de seu graffiti “Bota preta”, São Paulo, 1978.



Fonte: Site O Globo
<<https://goo.gl/Xtjxwo>>.

Nesta época, com a expansão da atividade da arte urbana no Brasil e no mundo, surgiram os trabalhos de Maurício Villaça, Gilson Marinho, Rui Amaral, Jaime Prades e Binho Ribeiro e dos grupos 3NÓS3, Tupinãodá e Aerosol, que marcaram a história da primeira geração do *graffiti* brasileiro (RAMOS, 1994; GITAHY, 1999).

3.3 O SISTEMA DO GRAFFITI

O *graffiti* contemporâneo é visto como uma arte urbana que representa figuras, palavras e símbolos, utilizando como principal material a tinta óleo em jato de spray. Essa expressão plástica retrata os mais variados temas e tem paredes e muros, privados ou públicos, como principais suportes. Segundo KOZAK (2004), o muro surge como elemento essencial do *graffiti* na medida em que simboliza paralelamente a proibição e a vontade de quebrar as regras e de se expressar.

O *graffiti* pode ser visto como um dispositivo simbólico utilizado para representar imagetivamente temas, códigos e relações do imaginário social, produzido por indivíduos que fazem parte de diferentes grupos sociais.

As expressões parietais são antigas marcas da ligação estética possível entre cidadãos e cidade. E dessa forma, paredes e muros, públicos e privados foram e são usados como suporte para dizer algo ou documentar a própria presença do indivíduo em um tempo e espaço determinados (STAHL, 2009).

Definir o *graffiti* parece tarefa complexa, visto que esse tipo de expressão artística não tem apenas um elemento ou dois atributos principais. Segundo Campos

(2010) o *graffiti* contemporâneo é um fenômeno segmentado, entendido como uma linguagem urbana que deriva de uma combinação de técnicas e de elementos que evocam o universo da publicidade e da arte oficial, bem como os diferentes nichos que compõem a cultura de massa, de tendência mais comercial ou alternativa.

Duas questões constitutivas e importantes no estudo sobre o sistema do *graffiti* são: a efemeridade e a proibição. A efemeridade e a proibição são quesitos diretamente relacionados ao *graffiti* e as demais expressões urbanas, embora se perceba que com o aumento do acesso a aparelhos que fotografam e do uso da Internet como meio de guarda das representações imagéticas dessas artes, a efemeridade tem sido ressignificada, e, conseqüentemente ampliado as discussões sobre a legalidade das artes urbanas.

3.3.1 Efemeridade e proibição

A efemeridade elucida algumas questões que estão relacionadas a prática do *graffiti*, como a disputa por paredes e fachadas, a dificuldade de preservação, a ilegalidade. Trata-se de uma característica ainda importante, mas que se encontra no centro de muitas indagações.

Segundo Campos (2012) com a facilidade de circulação de fotografias houve uma mudança no público que tem acesso ao *graffiti*. O público que anteriormente era formado por transeuntes da cidade, alargou-se para um público que está também nos espaços virtuais. Isso implica em uma interação para além das ruas, que desmaterializa a arte urbana e constrói um novo tipo de relação com o observador. Sobre esta perspectiva Campos (2012, p. 559) afirma que:

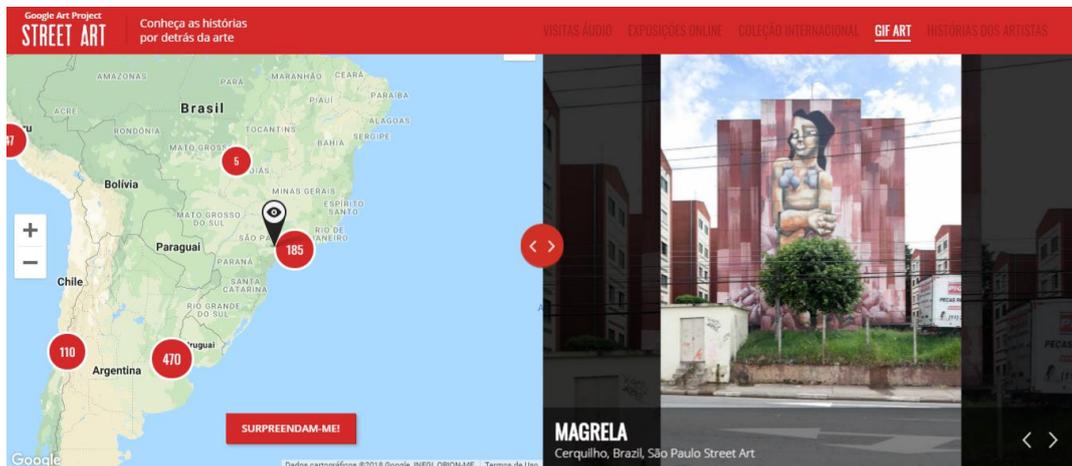
A facilidade de circulação da imagem comporta alterações fundamentais na relação entre os produtores de imagem e o seu potencial público. O espectador, que anteriormente era constituído aleatoriamente a partir de quem se movia pelas ruas da cidade, alarga-se, permitindo a formação de um público virtual, um novo destinatário do *graffiti* contemporâneo.

Com o uso da Internet e das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) se torna mais fácil observar *graffiti* e seus respectivos autores, sem que haja a necessidade de visitar o espaço físico em que eles foram feitos. Essa facilidade de acesso contribui com a difusão das artes urbanas e suscita o questionamento de que

o *graffiti* não é mais uma expressão artística que está condenada a desaparecer rapidamente.

A utilização da fotografia como registro de artes urbanas aponta para a “deslocalização” do *graffiti*, a partir do momento em que ele não se encontra unicamente em paredes e fachadas locais, mas também em uma grande rede virtual de interlocutores, produtores e receptores de informação, espalhados pelo mundo. A exemplo disto, a Figura 11 mostra o site *Google Street Art*, que guarda e organiza representações imagéticas de *graffiti* de diversos países, preservando informações destes e tornando-as acessíveis.

Figura 11 - Seção do site Google Street Art.



Fonte: Site Google Street Art
<<https://streetart.withgoogle.com/pt/world-collection>>.

O espaço público ainda é o local de maior interesse para a manifestação do *graffiti*. Nessa perspectiva, a discussão sobre a utilização do espaço público se torna pertinente, visto que existe uma série de usos permitidos e de proibições que atingem diretamente as práticas das artes urbanas.

Quando o modo de ocupação dos espaços à expectativa institucional, a definição de contra uso assume relevância. Sobre esta questão Pallamin (2000) afirma que:

O relevo dos significados das obras de arte urbana e sua concretização no domínio público dão-se em meio a espaços permeados de interdições, contradições e conflitos. Sua efetivação porta relações de força sendo exercidas entre grupos sociais, entre grupos e espaços, entre interpretações do cotidiano, da memória e

história dos lugares urbanos. Potencialmente (sobretudo quanto às obras de caráter temporário) pode configurar-se em um terreno privilegiado para e feitos de choque de sentidos (negação, subversão ou questionamento de valores). (PALLAMIN, 2000, p. 24).

Nesse sentido, o *graffiti* no Brasil já passou por processos que indicam uma validação dele como movimento artístico. A descriminalização do *graffiti* por meio de lei federal foi uma das medidas. Descrito na Constituição Federal, o art. 65º da Lei nº 9.605 de 12 de fevereiro de 1998 (BRASIL, 1998) previa que:

Art. 65. Pichar, grafitar ou por outro meio conspurcar edificação ou monumento urbano:

Pena - detenção, de três meses a um ano, e multa.

Parágrafo único. Se o ato for realizado em monumento ou coisa tombada em virtude do seu valor artístico, arqueológico ou histórico, a pena é de seis meses a um ano de detenção, e multa.

Art. 65. Pichar ou por outro meio conspurcar edificação ou monumento urbano:

Pena - detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, e multa.

§ 1º Se o ato for realizado em monumento ou coisa tombada em virtude do seu valor artístico, arqueológico ou histórico, a pena é de 6 (seis) meses a 1 (um) ano de detenção e multa.

§ 2º Não constitui crime a prática de grafite realizada com o objetivo de valorizar o patrimônio público ou privado mediante manifestação artística, desde que consentida pelo proprietário e, quando couber, pelo locatário ou arrendatário do bem privado e, no caso de bem público, com a autorização do órgão competente e a observância das posturas municipais e das normas editadas pelos órgãos governamentais responsáveis pela preservação e conservação do patrimônio histórico e artístico nacional. (BRASIL, 1998).

No entanto, no ano de 2011 trecho do art. 65º sofreu alteração por meio da Lei nº 12.408, de 25 de maio de 2011.

Art. 2º Fica proibida a comercialização de tintas em embalagens do tipo aerossol em todo o território nacional a menores de 18 (dezoito) anos.

Art. 3º O material citado no art. 2º desta Lei só poderá ser vendido a maiores de 18 (dezoito) anos, mediante apresentação de documento de identidade.

Parágrafo único. Toda nota fiscal lançada sobre a venda desse produto deve possuir identificação do comprador.

Art. 4º As embalagens dos produtos citados no art. 2º desta Lei deverão conter, de forma legível e destacada, as expressões "PICHANÇA É CRIME (ART. 65 DA LEI Nº 9.605/98). PROIBIDA A VENDA A MENORES DE 18 ANOS."

Art. 5º Independentemente de outras cominações legais, o descumprimento do disposto nesta Lei sujeita o infrator às sanções previstas no art. 72 da Lei nº 9.605, de 12 de fevereiro de 1998.

Art. 6º O art. 65 da Lei nº 9.605, de 12 de fevereiro de 1998, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 65. Pichar ou por outro meio conspurcar edificação ou monumento urbano:

Pena - detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, e multa.

§ 1º Se o ato for realizado em monumento ou coisa tombada em virtude do seu valor artístico, arqueológico ou histórico, a pena é de 6 (seis) meses a 1 (um) ano de detenção e multa.

§ 2º Não constitui crime a prática de grafite realizada com o objetivo de valorizar o patrimônio público ou privado mediante manifestação artística, desde que consentida pelo proprietário e, quando couber, pelo locatário ou arrendatário do bem privado e, no caso de bem público, com a autorização do órgão competente e a observância das posturas municipais e das normas editadas pelos órgãos governamentais responsáveis pela preservação e conservação do patrimônio histórico e artístico nacional.” (NR)

Art. 7º Os fabricantes, importadores ou distribuidores dos produtos terão um prazo de 180 (cento e oitenta) dias, após a regulamentação desta Lei, para fazer as alterações nas embalagens mencionadas no art. 2º desta Lei.

Art. 8º Os produtos envasados dentro do prazo constante no art. 7º desta Lei poderão permanecer com seus rótulos sem as modificações aqui estabelecidas, podendo ser comercializados até o final do prazo de sua validade. (BRASIL, 2011).

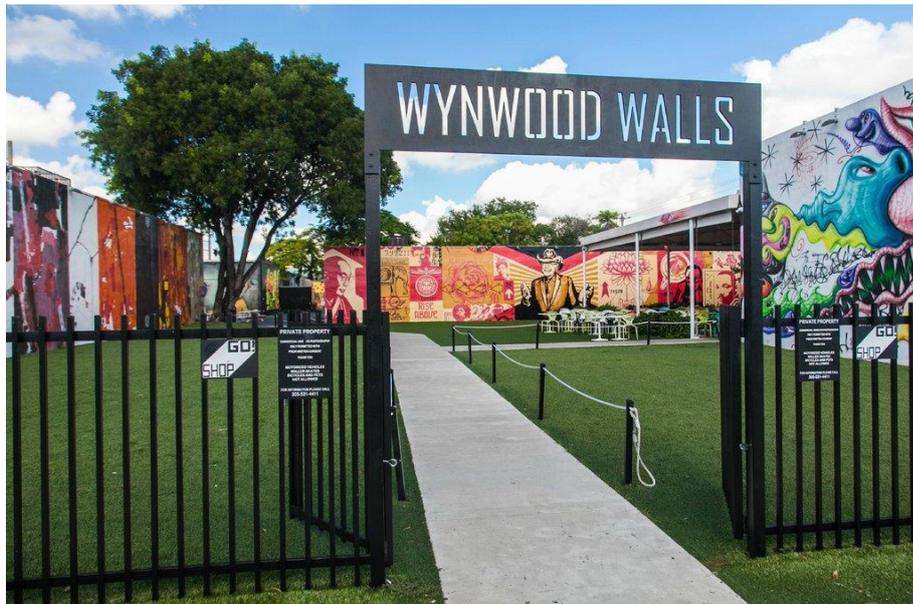
A Lei 12.408, de 25 de maio de 2011, altera a redação do Art. 65º descriminalizando o ato de grafitar (e não o de pichar) e dispõe sobre a proibição de comercialização de tintas em embalagens do tipo aerossol a menores de 18 (dezoito) anos. Contudo, na prática não é a distinção entre *graffiti* e pichação o mais relevante, mas sim a autorização do proprietário do muro ou de um órgão público competente. Neste caso, sem autorização tanto a prática do *graffiti* quanto a da pichação continuam resultando em detenção, prisão e multa.

A clandestinidade atrelada à prática do *graffiti* é resultado da motivação transgressora e da necessidade de comunicação em espaços de visibilidade. No entanto, uma das consequências de atos transgressores é a criminalização. A transgressão é, de acordo com Campos (2010) uma manifestação fora de contexto na cidade regulada e disciplinada. A transgressão, segundo Ramos (1994) viola as expectativas da cultura que pré-determina, como e quando, na cidade, o espaço e tempo podem ser utilizados.

Embora nem todos os *grafitti* hoje tenham motivação transgressora, a transgressão ainda é uma característica associada ao ato de grafitar, que gera controle e vigilância de muros e fachadas. Para driblar mecanismos de inspeção e identificação, alguns *grafitti* são feitos sem assinatura. O anonimato é utilizado como uma forma de evitar repressões, que dificulta o reconhecimento do autor, pois neste caso entende-se que o grafiteiro não teve autorização para usar o espaço.

Observa-se assim, nos últimos anos, um modesto reconhecimento institucional, que torna a prática menos censurada. Desse modo, o *grafitti* pode ser entendido como arte urbana e prática social. E assim, a própria cidade começa a receber os créditos deste processo de “desmarginalização” quando, por exemplo, o *grafitti* é utilizado como artefato de promoção turística, como foi o caso do distrito de Wynwood¹⁶ em Miami, EUA (Figura 12).

Figura 12 - Wynwood Walls, Miami, EUA.



Fonte: Site TripAdvisor
<<https://bit.ly/2SrtTtj>>.

A permissão do *grafitti* em espaços públicos é um indicativo de reflexão sobre o conceito de ilegalidade que lhe é constitutivo, e que coloca em questão a

¹⁶ Em 2009, Tony Goldman idealizou um projeto de revitalização para o distrito Wynwood situado em Miami. A principal estratégia do projeto foi transformar as paredes dos galpões da região em telas, para que artistas urbanos expusessem seus *grafitti*. O projeto reavivou todo o distrito com o turismo, com o espaço Wynwood Walls que é uma referência de galeria aberta de arte urbana e com as dezenas de obras espalhadas pelo bairro assinadas por mais de 50 artistas de 16 países.

efemeridade, visto que ao estabelecer tempo e espaço específicos são criados modos de agenciamento, incentivo e permanência do *grafitti*.

3.3.2 Pichação x *Graffiti*

O surgimento da pichação e do *grafitti* aconteceu de forma conjunta, entretanto com passar do tempo adquiriram diferentes conceitos e objetivos. Predominantemente no Brasil, a pichação começa a se diferenciar do *grafitti* no início da década de 1970.

Segundo Gitahy (1999), a pichação é um tipo de intervenção urbana pouco atraente do ponto de vista estético, que remete a uma forma de expressão proibida, subversiva, noturna e que carrega o dinamismo das grandes metrópoles. Sua trajetória embora acompanhe mudanças políticas e sociais no mundo, é mais facilmente identificável no Brasil e tem a cidade de São Paulo como referência histórica do movimento.

No Brasil, a partir da década de 1960 a pichação surge com diferentes propósitos e estilos, e estes, coexistem nos espaços públicos até os dias atuais (CARVALHO, 2011). O primeiro estilo teve início no período da Ditadura Militar (Figura 13). Nessa época foi qualificado como “pichação política” que remetia ao surgimento de uma forma de expressão pública que procurava contrabalançar a censura própria dos estados de exceção (TORRES, 2015).

Figura 13 - Pichação no período da Ditadura brasileira.



Fonte: Site Memórias da Ditadura
<<https://bit.ly/2hx6PLY>>.

O segundo tipo surge entre o fim da década de 1970 e início de 1980 sendo denominado de “pichação poética”, pois se inspirou na poesia nacional e no punk rock (que foi a trilha sonora desse movimento no Brasil). Nessa mesma época, aparecem as “assinaturas” que representam nomes e apelidos de pichadores — estilo equivalente às *tags* estadunidenses (Figura 14). Essa fase tem como aspecto principal a demarcação do espaço e o anseio dos praticantes de saírem do anonimato (GITAHY, 1999; CARVALHO, 2011).

Figura 14 - Picho com assinatura de Taki 183, Nova Iorque, década de 70.



Fonte: Site Complex

<<https://www.complex.com/style/2013/02/the-50-greatest-nyc-graffiti-artists/taki-183>>.

Um terceiro estilo tem como característica a competição por espaços na cidade entre os praticantes da pichação. Os apelidos, nomes e símbolos diferenciam os pichadores e os grupos (*crew*) e este fato ocasiona um aumento considerável de pichações na cidade de São Paulo (GITAHY, 1999).

Em um quarto momento os pichadores visam formas de burlar a segurança de edifícios, públicos e privados, para praticar as pinturas em locais de difícil acesso e altos (picos) (Figura 15), portanto, mais valorizados no universo da pichação (GITAHY, 1999).

O quinto estilo se caracteriza como uma pichação com finalidade de gerar polêmica e reconhecimento entre praticantes dessa atividade. Logo, os espaços de

valor cultural, estético e moral dentro do cenário dos espaços urbanos como prédios de prefeituras (Figura 16), estátuas e memoriais passam a ser os alvos dos pichadores (GITAHY, 1999, CARVALHO, 2011).

Figura 15 - Pichações em prédio, São Paulo.



Fonte: Imagem do Google
<<https://bit.ly/2CzLFES>>.

Figura 16 - Pichação no Fórum Cidadania, 2015, Atibaia, São Paulo.



Fonte: Site O Atibaiense
<<https://bit.ly/2QOSs6B>>.

A pichação segue uma linguagem própria, criada também com objetivo de provocar alguns segmentos da sociedade, assumindo assim um caráter diferenciado dentro do que se considera arte de rua. Ramos (2007) descreve um fato que distancia o *graffiti* da pichação: a escrita da palavra pichação com X assumida pelos pichadores de São Paulo. Ramos (2007, p. 7) afirma que:

Jovens provenientes de grupos mais excluídos dos sistemas dominantes – especialmente os que se dedicaram a escrever na cidade com um alfabeto criado e recriado constantemente por eles e grafado nas paredes dos prédios de difícil acesso –, assumiram a grafia da palavra pichação com X, afrontando assim não só a cidade com seu alfabeto vernáculo, mas também a gramática oficial da língua portuguesa.

Para alguns praticantes da arte de rua e estudiosos do tema a pichação se difere do *graffiti* no momento em que se consolida como expressão urbana anárquica e arriscada¹⁷, que não pretende ser aceita, nem se comunicar com os cidadãos, mas sim, questionar sistemas sociais e políticos. A pichação é vista como uma prática de diversão e de descarga de adrenalina para os praticantes. Sobre essa questão Ramos (1994, p. 47) pontua que:

[...] a pichação pode ser definida como um *protograffiti*, que parte de um processo mais anárquico de criação, onde o que importa é transgredir e até agredir; marcar presença, provocar, chamar a atenção sobre si e sobre o suporte [...] Não há qualquer gesto estético qualitativo obrigatório.

Certamente, as semelhanças entre *graffiti* e pichação estão relacionadas a origem, aos suportes em que são feitos (muros, fachadas, edificações, postes etc.) e aos materiais utilizados em ambas as práticas (tinta em spray ou em lata, corantes, canetas marcadoras, pincel e rolo de pintura).

Para Zaidler (2013) as semelhanças entre essas duas intervenções vão além dos materiais e técnicas utilizados. Segundo o autor, tentar estabelecer distinção entre *graffiti* e pichação é um esforço para manutenção da exclusão social dos indivíduos que praticam a pichação.

¹⁷ A prática de pichar está diretamente associada a escalada em prédios e monumentos. Essa é uma das características no movimento do picho, que outorga status aos praticantes. Sobreviver a uma queda de um prédio ou de um monumento de grandes dimensões é, nesse sentido, a demonstração de que o pichador é bom e experiente.

Os argumentos utilizados para diferenciação dessas duas intervenções são apenas de ordem estética. De acordo com Zaidler (2013, p. 133) ao analisar “*tags, letterings, bombs, pixos* e assinaturas é possível percebê-los também imagéticos. As “letras” desempenham as mesmas funções que qualquer imagem no que se refere à revelação do valor ontológico do espaço e da imagem do meio urbano”.

É válido pontuar que no contexto desta pesquisa são observadas diferenças entre *graffiti* e pichação que transcendem as questões estéticas, no entanto, não se tem como objetivo apresentar uma intervenção em detrimento da outra, mas sim de observá-las como inscrições parietais que nasceram juntas e que ganharam diferentes conotações com o passar dos anos em alguns países.

3.3.3 Arte Urbana x Arte Pública

Além da pichação são observados outros tipos de intervenções urbanas com características, motivações e objetivos semelhantes aos do *graffiti*. Tem-se como exemplos: mural, lambe-lambe, *sticker art*, instalação, performance, arquitetura, monumento e escultura. Embora apresentem igualdades em diversos aspectos, costumam ser divididas em duas categorias: arte urbana e arte pública.

A pesquisa não tem como objetivo discutir amplamente todas as intervenções apresentadas, mas parece pertinente elucidar algumas questões que diferenciam a arte de rua da arte pública, e ainda, colocar em questionamento a classificação do *graffiti* apenas como arte urbana.

A intervenção artística na cidade modifica o espaço público e agrega à sua complexidade formas, cores, significados e códigos. Dessa maneira, a obra se integra com o espaço a sua volta formando um bem simbólico, produzido para os indivíduos observarem/experimentarem por meio da intervenção um panorama do momento sociocultural e político de uma determinada comunidade. Sobre esse aspecto Bonomi afirma que:

Em uma de suas muitas dimensões, a arte na cidade cumpre também o importante papel de resgatar a formação do olhar da população e ao mesmo tempo se adequar ao entorno pela sua inserção social no urbano. (BONOMI, 1999, p. 32).

Ao pontuar diferenças entre arte urbana e pública, não se pretende aqui estabelecer categorias estéticas ou semânticas, mas sim identificar os diferentes métodos de produção e sistemas de mercado, que colaboram na discussão sobre as teorias, políticas públicas e procedimentos práticos relacionados a intervenções urbanas.

A arte pública contemporânea não tem mais o objetivo de organizar o espaço social e a visão, como na concepção clássica e renascentista. Hoje um de seus propósitos é lidar com as divergências e revelar as inquietações que acontecem no espaço urbano. Este conceito, no entanto, não exclui a existência das outras diversas possibilidades da relação arte/cidade (ZAILLER, 2013).

Para Siah Armajanian (apud SILVA, 2011), o sentido cívico, a mediação e a predisposição política¹⁸ estruturam o conceito de arte pública. Segundo Silva (2011) sentido cívico se refere a arte pública não ser dirigida a um público especializado, e sim a todos os cidadãos, tem-se como exemplo os monumentos (Figura 17).

Figura 17 - Monumento ao Maracatu, Recife. A autoria de Abelardo da Hora.



Fonte: Clóvis Campêlo
<https://bit.ly/2LDWXuW>.

¹⁸Segundo Silva (2011) já que o espaço público é fundamentalmente um espaço político, a arte pública tem a função de representar fatos históricos e desejos de mudança diante das insatisfações do presente de uma sociedade.

Floriano (2012) argumenta que a arte pública deve cumprir três principais funções: mostrar o espaço público enquanto lugar privilegiado para a exposição e permanência da arte, conferir aos espaços públicos um caráter de lugar urbano e utilizar a arte como dispositivo político”.

A arte pública pode apresentar características contemporâneas ou conservadoras, misturando referências estéticas para representar por meio da arte a memória social e política de um grupo social. Um exemplo relevante de arte pública que merece destaque na discussão é o muralismo (arte mural).

O muralismo é um estilo de pintura que se consolidou como uma modalidade artística com forte transmissão sociocultural e significação popular mediante a exposição pública. No início do século XX, o muralismo mexicano¹⁹ teve destaque com os murais de Diego Rivera (Figura 18), José Clemente Orozco, Federico Cantu e David Alfaro Siqueiros (GITAHY, 1999).

Figura 18 - Mural “Man, Controller of the Universe”, México, Diego Rivera.



Fonte: Site NPR
<<https://n.pr/2Elfg1d>>.

Na década de 1930, o muralismo mexicano influenciou pintores brasileiros como Candido Portinari e Di Cavalcanti, que produziram nessa época murais importantes sobre a história social e política do Brasil. No entanto, Gitahy (1999)

¹⁹ O termo refere-se ao movimento artístico que aconteceu nos Estados Unidos Mexicanos na primeira metade do século XX, de caráter realista e monumental. Os murais com grandes dimensões narravam a história do país e do povo mexicano e ocupavam lugares públicos, rompendo os círculos restritos de galerias, museus e coleções particulares.

descreve que o *graffiti* e o muralismo, no Brasil, ganharam conotações semelhantes com o surgimento da *pop art*, na década de 1950, já que ambos utilizam materiais e técnicas semelhantes e criam intervenções públicas inspiradas em temas populares. No entanto, a proposta do muralismo que é exaltar a identidade do povo em espaços de grande visibilidade, precisa de autorização para ser feita, visto que é necessário estrutura e tempo para pintura de paredes em grandes dimensões.

No entanto, o *graffiti* contemporâneo quando feito em grandes dimensões, com temática popular e autorização para utilização do espaço público é classificado também como uma pintura mural. O “*graffiti-mural*” se apresenta como uma arte “híbrida” que transita entre o conceito de urbano e público, demonstrando a possibilidade de uma flexibilidade conceitual, que admite e consegue integrar simbólica e ideologicamente essa intervenção urbana.

Segundo Zaidler (2013) o que diferencia a arte de rua da pública é a encomenda, não enquanto ato de solicitação, mas como ato de decisão. Não há arte pública sem encomenda. São as diferenças entre quem encomenda que delimitam os terrenos e espaços que serão feitas as intervenções e assim sua categorização.

Zaidler (2013) descreve os principais responsáveis pelas decisões no âmbito das disputas pela criação de intervenções nos espaços públicos:

- 1) instituições do Estado e administrações governamentais; 2) instituições privadas-comerciais e culturais (incluindo nestas as religiosas e os museus públicos), autarquias, empresas de economia mista etc; 3) a indústria cultural; 4) o próprio artista e/ou sua comunidade; 5) e ainda institutos culturais privados e organizações não-governamentais, que entram no cenário como organismos articuladores da sociedade civil e de modo sistemático, no Brasil. (ZAILLER, 2013, p.127).

Assim, a arte urbana, também denominada de arte de rua, urbanografia ou *street art*, melhor se define como o tipo de intervenção que participa do cotidiano sem aviso prévio, sem título de obra de arte, com a efemeridade como principal característica. De acordo com Zaidler (2013) a arte urbana é tática e independente.

Conforme Abarca (2010), alguns tipos de arte urbana, como as instalações (Figura 19), por exemplo, mesmo sem autorização, quando criadas por artistas de classe socioeconômica favorecida com algum tipo de formação vinculada ao design ou as artes visuais, são aceitas ou compreendidas de maneira equiparável a arte pública.

A aceitação reflete na questão da autoria, que se torna evidente. Trata-se do retorno da assinatura, como estratégia de reconhecimento artístico. Nota-se que o reconhecimento tem sido potencializado com a utilização de fotografias e redes sociais, que agem como fator de autopromoção dos artistas e coletivos que integram o chamado *street art market*, movimento voltado para o comércio da arte de rua.

Figura 19- Instalação de arte, Nova Iorque.



Fonte: Blog Escola Pró-Arte
< <https://bit.ly/2ETxfCd>>.

Por fim, notam-se os conceitos de arte pública e arte urbana nos períodos históricos precedentes, mas também os novos significados e possibilidades trazidos pelas mudanças da contemporaneidade. A autorização e a encomenda são pontos determinantes para a categorização da arte em espaço público. Nesta perspectiva, o *graffiti* contemporâneo brasileiro transita entre o conceito de arte urbana e arte pública.

Considerando esses pontos, acredita-se que a relação entre arte pública e *graffiti* favorece os processos de criação de imagem e arte na cidade. Isto porque, ao ser visto também como arte pública, o *graffiti* tem a estética valorizada e se torna uma intervenção compreendida como qualificadora de espaços urbanos e representante de histórias de uma sociedade.

4 INFORMAÇÃO ESTÉTICA, MEMÓRIA E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

Neste capítulo são percorridas relações possíveis entre *graffiti*, Informação e Memória na Ciência da Informação. A informação estética é utilizada na pesquisa para se distinguir da usual informação semântica discutida na Ciência da Informação, bem como para descrever melhor a amplitude teórica-metodológica dos elementos que delineiam processos de ação, leitura e análise de artes. Assim, a utilização do conceito de informação estética complementa e amplia discussões que se baseiam em teorias matemáticas da informação aplicadas a manifestações artísticas.

4.1 INFORMAÇÃO

Todos os campos do conhecimento trabalham com informação, no entanto, é a Ciência da Informação que a toma como principal objeto de estudo. Observa-se que esta informação de que a Ciência da Informação se propõe investigar movimenta-se em territórios multifacetados, logo, é válido ponderar que a Ciência da Informação estuda algumas perspectivas de informação.

De acordo com Capurro e Hjørland (2007, p. 187) “a informação se configura como aquilo que é capaz de ser informativo para alguém”. Tal definição indica que um mesmo objeto/documento pode dar origem à identificação e interpretação de diferentes informações, a depender das perguntas que serão feitas.

Neste sentido, Capurro e Hjørland (2007, p. 187) pontuam que a informação “é qualquer coisa que é de importância na resposta a uma questão”. Para tal definição, destaca-se o seguinte ponto: a relação dialética entre informação e usuário. Entende-se que a informação se configura como tal, mediante identificação e interpretação por um usuário.

A informação é disponibilizada aos usuários a partir de códigos compartilhados social e culturalmente, tendo como referência critérios e valores de ordem coletiva. A informação ao ser processada pelo usuário, pode se tornar relevante para a elaboração de respostas e, eventualmente, de novas perguntas, impulsionando assim um processo de novas buscas por outras informações (CAPURRO; HJØRLAND, 2007).

Segundo Capurro (2003) diante de uma mesma situação infocomunicacional, a depender do capital social, cultural e educacional, os indivíduos/usuários podem

identificar e compreender informações distintas, experienciando este processo de maneiras completamente distintas.

Capurro e Hjørland (2007) salientam que a informação também pode ser entendida como conceito subjetivo, ainda que os significados atribuídos pelos usuários sejam predeterminados nos contextos social e cultural. E ainda, ponderam que:

Usuários deveriam ser vistos como indivíduos em situações concretas dentro de organizações sociais e domínios de conhecimento. [...] Não é possível para os sistemas de informação mapear todos os possíveis valores de informação. Nem alguém pode mapear somente as situações verdadeiras. As pessoas têm diferentes bagagens educacionais e desempenham diferentes funções na divisão do trabalho na sociedade. (CAPURRO; HJØRLAND, 2007, p. 192).

Em concordância com a definição de informação de Capurro e Hjørland (2007), Belkin e Robertson (1976) descrevem a informação como aquilo que é capaz de transformar estruturas cognitivas.

Observa-se que nesta definição, a ideia de transformação de estrutura é fundamental, e parte do pressuposto da existência de estruturas anteriores, as quais, por atuação de um estímulo externo (informação) são modificadas. Deste modo, o receptor é visto como aquele que tem estruturas cognitivas capazes ou não de decodificar a informação.

Nessa perspectiva, nota-se que a informação é capaz de produzir mudanças de um estado para outro, modificando assim o comportamento cognitivo do receptor da informação. No entanto, este receptor já é detentor de estruturas cognitivas anteriores, as quais lhe permitem promover articulações e conexões diante do estímulo cognitivo que representa a informação.

De acordo com Vickery (1987) o sujeito presta atenção em uma mensagem, tomando-a como informação, quando a considera acessível e relevante. Logo, a informação só é reconhecida pelo receptor como tal, no momento que este é capaz de identificar seu potencial informativo.

Capurro e Hjørland (2007) afirmam que a informação pode ser identificada, descrita e representada em sistemas de informação para amparar diferentes domínios do conhecimento. E nesse contexto surgem questões que demandam a determinação se algo é informativo ou não.

Alguns domínios têm alto grau de consenso e critérios de relevância explícitos. Outros domínios têm paradigmas diferentes, conflitantes, cada um contendo sua própria visão, mais ou menos implícita, da *informatividade* dos diferentes tipos de fontes de informação. (CAPURRO; HJØRLAND, 2007, p. 192).

Segundo Pinheiro (2004) a informação é especialmente relacionada a documentos impressos que são guardados em bibliotecas ou arquivos, quando de fato a informação de que trata a Ciência da Informação pode se apresentar de diferentes formas, em diferentes suportes, como: diálogos informais, fotografia, objeto, registro magnético de uma base de dados, biblioteca virtual, entre outros.

Nesta via, questiona-se: o *graffiti* sendo compreendido como objeto informativo, a que questões e objetivos as informações deveriam atender? Que tipo de informação é capaz de responder ou suscitar perguntas a partir de intervenções artísticas compartilhadas em espaço público?

Para responder a estes questionamentos adotou-se uma perspectiva de informação que atende melhor as questões ligadas ao *graffiti*, dada sua natureza visual e estética. Na Ciência da Informação os conceitos de Arte em Informação e Informação Estética compreendem e respondem de maneira mais adequada as perguntas relacionadas a estudos sobre objetos e sistemas de informação ligados a arte.

4.2 INFORMAÇÃO ESTÉTICA

Na Ciência da Informação discute-se com maior frequência a informação semântica, que segundo Werneck (2000) é aquela que se apresenta de maneira lógica e estruturada, pode ser enunciada, traduzida e prepara indivíduos para ações. Ao contrário desta, a informação estética, observada na arte não pode ser traduzida completamente.

A leitura da informação estética desencadeia emoções e seu estudo deve ser observado também no âmbito subjetivo. De acordo com Werneck (2000, p. 65). "o ponto de vista estético não tem o intuito de preparar decisões, melhor dizendo, não tem nenhum objetivo a não ser causar emoções estéticas".

Com base na concepção kantiana, Teixeira Coelho (1973) descreve a estética como um estado intermediário entre as ordens: ergásticas (razão e prática) e

semântica (razão pura). O autor afirma a necessidade e a possibilidade de distinguir a informação estética da semântica, mostrando que esta não é linear, mas dialética, considerando que a operação do conhecer não é exclusivista.

Segundo Teixeira Coelho (1973) quase toda informação estética apresenta elementos semânticos que, entretanto, não perturbam sua natureza “sensível”. No entanto, o que aumenta o rendimento informativo de uma mensagem é a codificação. Os códigos que organizam a informação semântica se estruturam de forma rígida e fechada, isso para reduzir a incidência de ruídos na mensagem. Já os códigos vistos na informação estética “são essencialmente pessoais, têm suas leis de estruturação baseados nas características e nos desejos particulares de cada fonte, de cada criador [...]” (TEIXEIRA COELHO, 1973, p. 27).

Teixeira Coelho (1973) desenvolveu seis possíveis categorias que distinguem a informação estética da semântica. A primeira está relacionada a forma de apreensão da informação. Nesse ponto, a estética não se relaciona com processos puramente racionais, pois a percepção ou a faculdade do sentir são predominantes. Logo, diante da informação estética existe um sujeito perceptivo, que conhece o objeto informativo/artístico não por uma abstração intelectual, mas sim por uma relação dialógica e perceptiva na qual, aquele que vê e aquilo que é visto.

A segunda perspectiva é a tradutibilidade, que indica a informação estética como algo que nem sempre pode ser descrita completamente, pois preserva as peculiaridades do conjunto de símbolos, do código e do canal (TEIXEIRA COELHO, 1973). Dessa maneira, a informação estética fica reduzida aos indivíduos aptos a decifrar seus símbolos. Quando um *graffiti* tem em sua composição elementos desconhecidos, símbolos e/ou abreviaturas, um observador pode ter a leitura limitada, devido à falta de conhecimento das simbologias e seus respectivos significados.

A terceira categoria se refere ao esgotamento da mensagem. Nesse sentido, a informação estética não se esgota na primeira vez que é lida, pois nela há a possibilidade de mais de uma leitura, dependendo de seus receptores e mesmo de diferentes leituras por parte de um mesmo receptor (TEIXEIRA COELHO, 1973). Nessa perspectiva, é o repertório informacional e cultural do receptor que possibilita a extração de múltiplas informações, pois na estética a mensagem não se impõe de maneira objetiva.

A quarta categoria diz respeito a quantidade de canais simultâneos. Segundo Teixeira Coelho (1973) a informação semântica geralmente utiliza apenas um canal

transmissor de mensagem. Já a informação estética é capaz de transmitir múltiplas mensagens que se relacionam com o receptor por meio de vários canais simultaneamente. Nas artes existe uma mensagem principal, mas também outras atreladas a ela. Gomes afirma que:

Evidente que essa distinção é relativa, pois um poema, por exemplo, faz uso apenas de um canal, no entanto contém informação estética porque apela para a imaginação; e o telejornal usa os canais auditivo e visual, mas na maioria das vezes sua informação é semântica como, por exemplo, as informações transmitidas por um telejornalista, quando a câmera fixa-se nele, nas suas expressões faciais e labiais, suprimindo, assim, todas as outras informações, numa tentativa de reduzir ao máximo a dispersão. (GOMES, 2017, p. 165).

A quinta característica é a possibilidade de criação de estados interiores, visto que a informação estética, apesar dos esquemas de codificação prévia, é adaptável o suficiente para despertar no receptor uma espontaneidade imaginativa. E nessa perspectiva, a originalidade dos estados estéticos sugere informações mais complexas porque requer imaginação (TEIXEIRA COELHO, 1973).

A sexta categoria está relacionada ao poder de persuasão. Enquanto a informação semântica procura persuadir o receptor por meio de argumentos estruturados e validados pelas ciências, a informação estética deseja seduzir o receptor, na medida em que requer do sujeito o exercício de suas capacidades sensíveis. Essa característica da informação estética é muito utilizada nas artes publicitárias para despertar o desejo de compra por um serviço ou produto.

A interpretação da informação estética, embora com forte apelo subjetivo, dialoga com a ciência. Segundo Teixeira Coelho (1973, p. 68) “a estética é uma disciplina do conhecimento que se organiza ‘desorganizadamente’, ‘caoticamente’ (e é nisto exatamente que está sua força), a partir da experiência da sensível”.

Para o estudo dos *graffiti* além da informação estética é válido pontuar a categorização de imagens que leva em conta a relação da imagem/pintura com o referente, ou seja, com o(s) objeto(s) que a imagem representa. Não será aprofundada a discussão da categorização de imagens no estudo, no entanto, para análise dos *graffiti* estas questões são observadas. Santaella e Nöth (2005) dividiram as imagens em três categorias fundamentais: as não representativas, as figurativas e as simbólicas.

As imagens não-representativas ou abstratas são aquelas que apresentam uma redução da declaração visual a elementos puros, tais como, tons, cores, manchas, brilhos, contornos, formas, movimentos, ritmos, concentrações de energia, texturas, massas, proporções, dimensão, volume etc. As imagens figurativas transcendem o plano bidimensional ou criam no espaço tridimensional réplicas de objetos preexistentes, ou seja, são recriados objetos ou situações reconhecíveis no mundo externo. As imagens simbólicas são imagens que, também são figurativas, no entanto, representam algo de caráter abstrato e geral (SANTAELLA; NÖTH, 2005).

As imagens figurativas sugerem e designam objetos ou situações existentes, e demonstram uma historicidade que pertence ao objeto ou situação que a imagem representa. Nesse sentido, as imagens figurativas podem ser analisadas como documento de época. Ao contrário das imagens abstratas, que isoladas não agem como indicadores de tempo e das imagens simbólicas, que embora possam indicar a temporalidade de objetos e situações, se apresentam de maneira genérica e universalizante (SANTAELLA; NÖTH, 2005).

As diferentes formas de representação da imagem auxiliam no exame dos signos visuais tanto dos *graffiti* in loco, como das representações imagéticas destes. Utilizar esta categorização semiótica serve para entender elementos que compõem a informação estética e os fenômenos que esses elementos estão aptos a produzir em um receptor.

4.3 MEMÓRIA

O estudo sobre memória não é exclusivo da Ciência da Informação, pois permeia outras ciências, logo, o conceito de memória emerge como resultado de um complexo atravessamento de diferentes discursos e disciplinas, tornando-se um objeto polissêmico e de estudo interdisciplinar.

Essa polissemia pode ser entendida sob duas perspectivas: uma é que a memória abrange muitas significações; outra é que ela se abre a uma pluralidade de sistemas de signos. Estes signos podem ser simbólicos (palavras orais e escritas), icônicos (imagens desenhadas ou esculpidas) ou indiciais (marcas corporais, por exemplo) (GONDAR, 2016).

A memória na Ciência da Informação pode ser observada sob as seguintes perspectivas: individual, coletiva ou social. De acordo com Murguia (2010), a memória

individual se mantém a partir da sensibilidade dos indivíduos e das generalidades que partem da coletividade. Enquanto a memória coletiva tem elementos que constroem a identidade de grupos, coletividades e da sociedade em geral, servindo também de referência à memória individual.

A diferença entre memória individual e coletiva está na forma como a memória age no indivíduo e no grupo. Murguia (2010) define que a memória individual se define pela forma como o indivíduo codifica a informação no momento em que mantém contato com um objeto, já em grupo, a relevância da memória consiste na maneira com a qual esta alcança o coletivo.

Segundo Gondar (2008), o conceito de memória varia de acordo com a área do conhecimento e com os objetivos do pesquisador frente ao seu objeto de estudo. Nesta pesquisa, o ponto mais importante não é a diferenciação dos conceitos de memória, e sim a possível relação dessas diferentes memórias com a informação estética do *graffiti* urbano.

A percepção individual é alicerçada pelo coletivo, no qual o indivíduo está inserido, e que lhe atribui condições de se representar objetos e situações e de identificar, no tempo e na história, os valores dessa representatividade. Nesse sentido, nota-se que no *graffiti* há traços de memória individual e coletiva. Individual à medida que o grafiteiro pinta e escreve suas lembranças e coletiva à medida que essas lembranças são compartilhadas com outras pessoas em espaços públicos.

Gondar (2008) define memória diante da possibilidade de que a partir de uma nova situação ou um novo encontro o passado pode ser ressignificado, pois a história de um indivíduo, seja ela individual ou coletiva, pode ser a história dos diferentes sentidos que surgem em suas relações. Nesse ensejo, Gondar descreve que:

[..] abre-se a possibilidade de que a memória, ao invés de ser recuperada ou resgatada, possa ser criada e recriada, a partir dos novos sentidos que a todo tempo se produzem tanto para os sujeitos individuais quanto para os coletivos – já que todos eles são sujeitos sociais. (GONDAR, 2008, não paginado).

As definições de memória adotadas em estudos na Ciência da Informação são aquelas que melhor se adequam às pesquisas relacionadas a tratamento, conservação e recuperação de informações, que se desenvolvem em dois vieses: o tecnológico e o das percepções teóricas. As discussões sobre tratamento e preservação da memória na Ciência da Informação são propostas a partir da

investigação de informações registradas que devem ser salvaguardadas e acessíveis para a formação do conhecimento.

Oliveira e Rodrigues (2009, p. 218) reforçam a posição de interdisciplinaridade da Ciência da Informação no tratamento da memória, salientando que esta pode ser compreendida sobre diversas concepções “conforme o contexto no qual ocorrem os processos informacionais, os problemas a resolver ou a abordagem que se pretende utilizar para solucioná-los”.

Segundo Azevedo Netto (2007) os conceitos de memória começaram a ser discutidos na Ciência da Informação no período em que surgiram na área os estudos e discussões sobre registros. Dessa maneira, é evidente a relevância das pesquisas no âmbito memorialístico na Ciência da Informação, em que as informações podem ser vistas como evidências da memória.

De acordo com Le Goff (2003), a memória como propriedade de conservar certas informações remete a funções psíquicas, pelas quais a humanidade pode atualizar impressões ou informações passadas. O contato com a história por meio de intervenções urbanas como o *graffiti* resulta na apropriação da memória, de modo que a identidade de um grupo ou indivíduo se firma e se reafirma em um processo de autoconhecimento e reconhecimento enquanto sociedade.

O *graffiti* traz as percepções de informações e os valores culturais que moldam a memória coletiva de um povo, e que advém dos processos de subjetividade e da memória individual do artista. Assim, memória e percepção são elementos fundamentais para a criação, pois a lembrança é constituída de sensações adquiridas pela descoberta e apropriação de elementos culturais (SALLES, 2008).

A partir destas considerações, o tratamento dos registros que defronta a história social dos indivíduos junto aos espaços urbanos e sociais confiados à palavra, aos artefatos culturais, as manifestações visuais e a tantas outras expressões, demonstra as diferentes maneiras de compreender o significado da memória na cultura. A cultura reflete o valor da reprodução simbólica e material de um grupo em uma ordem econômica, política e social, as quais repercutiram no desenvolvimento e na transmissão do conhecimento, valores, hábitos e, na veiculação da informação (MARTELETO, 1995).

O *graffiti* como intervenção artística direciona a reflexão para o papel que a informação estética pode assumir na construção do conhecimento, e conseqüente

transformação do meio social, pela potencialidade que a arte tem de ligar os indivíduos entre si e o ambiente em que vivem.

A informação oriunda de objetos artísticos é uma forma de representatividade do social, e quando vista na perspectiva de documento é composta por uma linguagem de sentidos. Segundo Karamuftuoglu (2006), os objetos artísticos são blocos de sensações, percepções e afetos que circundam determinado conhecimento, e oportunizam novas dimensões de sentidos e/ou compreensões.

Oliveira e Rodrigues (2009, p. 219) traçam uma definição de memória que está relacionada a “capacidade de reter fatos e experiências do passado e retransmiti-los às novas gerações através de diferentes registros (sonoros, imagéticos, textuais etc.)”. Por sua vez, esses registros são (ou deveriam ser) guardados em instituições de memória, que são espaços com o compromisso de guarda de documentos memorialísticos e realização de atividades de tratamento de informações e acesso.

No entanto, um ponto a ser ressaltado na investigação do *graffiti* é a sua materialidade, já que este quando feito em paredes e fachadas (públicas ou privadas) não é passível de guarda em uma instituição de memória com o suporte original em que foi feito. Porém, a representação imagética (fotografia) — e também a representação audiovisual não abordada na pesquisa — do *graffiti* parece um simulacro eficiente a partir do qual podem ser analisados os aspectos memorialísticos que o *graffiti* possui.

Todavia, a fotografia que representa imageticamente um *graffiti* necessita de tratamento como documento iconográfico e de uma leitura com as informações necessárias para compreensão do momento histórico, para o qual o objeto faz-se como representação social:

Ao preservar a informação registrada, os recursos simbólicos demonstram, explicam ou favorecem novas relações e dimensões para o entendimento do ambiente em que se vive, ou seja, memoriam os instantes e os passos já alcançados, e lançam perspectiva de compreensão do presente. (VERRI, 2011, p. 18).

A preservação da memória, no entanto, não se restringe apenas à manutenção do suporte físico dos documentos. As representações temáticas de conteúdo têm a função de acesso e disseminação da informação. Logo, preservar a memória do *graffiti* por meio de representações imagéticas requer mais que procedimentos e métodos específicos para autogestão de acervos iconográficos. Tornam-se

necessários procedimentos conscientes quanto ao conteúdo simbólico deste tipo de intervenção artística.

Deste modo, é relevante atentar-se ao caminho que é necessário percorrer para que se possam conservar informações contidas nos *graffiti*, pois este caminho perpassa pela materialidade na qual as artes urbanas estão inicialmente inseridas e pela representação imagética do *graffiti* que se torna uma documentação passível de recuperação e conservação. Logo, a preservação da memória e das representações simbólicas em fotografias de *graffiti* urbanos se tornam questões a serem compreendidas na Ciência da Informação.

4.4 O ESTUDO DO GRAFFITI NA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

A análise do *graffiti* como fonte informacional e memorialística se apropria da interpretação e decodificação de seus elementos construtores e o representa em uma ação de transformação de linguagem estética para verbal, tendo, dentro destas transcrições, o registro de elementos estéticos, históricos e físicos.

Os estudos sobre análise e representação da imagem acarretaram o desenvolvimento de diversos paradigmas e métodos, em sua maioria, preocupados com a eficácia de descrição da imagem, uma vez que sua complexidade de leitura surge em decorrência da subjetividade e da variabilidade de interpretações por parte de quem a observa/analisa.

Na Ciência da Informação, as teorias, metodologias e práticas relacionadas à organização e à preservação de documentos e da informação, não favorecem a complexidade da natureza do *graffiti*, uma vez que a informação estética compreende algo simbólico, percebido pelos sentidos humanos.

Na Ciência da Informação brasileira ainda são inexpressivas as investigações sobre *graffiti* urbano e suas representações imagéticas, especialmente na área de tratamento temático, em que se nota uma ausência na construção de sistemas de representação que revelem, além das descrições físicas, a mensagem contida nos *graffiti*.

Sabe-se que as imagens assumem diversos formatos e muito embora sejam comuns os estudos sobre os conteúdos imagéticos referentes à fotografia, na Ciência da Informação, outros suportes imagéticos também podem ser analisados com base em seu teor informativo, como é o caso dos *graffiti*.

Os *graffiti* são manifestações visuais que retratam enquadres situacionais referentes à percepção do grafiteiro acerca de algum objeto ou situação e, dessa maneira, constroem um conjunto de representações simbólicas que se codificam em mensagem não verbal.

Este tipo de manifestação aparece na Ciência da Informação como estudo de fontes não-convencionais de informação e que são muitas vezes negligenciadas devido à complexidade de sua conjuntura física ou de conteúdo (MANINI, 2002). Pirolo (2007) afirma que a arte é suscetível de registro (codificação) de diversas maneiras e sua transmissão também encontra caminhos diversos. Logo, estudos sobre organização, processamento, preservação e recuperação de informações artísticas podem ser analisados no campo da Ciência da Informação.

Maimone (2007) descreve a inquietação existente em relação a um tipo de representação que estabeleça o sentido necessário do conteúdo de representações imagéticas em sistemas de recuperação da informação. De acordo com Maimone (2007) a linguagem utilizada na composição da imagem artística é a imagética e a recepção do observador ocorre pela decodificação, em que o conteúdo gerado pelos signos é absorvido e refletido com base em conhecimentos prévios do observador. Desta forma, atenta-se a necessidade de uma padronização na representação da informação estética, que facilite o acesso e garanta a consistência na assimilação desse tipo de informação recuperada (MAIMONE, 2007).

Neste ensejo, o desenvolvimento de estudos sobre *graffiti* urbano são necessários a partir da construção de metodologias e relações conceituais específicas que contemplem as particularidades desse tipo de intervenção urbana e que garantam o alcance de um dos principais objetivos da área de Ciência da Informação, que é a preservação da memória e o acesso à informação.

O *graffiti* quando retrata modos, costumes, objetos, cenários e/ou personagens referentes a um momento histórico de uma sociedade, tem seu caráter apreciativo, incorporado à relevância documental pelo seu teor comprovativo do real, em um registro pictórico produzido por um ser social.

Nos estudos memorialísticos sobre pintura, Argan (2005), cita como característica norteadora de pesquisa a historicidade presente no objeto artístico. Argan (2005) descreve que a representação da pintura se aproxima do real e que a formação da obra de arte se afirma mediante as noções que o artista tem e partilha com a sociedade, sendo assim, a própria linguagem histórica.

Sendo assim, o *graffiti* pode trazer em sua narrativa imagética de cenas e acontecimentos que se baseiam na realidade social, representando o tempo histórico e reproduzindo a história das sociedades, afirmando-se assim como documento — nesse caso a representação imagética — de valor (PONTES; OLIVEIRA, 2012, p. 1).

Do ponto de vista da análise da pintura histórica, Lucena et al. (2008) menciona possíveis questionamentos sobre a veracidade atribuída à imagem artística enquanto documento memorialístico e histórico. Em sua grande maioria, os *graffiti* não apresentam a estética da cena registrada ou da reprodução do real, no entanto, a questão da veracidade do conteúdo da pintura abre portas à reflexão sobre a subjetividade e sobre a intencionalidade do grafiteiro em cada composição.

Os *graffiti* utilizados nesta pesquisa, especialmente os que compõem o corpus investigativo, evidenciam pinturas de modos, costumes, personalidades e elementos que compõem a história de Pernambuco — pernambucanidades. Ainda que os grafiteiros façam uso de uma poética e estilo próprio, a validade do *graffiti*, na perspectiva memorialística, está relacionada a posição de compreensão e registro da realidade social da cidade, a qual os mesmos pertencem ou visitaram.

A pernambucanidade pode ser entendida como uma fabricação histórica em constante construção/desconstrução, produto de elaborações linguísticas, sociais, culturais e políticas. Entende-se a pernambucanidade no mesmo sentido em que salientou Albuquerque Junior (2008, p. 63) como o resultado de “elaborações poéticas, literárias, pictóricas, teatrais, cinematográficas, midiáticas, escultóricas, icônicas, fotográficas, realizadas por aqueles que a tomam como o objeto e o objetivo de suas práticas.

O termo “pernambucanidade” evidencia o limite entre pertencimento e não-pertencimento, para os sistemas de inclusão de exclusão que constroem identidades regionais, definindo e legitimando o que é “daqui” e o que é de “lá”, o que nasceu em Pernambuco e o que teve origem outro estado brasileiro, entre outras distinções. Desse modo, o termo “pernambucanidades” pode ser entendido também como identidade regional.

Castells (2008) pontua que a construção de identidades regionais deve ser situada historicamente. Pois a identidade regional é resultado da relação entre “história, geografia, biologia, instituições produtivas e reprodutivas, memória coletiva e por fantasias pessoais, por aparatos de poder e revelações de cunho religioso” (CASTELLS, 2008, p 23).

A construção da pernambucanidade acontece entre os diálogos subjetivos que a reconhecem e a indicam como verdade e que sustentam o sentimento de regionalidade nos sujeitos que habitam Pernambuco ou que o analisam. Essa, por assim dizer, “ideia” do que “é de Pernambuco”, é produto de diálogos e conflitos entre diversos grupos, que tentam impor e consolidar os referenciais com os quais se identificam como legítimos referenciais da identidade regional.

Assim, entende-se que cenários, personagens, figuras ou símbolos podem ter origem ou coexistirem em mais de um lugar, mas é a partir das particularidades de cada cultura que eles ganham significados e sentidos diferentes. Dá-se como exemplo a figura do cacto, uma planta encontrada na vegetação da caatinga no sertão pernambucano, mas que também é encontrado em outras regiões do Brasil e do mundo.

Dessa forma, a análise e leitura de uma imagem acontece em conjunto a outros elementos atrelados a ela, como por exemplo, localidade, contexto, motivação, e ainda, a subjetividade e relação que o observador tem com os elementos que compõem a pintura e sua história.

Por fim, compreende-se que características da composição imagética dos *graffiti* e das representações imagéticas (fotografias) são distintas em sua apresentação, sendo necessária cautela no estabelecimento de posições de interpretação que contemplem tais características mediante a realidade de cada um destes tipos de imagem e ambiente que estejam, tal como, suas finalidades.

5 ANÁLISE DOS GRAFFITI

Nesta seção são apresentadas as análises dos *graffiti* que compõem o corpus da pesquisa, por meio de representações imagéticas dos *graffiti*, análise em três níveis, descrições físicas e fotografias comparativas. Como já apresentado na seção 2.5, a base para a leitura dos *graffiti* é o método iconológico descrito por Panofsky (1991) e dividido em três níveis de análise.

Os *graffiti* analisados foram escolhidos com base em uma mesma temática e perspectiva de representação do social (pernambucanidades). Foram consideradas para análise dos *graffiti* informações sobre personagens e objetos, períodos históricos, modos, costumes, acontecimentos e fatos representados na imagem.

As descrições físicas visam contemplar especificidades deste tipo de intervenção e para isto foram observados alguns pontos, como os seguintes: os *graffiti* urbanos geralmente não possuem título, logo, foi utilizada na legenda das fotos a seguinte descrição [*Sem título*]; na legenda, foram colocados os nomes dos grafiteiros responsáveis pela criação do *graffiti* e o ano exato ou aproximado em que foi feito o *graffiti*; diante da característica de efemeridade dos *graffiti* optou-se por uma descrição física que contempla a informação de localização por meio de marcação em mapa geográfico, visto que este recurso já é utilizado em sites²⁰ que armazenam representações imagéticas de *graffiti*.

Apesar da importância dada na pesquisa ao *graffiti* como objeto informacional e fonte memorialística, não há como isolá-lo de um conjunto de questões a que ele remete, como, quem o produz, como produz e onde o produz. Neste contexto de criação e experiência, que envolve espaço e tempo, o *graffiti* urbano têm particular suscetibilidade ao desaparecimento uma vez que está envolvido na construção de representações e artefatos espaciais a partir do fluxo da experiência humana. O processo urbano está relacionado a tudo, porque reflete algo incontrollável e descontínuo, propício às fugacidades, tanto na espacialidade quanto na temporalidade.

Os valores a que estão submetidos os *graffiti* estão distantes dos modelos que servem como referência a algumas artes visuais. E certamente, estão mais próximos dos sentidos de efemeridade e desmaterialização. No lugar da unicidade, o *graffiti*

²⁰ Google Street Art, ACT Government, Urban Nation entre outros.

urbano põe em discussão a fragmentação, a reterritorialização e o esquecimento. Para ilustrar algumas dessas questões, os *graffiti* utilizados no corpus da pesquisa, foram re-fotografados no ano de 2019, de modo que a efemeridade e a relevância destes nos espaços em que foram feitos possa ser discutida.

5.1 ANÁLISE DO GRAFFITI 1

Figura 20 - [Sem título], Selvagem, 2005-2006.



Fonte: Imagem do Google.

Localização: Rua do amparo, 188, Amparo, Olinda – Pernambuco.

Mapa 2 - Localização do Graffiti 1.



Fonte: Google Maps, 2019.

Pintado na parede de uma residência na cidade de Olinda entre os anos de 2005 e 2006, o *Graffiti 1* é apresentado como cartão postal da cidade de Olinda em diversos sites, fóruns e redes sociais especializados em viagem e arte urbana, nacionais e internacionais. O *Graffiti 1* foi encomendado pelo responsável da residência, que também solicitou mais de um retoque nos anos seguintes para o grafiteiro Selvagem, que o idealizou inicialmente. A casa se tornou um ponto de atração turística, visto que por anos consecutivos tem sua fachada pintada sempre com a imagem de um caboclo de lança.

1º nível de leitura (Pré-iconográfica) - A parte frontal do rosto de um caboclo de lança, como óculos de sol, indumentária na cabeça e flor na boca.

2º nível de leitura (Iconográfico) - O caboclo de lança é um personagem encontrado no Maracatu Rural, também chamado de Baque Solto ou ainda, de Maracatu de Orquestra, ritual festivo e religioso de origem interiorana do estado de Pernambuco. A figura do caboclo de lança é comumente vista nas cidades pernambucanas no período de carnaval.

3º nível de leitura (Iconológico) - Almeida (2009), Amorim (2001) e Bonald Neto (1991) mencionam que o maracatu é uma mistura de culturas africanas, indígenas e de manifestações populares como cambinadas, bumba-meu-boi, cavalo-marinho, coroação dos reis negros, caboclinhos e folia de Reis, todas existentes no interior de Pernambuco.

Boa parte dos caboclos de lança eram empregados das lavouras de cana-de-açúcar e moravam e desfilavam apenas nas cidades interioranas do estado de Pernambuco. No início da década de 1930, com o enfraquecimento dos engenhos de cana-de-açúcar, a mudança de moradores do campo para as cidades e para o litoral se intensificou. Assim, chegaram ao Recife e as cidades próximas muitas tradições da Zona da Mata canavieira, como o maracatu rural, seus personagens e sua cerimônia (BONALD NETO, 1991).

No *Graffiti 1* só aparece o rosto do caboclo, no entanto, a vestimenta completa é composta pelas seguintes partes: chapéu de palha enfeitado com fitas coloridas de papel celofane, onde predomina a cor do Orixá “guia”, sendo amarelo para Oxum, azul para Iansã e vermelho para Xangô; lenço colorido que é costurado no chapéu; pintura facial vermelha, geralmente feita com urucum; gola feita de algodão ou veludo colorido, forrada de chita ou popeline e bordada com lantejoulas e miçangas e borda com uma franja feita de lã; camisa de mangas compridas, de cores vivas; ceroulão, que é uma calça de chitão; fofa, que é uma calça frouxa com franja, usada por cima do ceroulão; meião usado para não ralar os joelhos; surrão que é a armação dos chocalhos, sempre em número ímpar para não trazer azar, presos por alças de couro pelos ombros e pela cintura que pesa até 15 quilos; sapatos que são tênis para aguentar a caminhada durante dias; lança, também chamada de guiada, que tem dois metros de altura e é feita de madeira imbiriba ou quiri, enfeitada com dezenas de metros de fitas coloridas, com cerca de 60 centímetros e consagradas em terreiros (SÁ, 2003; BONALD NETO, 1991).

O ritual que acontece antes da aparição e apresentação do caboclo de lança acontece em um terreiro, onde acontecem as bençãos das lanças e da flor que os caboclos carregam na boca e a consagração da Calunga (boneca carregada pela baiana que representa a divindade) (BARBOSA, 2009; BONALDO NETO, 1991).

Os caboclos de lança durante a cerimônia correm de um lado para o outro, agitam as lanças e fazem manobras chamadas de caídas. Além dos caboclos de lança o maracatu rural conta com os seguintes personagens: Mateus, Catirina, burrinha,

babau, caçador, um baianal, damas de buquê, dama do paço, calungas, caboclos de penas e orquestra (BONALDO NETO, 1991).

Os caboclos antes de saírem para o Carnaval passam por rituais de purificação, sendo alguns deles: manter abstinência sexual que começa na sexta-feira que antecede o carnaval até a quarta-feira de Cinzas; tomar o coquetel chamado azougue feito com pólvora, azeite e cachaça; e, carregar um cravo branco ou rosa no canto da boca para “fechar o corpo”. Durante o período de Carnaval os caboclos de lança também não podem tomar banho, para que não se perca a proteção espiritual.

A coreografia feita pelos caboclos é ensaiada meses antes do Carnaval, e todas elas possuem um significado que vai além da estética e do ritmo. Ao passarem por encruzilhadas — ponto de “circulação energética” na perspectiva religiosa — os caboclos limpam as “energias negativas” do local, fazendo as chamadas “evoluções” em forma de cruz. A figura do caboclo para o maracatu é a de quem protege e leva consigo o que é desnecessário e ruim. Com mistério, força e beleza, o caboclo é a figura que defende simbólica e espiritualmente sua corte.

Diante disto, interpreta-se que encomendar a pintura de um caboclo de lança para compor a fachada de uma residência é uma forma de externar que aquele ambiente tem um “calço” espiritual. Assim como fica evidente o desejo de manter vivo e exibir um personagem tão importante para cerimônia do maracatu rural e para história e cultura pernambucana.

A figura do caboclo de lança junto ao maracatu hoje é vista também em outros estados do Nordeste brasileiro e até outros países, e assim, esse personagem (junto ao maracatu) pode ser entendido como uma manifestação “local-global”, que embora tenha originado em Pernambuco como expressão artística, cultural e religiosa, com o passar do tempo chegou a outros locais, com novas interpretações e significados, mas levando consigo a história e o regionalismo cultural pernambucano.

A casa em que foi feito o Graffiti 1 está localizada no bairro do Amparo, em Olinda, onde em dias de Carnaval é o palco a céu aberto para desfiles, blocos, orquestras, multidões e confetes. No resto do ano essa rua compõe o conjunto de ladeiras do sítio histórico de Olinda, cidade com título de Patrimônio Cultural da Humanidade pelo UNESCO, e continua sendo um lugar de passagem, permanência e admiração para moradores e turistas.

Fotos comparativas do *Graffiti 1*

Figura 21 - Sem título], Selvagem, 2006-2007.



Fonte: Imagem do Google.

Figura 22 - [Sem título] Selvagem, 2016-2017.



Fonte: Leandro Rosamiglia, 2017.

Figura 23 - [Sem título], Selvagem, 2018.



Fonte: Jessica Lira, 2019.

5.2 ANÁLISE DO GRAFFITI 2

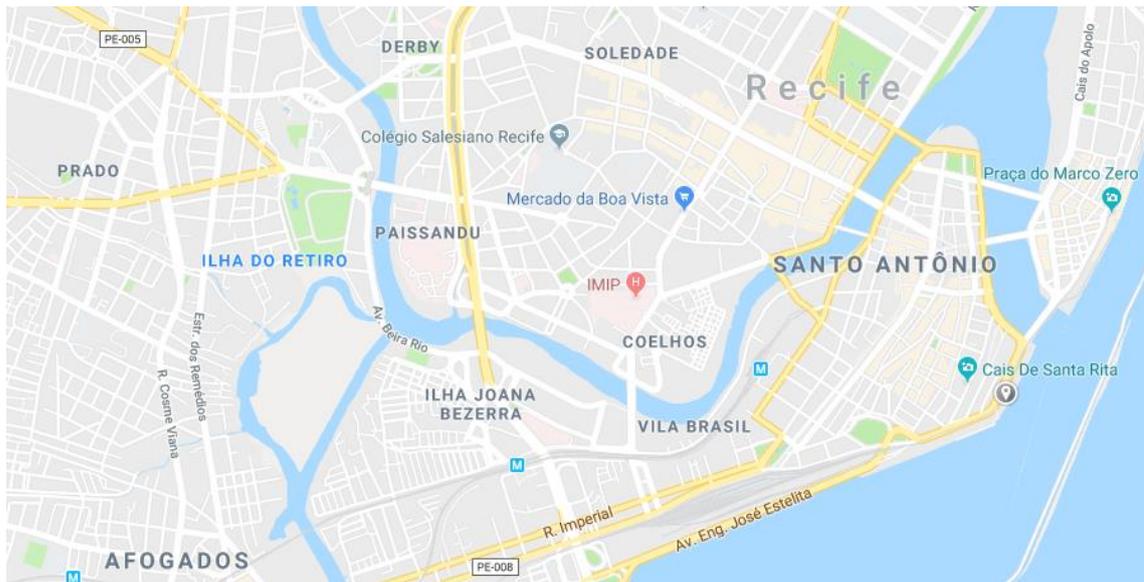
Figura 24 - [Sem título], Derlon, 2008.



Fonte: Site oficial do Derlon Almeida

Localização: PE-009, São José, Recife - Pernambuco. No muro do antigo Armazém 15 do Cais de Santa Rita, já demolido.

Mapa 3 - Localização do Graffiti 2.



Fonte: Google Maps, 2019.

O *Graffiti 2* foi feito sem ser encomendado, no ano de 2008, no muro do armazém 15 do Cais de Santa Rita, que ficava ao lado do Edifício do Pescado Silveira, que pertencia à Companhia Nacional de Abastecimento. Ambos foram demolidos no ano de 2014. O muro tinha outras intervenções e como pode ser observado na Figura 24 no foi feito por cima de pichações.

Nota-se na Figura 25 que o muro onde havia sido feito o *graffiti* não existe mais. Em 2019, foi observado um outro muro no lugar com diversas pichações.

1º nível de leitura (Pré-iconográfica) – Um chapéu grande, mãos segurando facas, um cavalo, um revólver, um homem, uma mulher, uma mão aberta, o sol, um cacto, um chicote.

2º nível de leitura (Iconográfico) – O desenho representa metade do rosto, até altura dos olhos, de um cangaceiro. Os cangaceiros eram homens que andavam armados e em bandos pelo sertão nordestino nas primeiras décadas do século XX. Todos os elementos observados em cima do chapéu do cangaceiro têm uma ligação com ideias, modo de vida e relação destes indivíduos com alguns objetos.

3º nível de leitura (Iconológico) – O termo cangaceiro começou a ser utilizado por volta do ano de 1834, para se referir a bandos de camponeses pobres que moravam

no sertão de algum estado do nordeste brasileiro. O termo tinha conotação pejorativa, pois estava relacionado a pessoas que não se adaptavam ao estilo de vida fora do sertão. A palavra cangaço, é definida por alguns estudiosos do tema, como derivada de “canga”, peça de madeira colocada sobre o pescoço dos bois de carga (ALBUQUERQUE, 2012; NASCIMENTO, 1998; JASMIN, 2006).

Os cangaceiros eram vistos como “bandidos sociais”, que tinham de alguma maneira o apoio dos pobres, pois praticavam atos de caridade, como a doação de alimentos e produtos roubados, em troca era oferecido aos cangaceiros abrigo e informações que lhes ajudavam a fugir das forças policiais, dos chamados volantes (DÓRIA, 1974; NASCIMENTO, 1998).

A figura do cacto, do cavalo, do chicote e do sol no *Graffiti 2* assinala como os cangaceiros viviam em ambientes de clima semiárido e andavam no meio de arbustos secos e pontiagudos em altas temperaturas durante o dia, por isso usavam roupas de couro para proteger o corpo. Eles também usavam luvas de couro com moedas e outras peças de metal, como se fosse uma armadura.

Os apetrechos dos cangaceiros eram levados pendurados no corpo e na roupa, já que não podiam carregar muita bagagem, visto que não tinham residência fixa. Essa relação de objetos ligados ao corpo fica evidente na composição do *Graffiti 2*, quando todos os objetos e elementos representativos não saem “da cabeça” do cangaceiro. Porque, na verdade, eram utensílios que estavam sempre com eles.

Esse kit com que os cangaceiros andavam era composto por: chapéu de couro com abas largas dobradas, roupa resistente com mangas compridas, pedaço de pano para proteger boca e nariz da poeira, bolsa (capanga) com medicamentos, fumo e brilhantina, cartucheiras com munição, armas de fogo, punhal, faca fina, longa e bem afiada (peixeira) e cantil com água ou cachaça. Por causa do forte calor e da ausência de água, alguns cangaceiros também usavam perfumes, a maioria deles roubados das casas das pessoas ricas (CHANDLER, 1980; JASMIN, 2006).

A autentica indumentária dos cangaceiros era marcada pelo uso de símbolos como Estrela de Salomão, Estrela de oito pontas, Cruz-de-malta e Flor-de-lis, que cumpriam não só uma função estética, mas também eram usados na intenção de proteção espiritual. Um dos principais símbolos utilizados nos chapéus dos cangaceiros era a estrela de Salomão, vista como uma espécie de blindagem, vez que os cangaceiros acreditavam que elas devolviam todo mal que era desejado a eles. Mello (2010) relata que tais adornos eram feitos pelos próprios cangaceiros, exímios

costureiros que muitas vezes também desenhavam as peças antes de iniciar a costura. Em alguns casos costurar rendia a um cangaceiro a liderança de um subgrupo, pois ele conseguia “condecorar” seu bando.

Os cangaceiros fizeram história em Pernambuco, mas também em outros estados do Nordeste, como Ceará, Rio Grande do Norte, Paraíba, Alagoas, Sergipe e Bahia. Igualmente a Pernambuco, na época, todos estes estados sofriam com seca, fome, desigualdade social e injustiça. Assim, existiram vários bandos de cangaceiros, sendo o mais conhecido aquele que foi liderado por Virgulino Ferreira da Silva, o famoso Lampião, o "rei do cangaço", e ao observar o *Graffiti 2*, fica evidente essa associação da figura do cangaceiro com Lampião, por conta dos óculos, acessório usado pelo mesmo.

A figura da mão aberta no *Graffiti 2* pode ser associada com imaginário que se criou em relação ao cangaço, ora caracterizado como um grupo de heróis, que roubavam dos abastados para dar aos pobres, ora caracterizado como um movimento pré-revolucionário, que questionava e subvertia a ordem social da época e das regiões por onde passava.

Algumas versões sobre a origem do cangaço indicam que ele nasceu como uma forma de defesa dos sertanejos diante da ineficácia dos gestores do governo em relação a ordem social. Diante disso, alguns bandos de cangaceiros se transformaram em quadrilhas que amedrontavam a população com roubos, assassinatos e estupros coletivos (JASMIN, 2006; MELLO, 2004).

No sertão, na época de efervescência do cangaço, a vingança e o desejo de defender a honra caminhavam lado a lado. Logo, fazer justiça com as próprias mãos era considerado legítimo. Essa relação com a violência é representada no *Graffiti 2* com as figuras do revólver e das mãos que seguram o punhal e a peixeira.

A figura da mulher no *Graffiti 2* traz para o campo de reflexão a figura feminina no contexto do cangaço. A história de amor de Maria Bonita e Lampião é uma referência na forma como as mulheres passam a ser vistas na história dos cangaceiros. Maria Gomes de Oliveira, a Maria Déa, ou ainda Maria Bonita foi a primeira mulher a entrar no cangaço. Depois da chegada de Maria Déa, em 1930, muitos outros cangaceiros seguiram o exemplo de Lampião e permitiram a entrada de mulheres nos bandos. Embora as mulheres não tivessem o papel de cozinhar e lavar roupa, elas não podiam participar dos momentos de batalha, cabendo a elas a função

de fazer companhia a seus maridos (CHANDLER, 1980; ALBUQUERQUE, 2012; MELLO, 2004).

É comum a história de criminosos terminar com mortes trágicas e violentas, e assim foi o fim de Virgulino, Maria Bonita e muitos outros cangaceiros. É relevante a descrição de duas possíveis versões sobre o episódio que findou com a vida de Lampião e seu bando, já que este fato é ilustrado no *Graffiti 2* por meio de uma cabeça de cangaceiro sem corpo.

Em 28 de julho de 1938, jornais noticiaram que Lampião foi achado em seu esconderijo na Grotá do Angico, Sergipe, e depois de uma batalha de aproximadamente quinze minutos contra as tropas foi morto por Antônio Honorato da Silva, guarda-costas do aspirante Francisco Ferreira de Mello, e junto ao seu bando, foi degolado pela polícia, tendo a cabeça exposta em praça pública.

No entanto, Frederico Pernambucano de Mello (2018) especialista no tema do cangaço, descobriu que o verdadeiro autor do disparo fatal contra Lampião foi Sebastião Vieira Sandes, o "Santo", que também era guarda-costas de Francisco de Mello e que anos antes do incidente foi "coiteiro" de Lampião, chegando a costurar peças para o bando.

Sandes concedeu a Frederico Mello uma longa entrevista, na qual afirmou que Lampião não morreu em combate, pois foi executado de cima para baixo, com um único tiro, enquanto tomava uma caneca de café. A bala bateu na lâmina do punhal que estava no cinto do cangaceiro e causou um prolapso de vísceras. Esse punhal está guardado no Instituto Histórico e Geográfico de Alagoas e todo o relato bate com o laudo pericial realizado por especialistas da Polícia Federal (MELLO, 2018).

Controvérsias ainda giram em torno da vida e da morte de Lampião e do seu bando, e talvez seja exatamente alguns desses mistérios e versões que envolvem o universo cangaceiro que torna a história do cangaço tão fascinante e desperte o interesse de pesquisadores e estudiosos em torno do assunto. No entanto, é certo que Lampião e seu bando registraram seus nomes na história de Pernambuco e indicaram as entranhas da formação socioeconômica e cultural do Nordeste do século XX.

Foto comparativa do *Graffiti 2*

Figura 25 - Muro de proteção pichado.



Fonte: Gabriel Primo, 2019.

5.3 ANÁLISE DO *GRAFFITI 3*

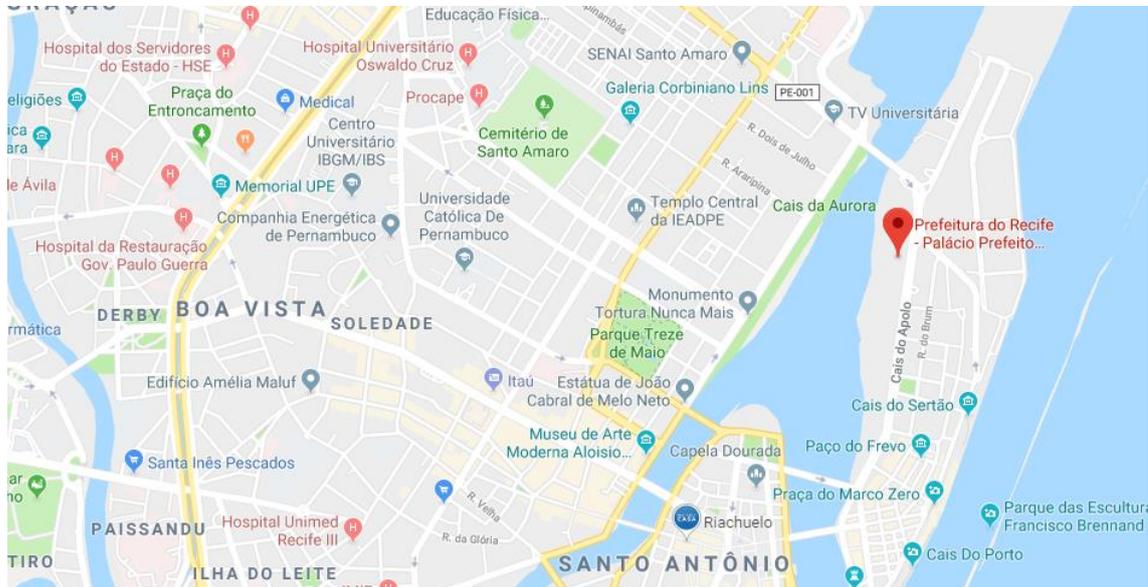
Figura 26 - [Sem título], Kobra, 2015.



Fonte: Imagem do Google.

Localização: Cais do Apolo, 925, Recife - Pernambuco.

Mapa 4 - Localização do Graffiti 3.



Fonte: Google Maps, 2019.

O *graffiti* com a imagem de Luiz Gonzaga, foi feito na lateral do prédio edifício-sede da Prefeitura da cidade do Recife e até o ano de 2015 havia sido o maior mural feito por Kobra. Ganhando também o título de maior mural grafitado e pintado em parede lateral de prédio da América Latina. O *graffiti* tem 77 metros de altura, 8,20 de largura e 3,60 de profundidade (CURIOSAMENTE, 2015).

O mural foi feito com cerca de mil latas de spray e 200 galões de esmalte sintético, e idealizado para ser visto do Cais do Apolo e da Rua da Aurora, voltado para o rio Beberibe. O projeto (idealização do desenho, construção da estrutura, balancim elétricos, preparação da superfície lateral e pintura) foi inaugurado no dia 12 de março de 2015, em homenagem aos 478 anos da capital pernambucana (CURIOSAMENTE, 2015).

A iniciativa para construção do painel foi do Ministério do Turismo em parceria com os governos municipais, numa ação da campanha “Partiu Brasil”, que incentiva o turismo em destinos nacionais. O projeto impulsionou a criação de obras de arte a céu aberto para reforçar o potencial turístico das cidades brasileiras (PREFEITURA DA CIDADE DO RECIFE, 2015).

Para criar o mural Kobra recorreu a estética do seu projeto “Muros das Memórias”, que surgiu em 2005, em São Paulo. Segundo Kobra o projeto tem como objetivo criar grandes murais com personalidades e elementos da história das cidades. Kobra e sua equipe faz pesquisas iconográficas da história da cidade e de personalidades que foram importantes para o local, e dessa forma, observou a relevância de Luiz Gonzaga na história do Recife e de Pernambuco (KOBRA, 2017).

Na figura 28, nota-se que o mural o ano de 2019 permanece praticamente igual.

1º nível de leitura (Pré-iconográfica) – O rosto de um homem, um chapéu e um instrumento musical.

2º nível de leitura (Iconográfico) – Luiz Gonzaga, ícone da música brasileira, usando um chapéu de couro típico do sertão pernambucano, com um acordeão (sanfona), que é um dos principais instrumentos musicais do forró, ritmo muito importante da cultura nordestina.

3º nível de leitura (Iconológico) - Luiz Gonzaga do Nascimento nasceu na Fazenda Caiçara em Exu, sertão de Pernambuco, no dia 13 de dezembro de 1912. Seu pai se chamava Januário José dos Santos, o mestre Januário e sua mãe Ana Batista de Jesus. O pai de Luiz Gonzaga trabalhava na roça e nos horários vagos tocava e fazia reparos em acordeão. Gonzaga aprendeu a tocar sanfona com o pai, e ainda adolescente começou a se apresentar em bailes, forrós e feiras (SILVA, 1997).

Em 1933, Luiz Gonzaga serviu ao exército em Minas Gerais e teve aulas de sanfona com o soldado Domingos Ambrósio. Abandonou o exército e foi para o Rio de Janeiro, quando passou a tocar em bares e cabarés da Lapa, além de se apresentar nas ruas, onde passava o chapéu de couro para recolher dinheiro (SÁ, 1966; OLIVEIRA, 1991).

Luiz Gonzaga começou a participar de programas de calouros até que, no programa de Ary Barroso, na Rádio Nacional, cantou e tocou a música "Vira e mexe" e ficou em primeiro lugar. A partir de então participou de vários programas de rádio e gravou discos, como sanfoneiro, para outros artistas. Também trabalhou na Rádio Clube do Brasil e na Rádio Tamoio e gravou mais de 50 solos de sanfona (FRAZÃO, 2018).

A partir de 1943, começou a fazer parcerias com artistas e compositores divulgando assim o baião, o xote e o xaxado com músicas que tematizavam a cultura e os costumes nordestinos. Escreveu e gravou vários sucessos e na década de 1950 foi intitulado o “Rei do Baião”, tendo suas músicas regravadas por Geraldo Vandré, Gilberto Gil e Caetano Veloso (OLIVEIRA, 1991; SILVA, 1997).

No dia 2 de agosto faleceu no Recife vítima de uma parada cardiorrespiratória, por conta de uma pneumonia. Foi sepultado ao lado de sua esposa Helena das Neves e de seus pais em mausoléu construído por ele, que hoje faz parte do complexo chamado Parque Aza Branca, onde está localizado também o Museu do Gonzagão, em Exu. Luiz Gonzaga deixou dois filhos adotivos, o também cantor e compositor, Luiz Gonzaga do Nascimento Júnior, o Gonzaguinha, filho da cantora Odaléia Guedes e Rosa Maria, filha de Helena das Neves (EVANGÉLIO, 2017; ECHEVERRIA, 2012).

As contribuições das composições de Luiz Gonzaga estão relacionadas a um movimento de “manter” as tradições nordestinas. Mas de mantê-las em uma outra perspectiva, nesse sentido, o baião podia ser visto como um terceiro cenário, composto por memórias vividas no sertão nordestino e re-memoradas em outro lugar. As músicas interpretadas por Luiz Gonzaga simbolizavam um pedaço “daqui” e de “lá”, dialogando com quem “vai” e com quem “fica”. Nesta perspectiva, Luiz Gonzaga foi um dos criadores e disseminadores de uma nova linguagem musical, que foi o resultado da combinação de elementos culturais, sem a hegemonia de um polo cultural sobre o outro.

Muitas das músicas compostas e interpretadas por Gonzaga tinham palavras e frases no “nordestinês”, onde a tradição oral do Nordeste e a fala regional eram apresentadas, sintetizando a vida do sertanejo, do retirante, do vaqueiro, do feirante, das rezadeiras, das parteiras, dos cordelistas, dos repentistas, dos agricultores e tantos outros homens e mulheres do nordeste brasileiro.

Foram inúmeras as canções que representavam a tradição nordestina como: “A feira de Caruaru”, “Luar do Sertão”, “Olha pro céu”, “Paraíba”, “Pau de Arara”, “Cintura fina”, “Danado de bom”, “Numa sala de reboco”, “Respeita Januário”, “Pagode russo”, “Último pau de arara”, “Dezessete e setecentos”, “Moça de feira”, “Dança Mariquinha”, “Alvorada Nordestina”, “A vida do viajante” “Baião de Dois”, “ABC do Sertão”, “Ave Maria sertaneja”, “Asa Branca” (Anexo A) e tantas outras.

A música “Asa Branca” escrita em parceria com Humberto Teixeira foi gravada no dia 3 de março de 1947 e se tornou um hino dos nordestinos. Esta canção ganhou

esse título por sintetizar muito bem a vida dura do sertanejo nas décadas de 1930 e 1950, porém, alguns problemas citados na música ainda são vistos no sertão nordestino, como os períodos de secas, a falta de infraestrutura e a desigualdade social.

“Asa branca” se tornou uma das músicas mais gravadas na língua portuguesa, tendo o título como referência a ave-símbolo da migração, uma pomba cinzenta com uma mancha branca sob as asas. Esta ave presume e avisa a chegada da seca, ao voar para outros locais em busca de sobrevivência. Da mesma forma, nordestinos impossibilitados de sobreviver em um sertão sem chuva e sem perspectivas partiram e ainda partem para outras cidades e estados.

“Asa Branca” é uma melodia que teve a capacidade de resumir a tristeza e a solidão de quem parte, mas também a força, a coragem, a resistência e o desejo de muitos de um dia voltar para terra de origem, por conta da tradição, dos afetos e do sentimento de pertencimento ao local. A canção “Asa branca”, assim como outras tantas de Luiz Gonzaga revelaram (e ainda revelam) as crenças, os modos, os costumes e a alma do sertanejo retirante e do nordestino, para o Brasil e para o mundo.

O *Graffiti 3* ainda revela dois outros símbolos ligados a figura de Luiz Gonzaga e aos modos e costumes nordestinos: a sanfona e o chapéu de couro. Quando este instrumento de teclas chegou ao Brasil, seu nome original era concertina. Ele se tornou popular, inicialmente nas regiões brasileira do nordeste, centro-oeste e sul (APARÍCIO, 2004; FARIA, 2010).

O acordeão chegou ao Brasil como herança das culturas imigrantes, como os portugueses, alemães, italianos, franceses e espanhóis. O instrumento ao se espalhar pelo país ganhou diversos nomes entre eles: “pé-de-bode”, “gaita de fole”, “cordeona”, “concertina” e outros. No entanto, os três mais populares são: acordeon ou acordeão, gaita e sanfona (ZANATTA, 2004; APARÍCIO, 2004).

A sanfona é um dos principais instrumentos do forró, ritmo muito importante da cultura nordestina, e que Luiz Gonzaga popularizou. Em especial, a sanfona de oito baixos, também conhecida como pé-de-bode, fole de 8 baixos, fole, harmônica ou simplesmente 8 baixos, faz parte da memória musical e afetiva do Nordeste, por ser muito popular no meio rural e estar presente em diversos momentos de festividade e diversão (SATOMI, 2016).

A sanfona pé-de-bode é considerada pelos sanfoneiros um dos instrumentos mais complicados de ser tocado, em grande parte pelo jogo de fole obrigatório. A tradição do fole de 8 baixos é uma arte que atualmente é dominada por poucos e é no Nordeste, que ele recebe uma afinação diferente, única no mundo, utilizada somente pelos sanfoneiros nordestinos (PERES, 2009).

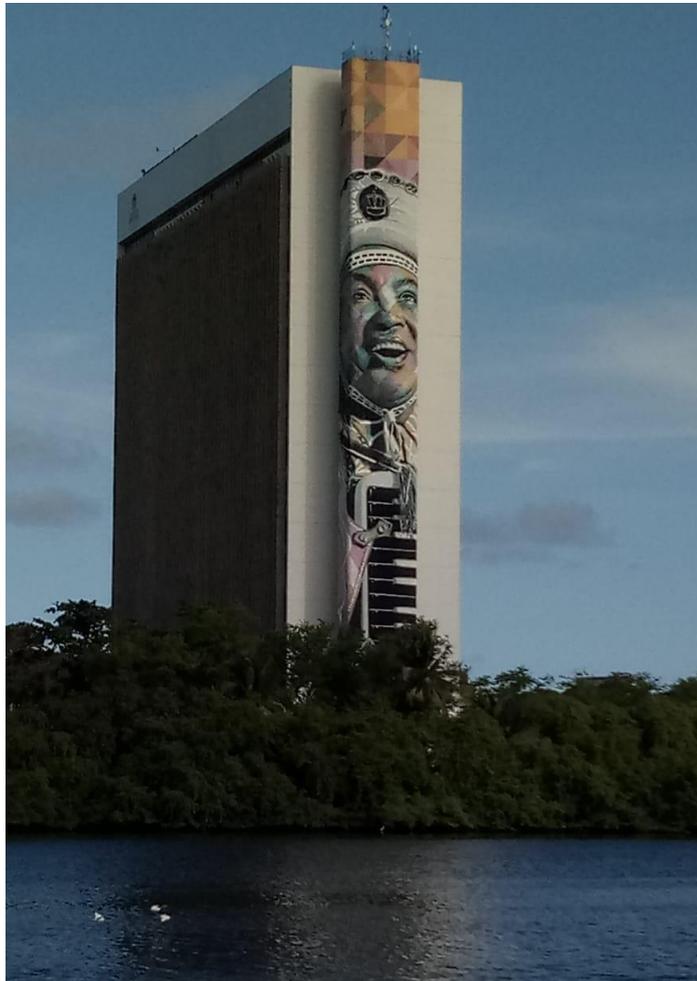
O chapéu de couro é um objeto usado como verdadeiro símbolo do Nordeste e do nordestino. A criação de gado no Nordeste era um dos principais meios de geração de renda e permanência nas regiões áridas. Da criação de gado se obtinha a carne e o leite para alimentação, e o couro, para ser utilizado de diversas maneiras nas casas, sítios e fazendas.

Algumas fazendas começaram a criar os curtumes, local usado para transformar o couro em mais uma fonte de renda. E então, surgiram os chapéus de couro, que passaram a ser usados de maneira funcional, principalmente como parte da indumentária dos vaqueiros, que junto com o gibão e a perneira, lhes protegiam do sol e da vegetação espinhosa (LOPES, 2016).

Apesar da designação comum, os chapéus de couro possuem vários formatos, que variam de acordo com a localidade do vaqueiro, servindo até mesmo como um identificador de sua origem. Nesse sentido, Luís Gonzaga quando fez sucesso em outros estados brasileiros mostrou o chapéu de couro como a marca de sua origem nordestina.

Foto comparativa do *Graffiti 3*

Figura 27 - [Sem título], Kobra, 2015.



Fonte: Gabriel Primo, 2019.

5.4 ANÁLISE DO GRAFFITI 4

Figura 28 - [Sem título], Bozó Bazamarte e Carolê, 2016.



Fonte: Instagram do Bozó Bacamarte.

Localização: Edifício Moeda, Rua da moeda, 59, Recife – Pernambuco.

Mapa 5 - Localização do Graffiti 4.



Fonte: Google Maps, 2019.

O *Graffiti* 4 foi elaborado por dois grafiteiros sem que houvesse encomenda. Foi um trabalho que juntou a poética e o estilo de desenho dos artistas, Bozó com seu estilo de pintura baseado na estética da xilogravura e Carolê com sua estética e texturas de renda. O *Graffiti* 4 foi feito em 2016 na fachada do Edifício Moeda no Recife.

Nota-se na Figura 30, que em 2019, o *graffiti* ainda existe, no entanto, o edifício está cercado para restauração e reabilitação e o *graffiti* só pode ser visto pelas frestas entre os *containers*.

1º nível de leitura (Pré-iconográfica) – Uma figura feminina com vestido rendado.

2º nível de leitura (Iconográfico) – Uma mulher desenhada no estilo de xilogravura com um vestido rendado.

3º nível de leitura (Iconológico) – De acordo com Costella (2003) os chineses a mais de mil e quinhentos anos já faziam xilogravuras e as usavam para confeccionar cartas de baralho, orações budistas e até imprimir dinheiro. Já no Japão, no ano de 770 a xilogravura era utilizada para estampar talismãs.

Na Europa no século VI a xilogravura era utilizada de maneira funcional para impressão em tecidos. No século XIV e XV a arte xilográfica começou a ser impressa em papel e utilizada na produção em grande quantidade de xilogravuras de santos e baralhos, persistindo em solo europeu até mais ou menos o século XIX (COSTELLA, 2003).

No Brasil, a xilogravura começou a ser utilizada de modo oficial a partir do ano de 1808, com a chegada da Família Real e a instalação da Imprensa Régia, do Arquivo Militar e do Colégio das Fábricas, no Rio de Janeiro. Nessa época a xilogravura é utilizada para a produção de cartas de baralho, ilustrações para anúncios, livros, periódicos e rótulos (CARVALHO, 2015).

Segundo Costella (2003) antes mesmo da colonização, no interior do Nordeste, os índios já se expressavam artisticamente utilizando a técnica da xilogravura, para as impressões de símbolos em seus corpos. A técnica também era utilizada para estampar utensílios de caça e pesca, objetos para tomarem líquidos e artefatos utilizados na ornamentação das aldeias.

A colonização promoveu uma transformação na cultura indígena a partir do momento que os colonizadores europeus começam a utilizar a xilogravura no Brasil como veículo de divulgação dos seus propósitos, principalmente religiosos. Como o algodão havia sido trazido pelos ingleses para o Nordeste, a população local começou a trabalhar na produção artesanal de tecidos e muitos destes eram estampados utilizando a xilogravura (CARVALHO, 2015).

Com o passar dos anos a xilogravura além de relatar as tradições europeias, também passou a representar um vasto conjunto de lendas, crendices e superstições do imaginário coletivo nordestino. Assim surge a análise de que a xilogravura, em seu conjunto de traços e estilo, desperta a noção de identidade e de tradições nordestinas.

Nas cidades interioranas do Nordeste, em especial em Pernambuco, a xilogravura tem uma relevância na cultura popular, por conta do seu uso para ilustração das capas de cordel. O cordel é um livreto escrito em versos e que materializa um significativo tipo de literatura popular escrita (CARVALHO, 2015).

A literatura popular feita em folhetos, mais conhecida como literatura de cordel, tem uma história bem sedimentada na região nordeste do Brasil, pois registra contos, histórias populares, lendas, romances, charadas, adivinhações, enigmas, notícias e narrativas diversas sobre a cultura local, com rima, humo, gírias regionais e linguagem muitas vezes informal.

A estampa do vestido da boneca grafitada remete a cultura da rendaria, muito popular em Pernambuco e em outras cidades do Nordeste. A observação de uma peça rendada, hoje, pode remeter a ideia de que esta é feita com a utilização de máquinas, em grandes complexos de moda, no entanto, ainda existe a produção artesanal de renda em diversas cidades nordestinas.

O processo das mulheres fazerem a renda ainda representa uma tradição do povo nordestino. Para rendar, as mulheres se recolhem durante o dia ensolarado do Sertão, em salas ou espaços ventilados, nos alpendres ou na soleira de suas casas para tecerem suas rendas (SILVA, 2013).

No Nordeste existem diversos tipos de rendaria, algumas delas são: Nhanduti ou Tenerife, Inglesa, Filé, Irlandesa, Bilro, Frivolité e Renascença. No estado de Pernambuco a renda Renascença recebe destaque, principalmente nas regiões de Pesqueira e Poção.

Na década de 1930, em estados nordestinos, mulheres e meninas em situação de pobreza eram ensinadas a cuidar das coisas relacionadas ao lar e a dominar o

ofício de rendaria, pois este, poderia ajudar no sustento da casa. A atividade de rendaria era destinada principalmente a mulheres pobres, embora as mais abastadas também tivessem acesso a este aprendizado, nos colégios administrados por freiras (SILVA, 2013).

Osório (1983) e Albuquerque (2002) afirmam que a Renascença foi utilizada na Vila de Poção, em Pernambuco, na década de 1930, como uma forma de ensinar as meninas da vila, a prática de trabalhos manuais, pré-requisito para as moças naquela época conseguirem matrimônio. Anos mais tarde, com a precarização da atividade agroindustrial no município de Pesqueira, a atividade artesanal passa a ser usada como uma atividade para complementação da renda familiar.

A maioria das mulheres rendeiras aprendia a tecer ainda muito jovens, entre sete e oito anos de idade, embora houvessem moças de idade mais avançada que também aprendiam. Como o início do ensino da rendaria aconteceu em uma escola no perímetro urbano, entende-se que as primeiras rendeiras de Renascença em Pernambuco tiveram acesso à educação escolar e moravam em área urbana (SILVA, 2013).

Na atividade da Renascença existe a divisão entre “trabalhadeiras”, nome pelo qual a rendeira operária é conhecida e a rendeira-mestre, que opera no campo comercial e na criação dos desenhos (OSÓRIO, 1983). A atividade da renda Renascença possibilitou especialmente as rendeiras-mestres a conquista em espaços sociais significativos e uma independência financeira, que possibilitou a muitas mulheres o casamento tardio, pois não dependiam financeiramente de um matrimônio.

O uso da renda Renascença, nesse período, era feito por famílias mais abastadas da cidade, que usavam vestimentas adornadas com renda Renascença em eventos sociais, como forma de distinção. Os desenhos feitos de maneira precisa e delicada das peças rendadas conferia ao seu usuário um ar de nobreza, do mesmo modo que a vestimenta de crianças com renda podia indicar o nível de comprometimento familiar (SILVA, 2013).

Foto comparativa do *Graffiti 4*

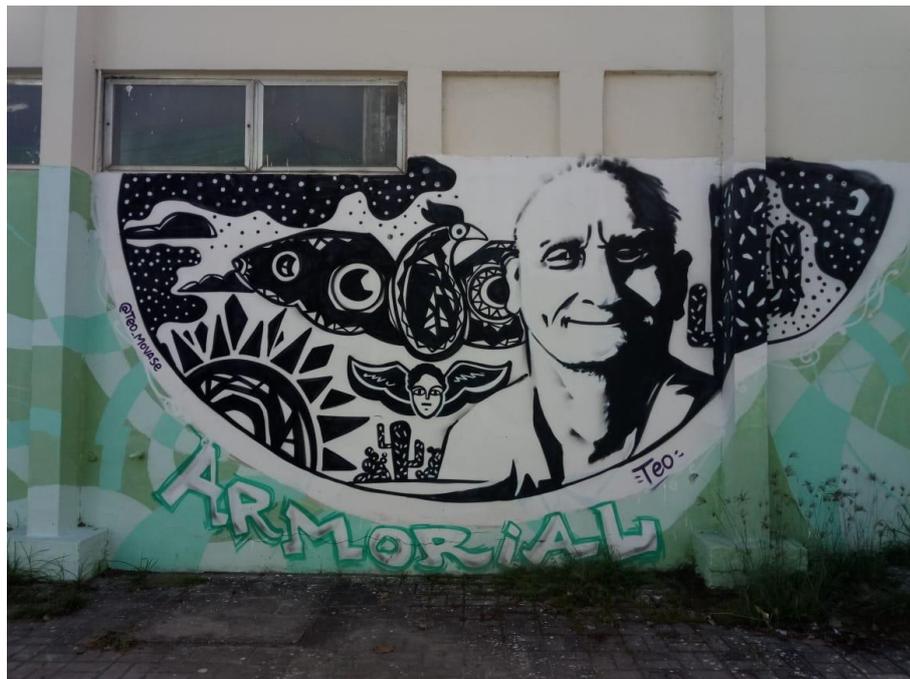
Figura 29 - Frente do Edifício Moeda interdita.



Fonte: Gabriel Primo, 2019.

5.5 ANÁLISE DO GRAFFITI 5

Figura 30 - [Sem título], Téo Armando, 2018.



Fonte: Gabriel Primo, 2018.

Localização: Avenida Norte Miguel Arraes de Alencar, 68, Santo Amaro, Recife – Pernambuco.

Mapa 6 - Localização do Graffiti 5.



Fonte: Google Maps, 2019.

O *Graffiti 5* foi feito no ano de 2018, por encomenda para a comemoração dos 50 anos da TV Universitária. Além deste *graffiti* foram feitos outros com a temática que remete à cultura pernambucana para compor a fachada da TV Universitária

Nota-se na Figura 31 que o *Graffiti 5* permanece na fachada da TV Universitária, assim como todos os outros que foram feitos no mesmo projeto.

1º nível de leitura (Pré-iconográfica) – O rosto de um senhor, a palavra “armorial”, cactos, sol, céu estrelado, um rosto com asas e um pássaro.

2º nível de leitura (Iconográfico) – O rosto do escritor Ariano Suassuna e elementos que remetem ao Movimento Armorial criado por ele.

3º nível de leitura (Iconológico) – O professor, escritor e dramaturgo Ariano Vilar Suassuna nasceu em 16 de junho de 1927, na cidade de Nossa Senhora das Neves, no estado da Paraíba, caçula de nove irmãos, filho de Rita de Cássia Villar, conhecida como Dona Ritinha e João Suassuna.

João Suassuna foi um político brasileiro defensor da cultura agrícola do Sertão, filiado ao Partido Republicano da Paraíba, que governou a Paraíba de 1924 a 1928. Em 1929, o pai de Ariano deixou o governo da Paraíba e toda família passou a morar no sertão, na Fazenda Acauhan.

No ano de 1930, João Suassuna foi assassinado por motivos políticos no Rio de Janeiro e a família mudou-se para Taperoá. Nessa cidade, Ariano morou de 1933 a 1937 e foi onde assistiu as primeiras peças de mamulengos e desafios de viola, que lhe serviram como referência para a criação do “mundo mítico” que aparece em suas produções teatrais e literárias.

A partir de 1942 passou a viver no Recife, cidade onde nasceram suas primeiras produções, quando ainda era um estudante do Colégio Osvaldo Cruz e do Ginásio Pernambucano. Os primeiros escritos de Ariano foram publicados nos suplementos literários de jornais pernambucanos e já indicavam o domínio do escritor com o ritmo e a forma da poesia popular nordestina (SZESZ, 2007; BARROS, 2006).

Ariano ingressou na Faculdade de Direito do Recife, em 1946, e se juntou ao grupo de jovens escritores, artistas e estudantes formado por nomes como: Hermilo Borba Filho, Joel Pontes, Gastão de Holanda, Genivaldo Wanderley e Aloísio Magalhães, e então, fundaram juntos o Teatro do Estudante de Pernambuco (SZESZ, 2007; BARROS, 2006).

O grupo desenvolveu atividades em três sentidos: levar o teatro para locais públicos, criar uma consciência da problemática teatral, por meio da observação e pesquisa dos elementos constitutivos das várias modalidades de espetáculos populares e estimular a criação de peças teatrais e de uma literatura teatral baseada na realidade brasileira, principalmente na nordestina. Após alguns anos de atuação, o Teatro do Estudante de Pernambuco deixou de existir e, em 1959 foi criado o Teatro Popular do Nordeste que buscava, de certo modo, dar continuidade às ideias do primeiro (SZESZ, 2007; BARROS, 2006).

Suassuna alcançou um estilo único de escrita de peças teatrais, por meio do compromisso com a reelaboração do material de origem popular junto a elementos da literatura culta. Sua escrita direta, imediata, simples, cômica, cheia de jogos cênicos e com uma visão religiosa permitiu uma boa comunicação com plateias do mundo inteiro.

Nas peças teatrais de Ariano é possível observar modos e costumes a partir de duas perspectivas: da comicidade e da preocupação moralizante. Os espetáculos

mostram as mazelas, os vícios e a fraqueza do ser humano, e indicam um caminho para que o homem possa se redimir e transcender: a religião. Tratando-se de um autor fundamentalmente cristão, também era perceptível a sua visão de mundo nas obras, permeada por esse mesmo cristianismo.

Ariano Suassuna apresentou ao mundo uma comédia brasileira sobre novos ângulos, embora não deva ser reduzido a um autor de comédias de costumes, já que os costumes tendem a se alterar depressa. É sabido considerá-lo um autor de comédias de intrigas que apresentam, simultaneamente, a grandeza de comédias de caráter.

Esse modo de escrita é visto na peça “Auto da Compadecida”, publicada em 1955. A peça escrita em autos, trata-se de um drama ocorrido no Nordeste brasileiro com elementos da tradição da literatura de cordel, do gênero comédia e de traços do barroco católico brasileiro. O roteiro apresenta elementos da linguagem oral, demonstrando na fala dos personagens a classe social dos sujeitos e alguns regionalismos (MATOS, 2004).

O enredo do “Auto da Compadecida” é um trabalho de montagem e moldagem baseado em autos medievais de Gil Vicente, em dois folhetos de Leandro Gomes de Barros (1865-1918), “O Dinheiro”, também chamado de “O testamento do cachorro” e “O cavalo que defecava dinheiro”, e mais diretamente a inúmeros autores populares da literatura de cordel (MATOS, 2004; SOUZA, 2003).

A peça é orientada pelo texto inicial que afirma que “o Auto da Compadecida foi escrito com base em romances e histórias populares do Nordeste. Sua encenação deve seguir, portanto, a maior linha de simplicidade, dentro do espírito em que foi concebido e realizado.” (SUASSUNA, 2018).

O palco nessa peça é visto como um “picadeiro de circo” sem a necessidade de suspenses, pois os personagens Palhaço, João Grilo, Chicó, o padeiro, a mulher do padeiro, Padre João, o Bispo, o Frade, o Sacristão, Antônio Moraes, Severino, Cangaceiro, Manuel, Encourado, A Compadecida e o Demônio, são apresentados no início da trama, quando também é enunciado que no fim da história será realizado um julgamento e que nele Nossa Senhora intervirá de forma a salvar os condenados (SUASSUNA, 2018).

“Auto da Compadecida” foi uma das obras que projetou Suassuna em todo o país e foi considerada a peça mais popular do moderno teatro brasileiro. Foi adaptada para o cinema pela primeira vez em 1969, com o filme “A Compadecida”, a segunda

adaptação foi em 1987, com o filme “Os Trapalhões no Auto da Compadecida” e em 1999 foi apresentada como minissérie pela Rede Globo de Televisão (em que teve o acréscimo do artigo “o” antes do nome original), sendo esta a adaptação mais conhecida, pois também foi exibida nos cinemas (SOUZA, 2003).

Ariano também escreveu as peças teatrais “A Caseira e a Catarina”, “A Farsa da Boa Preguiça”, “O Rico Avarento” e “O Santo e a Porca”. E nelas notam-se elementos religiosos, aspectos da cultura popular, a presença de anti-herói e a linguagem simples dos personagens. O teatro Ariano Suassuna trouxe reflexões de ordem moral por meio das quais problematiza as fraquezas humanas, relativizando valores e convicções.

Na década de 1960, Suassuna se tornou professor de Estética da Universidade Federal de Pernambuco e, em 1969, foi nomeado diretor do Departamento de Extensão Cultural daquela Universidade. Ao executar estes cargos desenvolveu trabalhos e pesquisas que dariam a criação do Movimento Armorial (SZESZ, 2007; BARROS, 2006).

Trabalhar na direção do Departamento de Extensão Cultural teve uma importância muito grande para a construção do Movimento Armorial, pois o espaço funcionava como espécie de laboratório de experimentação para variados campos artísticos e para artistas que estavam envolvidos nesses estudos e processos.

Assim, em 18 de outubro de 1970, o Movimento Armorial foi oficialmente lançado com concerto da Orquestra Armorial de Câmara e abertura de uma exposição de artes plásticas. A primeira fase do Movimento foi descrita por Ariano Suassuna, (1974) como “fase experimental” que teve muitas criações significativas, a exemplo, a Orquestra Armorial de Câmara e o Quinteto Armorial (BARROS, 2016).

No ano de 1971, Suassuna publicou o “Romance d'A Pedra do Reino” e o “Príncipe do Sangue do Vai-e-Volta”. Na folha de rosto do livro foi escrita seguinte frase “romance armorial-popular brasileiro”, que indicava uma nova fase ligada a romances populares. Em 1975, Ariano foi nomeado Secretário de Educação e Cultura do Recife e, a partir dessa época, o Movimento como um todo entrou em uma nova fase, denominada Romançal. Neste período foram então lançados a Orquestra Romançal Brasileira, Balé Armorial e o espetáculo “A Bandeira do Divino” (BARROS, 2006).

Em 1974, Suassuna publicou o livreto “O Movimento Armorial”, que descrevia de maneira clara as concepções, origens e propostas do Movimento. Nesse trabalho,

Suassuna expressou algumas convicções sobre a necessidade de criar um estilo de arte que fosse considerada erudita, mas que ao mesmo tempo se baseasse em expressões populares da cultura brasileira.

No ano de 1978, a participação de Ariano na Secretaria de Cultura acabou e logo depois o Movimento perdeu força, até que 1981, o Quinteto Armorial foi desfeito e Ariano Suassuna decidiu se retirar da vida pública durante o período de quatro anos (BARROS, 2006).

Em 1990, Ariano Suassuna foi eleito membro da Academia Brasileira de Letras e, em 1994 assumiu a Secretaria Estadual de Cultura. Nesta época, então, houve uma retomada das produções armoriais com a criação do Projeto Pernambuco-Brasil, do Grupo Grial de Dança, da Trupe Romançal de Teatro e do Quarteto Romançal de Câmara, configurando assim a terceira fase do Movimento, denominada de Arraial (BARROS, 2006).

Diante do exposto, o movimento e a arte armorial²¹ tiveram como referência elementos da cultura popular nordestina, expressos na literatura de cordel, nas músicas de viola, rabeca e pífano e na arte da xilogravura. O movimento propunha um estilo de arte que fosse popular e ao mesmo tempo erudito, ligado a tradições nordestinas e a expressões universais.

Ariano Suassuna foi um grande escritor, professor e agitador cultural, que por meio de suas aulas-espetáculo, poesias, romances e peças teatrais conseguiu criar e liderar um significativo movimento artístico que tinha como principal objetivo mostrar toda a força e riqueza da cultura nordestina para o mundo.

²¹ Expressa em pintura, escultura, cerâmica, tapeçaria, gravura, teatro, cinema, dança, arquitetura e literatura.

Foto comparativa do *Graffiti 5*

Figura 31 - [Sem título], Téo Armando, 2018.



Fonte: Gabriel Primo, 2019.

6 JUNTANDO AS CORES: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

A Ciência da Informação como campo interdisciplinar que estuda as propriedades, aspectos e relações da informação, com o passar dos anos ampliou e continua ampliando os horizontes de percepção sobre a informação, com estudos relacionados a ambientes e espaços de guarda, suportes de inscrição, formas de apresentação e representação, sistemas de recuperação, preservação, disseminação e uso da informação.

Entende-se que a informação pode estar registrada em diferentes suportes, não somente nos convencionais como os materiais impressos, mas também em outros, com diferentes linguagens em espaços não-convencionais. Esta questão traz a necessidade de novas discussões teóricas e da elaboração de diferentes instrumentos que auxiliem no tratamento das informações encontradas em suportes não convencionais.

O *graffiti* urbano é um exemplo de manifestação artística com valor informativo e memorialístico que necessita de suporte teórico e instrumentos que viabilizem sua análise e tratamento, uma vez que a informação neste caso, se apresenta de maneira estética e não semântica.

Assim, a pesquisa apresenta possíveis relações entre Ciência da Informação, *graffiti* urbano, informação estética e memória, de modo a suscitar as questões de análise, manuseio e tratamento da informação registrada em suportes não-convencionais.

O método iconológico de Panofsky (1991) é utilizado para a leitura de imagens em algumas áreas do conhecimento, dessa maneira, os parâmetros utilizados neste método também se mostram adequados para análise das representações imagéticas dos *graffiti* urbanos na Ciência da Informação.

A partir das questões de análise e extração de assunto, surge a relação na pesquisa com os estudos memorialísticos, uma vez que o *graffiti* urbano pode ser entendido como registro produzido socialmente, que retrata temas diversos, que vão desde criações do universo imaginário até retratos do meio social.

Na análise dos *graffiti* que compõem o corpus da pesquisa foi observada a forma como os grafiteiros construíram seus respectivos *graffiti* e como as informações estéticas foram dispostas na pintura. Deste modo, ao utilizar os três níveis de análise

propostos por Panofsky (1991), os assuntos e informações de cada *graffiti* foram evidenciados, podendo ser traçado pontos de convergência entre eles, visto que todos representam a temática de modos e costumes pernambucanos.

Os *graffiti* analisados representam questões e personalidades importantes para história de Pernambuco e apresentam diversas questões que fazem parte da memória social do estado, como personagens, personalidades, lugares, objetos e suas contribuições para história das cidades e para vida local.

Como exemplo, nota-se que os *graffiti* 2, 3 e 5, fazem parte de um subconjunto que versa visualmente sobre personalidades que tiveram uma grande importância na história de Pernambuco e do Brasil, sendo Lampião, Luiz Gonzaga e Ariano Suassuna, respectivamente. Ao analisar os *graffiti* citados pelos níveis de Panofsky (1991) identificou-se assuntos relacionados a estas personalidades, como: cangaço, baião, indumentárias nordestinas, seca nordestina, imigração e Movimento Armorial.

Os *graffiti* 1 e 4 compõem o subgrupo que versa sobre figuras que fazem parte de movimentos e expressões culturais maiores, como o caboclo de lança que faz parte do Maracatu Rural e a mulher com vestido de renda, que representa a cultura de rendaria pernambucana. Ao analisar os *graffiti* citados pelos níveis de Panofsky (1991) identificou-se ainda os seguintes assuntos: Maracatu Rural, rituais, Carnaval, tipos de rendaria e o papel feminino nas produções de renda em Pernambuco.

Verifica-se a partir do resultado das análises que o objetivo geral da pesquisa foi alcançado, uma vez que foi compreendido que o *graffiti* também pode ser investigado como registro de memória. Sendo assim, a partir da identificação dos assuntos dos *graffiti*, foram feitas interpretações e reflexões sobre a memória do estado de Pernambuco.

Deste modo, estudos como este, contribuem de forma teórica e prática para percepção das representações imagéticas de *graffiti* como potenciais documentos. E assim, são ampliadas as relações entre as áreas da Ciência da Informação e das Artes, que contribuem para o aprimoramento de pesquisas que investigam o teor informativo de objetos artísticos.

Destaca-se que esta pesquisa abre espaço para outras reflexões teóricas e metodológicas das quais podem ser desenvolvidas e aprofundadas em pesquisas posteriores, pois acredita-se na fertilidade deste objeto de estudo como prática reveladora de memória de um povo.

Ao analisar as representações imagéticas do *graffiti* repetidas vezes, notou-se em cada um desses materiais um possível documento. A observação, os questionamentos, as reflexões e o afeto pelo tema e pelo objeto de pesquisa, também fizeram parte do processo de conhecimento sobre o *graffiti* urbano. Assim, entende-se que o *graffiti* urbano, como expressão artística, genuinamente efêmera, pode ser apagado, mas a guarda de suas representações imagéticas lhe confere a designação de registro de memória.

REFERÊNCIAS

ABARCA, F. **El postgraffiti, su escenario y sus raíces: graffiti, punk, skate y contrapublicidad**. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2010.

ABREU, R. Memória social: itinerários poéticos-conceituais. **Revista Morpheus: estudos interdisciplinares em memória social**, Rio de Janeiro, v.9, n.15, p. 41-66, 2016.

ALBUQUERQUE, E. F. **Desmanchando novelas e tecendo sonhos: a vida das rendeiras de Camalaú**. 2002. Dissertação - (Mestrado em Sociologia), Universidade Federal da Paraíba, 2002.

ALBUQUERQUE, R. (Org). **Iconografia do cangaço**. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2012.

ALBUQUERQUE JUNIOR, D. M. O objeto em fuga: algumas reflexões em torno do conceito de região. **Fronteiras**, Dourados, MS, v. 10/17, p. 55-67, 2008.

ALMEIDA, D. S. A interpretação de imagem na história da arte: questões de método. **Ícone, Revista brasileira de história da arte**, v.1, n.1, p. 80-91, 2015. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/icone/article/view/48596>. Acesso em: 12 mar. 2019.

ALMEIDA, V. Maracatus renovados em Nazaré da Mata. **Jornal do Commercio**, Recife, 21 fev. 2009. Carnaval, p. 6.

AMORIM, M. A. O samba de maracatu. **Suplemento Cultural [do] Diário Oficial do Estado de Pernambuco**, Recife, ano 15, p. 10-14, fev. 2001.

APARÍCIO, L. N. **Postura, dor e percepção de esforço na aprendizagem do acordeão**. 2004. 134 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de música) - Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, 2004.

ARARIPE, F. M. A. Biblioteca: Lugar de Memória. In: VASCONCELOS, J.G; MAGALHÃES JUNIOR, A. G. **Memórias no plural**. Fortaleza: LCR, 2001. _____. F. M. A. Do patrimônio cultural e seus significados. **Revista Transinformação**, v.16, n.2, p.111-122, 2004.

ARARIPE, F. M. A. Jacarecanga: patrimônio e memória da cidade de Fortaleza. 2007. 230 p. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2007.

ARGAN, G. C. **História da arte como história da cidade**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

AZEVEDO NETTO, C. X. Informação e memória: as relações na pesquisa. **História em Reflexão**, Dourados, v. 1, n. 2, p. 1-20, jul/dez. 2007.

BARBOSA, V. Caboclo de Lança. 2009. **Pesquisa Escolar Online**, Fundação Joaquim Nabuco, Recife. Disponível em: <http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/>. Acesso em: 6 dez. 2018.

BARROS, F. M. **Cantiga de longe**: o movimento Armorial e a proposta de uma música de concerto brasileira. 2006. 110 f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

BAUMGARTEN, A. G. **Estética**: a lógica da arte e do poema. Petrópolis: Vozes, 1993.

BELKIN, N. J.; ROBERTSON, S. E. Information science and the phenomenon of information. **Journal of the American Society for Information Science**, Washington, v. 27, n. 4, p. 197-204, jul/ago. 1976. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/asi.4630270402>. Acesso em: 22 dez. 2018.

BENEFIEL, R. Grafitos en espacios domésticos en la antigua Pompeya. In: GIL, P. O. (Coord.). **La memoria en la piedra**: estudios sobre grafitos históricos. Navarra: Gobierno de Navarra, 2012. p. 221-231.

BLAUTH, L.; POSSA, A. C. K. Arte, *graffiti* e espaço urbano. **Palíndromo**, Santa Catarina, v. 4, n. 8, 2012.

BONALD NETO, O. Os caboclos de lança – azougados guerreiros de Ogum. In: SOUTO MAIOR, Mário; SILVA, Leonardo Dantas. **Antologia do Carnaval do Recife**. Recife: Fundaj, Ed. Massangana, 1991. p. 279-295.

BONOMI, M. A. O. L. **Arte urbana**: sistema expressivo/anterioridade. 1999. Tese (Doutorado em Artes) - Escola de Comunicação e Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1999.

BOUGNOUX, D. **Comunicação**: introdução às ciências da informação e da comunicação. Petrópolis: Vozes, 1994.

BRASIL. Lei n. 12.408, de 25 de maio de 2011. Altera o art. 65 da Lei no 9.605, de 12 de fevereiro de 1998, para descriminalizar o ato de grafitar, e dispõe sobre a proibição de comercialização de tintas em embalagens do tipo aerossol a menores de 18 (dezoito) anos. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 25 maio 2011. Disponível em: <https://goo.gl/bv3nwC>. Acesso em: 22 abr. 2018.

BRASIL. Lei n. 9.605, de 12 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre as sanções penais e administrativas derivadas de condutas e atividades lesivas ao meio ambiente, e dá

outras providências. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 12 fev. 1998. Disponível em: <https://goo.gl/fDJdJJ>. Acesso em: 22 abr. 2018.

BUCKLAND, M. K. Information as thing. **Journal of the American Society for Information Science**, v. 42, p. 351-360, 1991. Disponível em: <https://bit.ly/2JQ5k4v>. Acesso em: 15 abr. 2018.

BURKE, P. **Testemunha ocular: história e imagem**. Bauru: EDUSC, 2004.

CAMNITZER, L. O artista, o cientista e o mágico. Humboldt: Goethe Institute, 2011. Disponível em: <http://www.goethe.de/wis/bib/prj/hmb/the/156/pt8622845.htm>. Acesso em: 25 fev. 2019.

CAMPOS, R. M. O. **Pintando a cidade: uma abordagem antropológica ao graffiti urbano**. 2007. 510 f. Tese (Doutorado em Antropologia) - Universidade Aberta, Lisboa, 2007.

CAMPOS, R. A pixelização dos muros: *graffiti* urbano, tecnologias digitais e cultura visual contemporânea. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 19, n. 2, p. 543-566, 2012. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/12338>. Acesso em: 15 jan. 2018.

CAMPOS, R. **Porque pintamos a cidade? Uma abordagem etnográfica do graffiti urbano**. Lisboa: Fim de Século, 2010.

CANEVACCI, M. Performática ubíqua: metrópole comunicacional, arte pública, cultura digital, sujeito diaspórico, crânio sonante. In: RAPOSO, P. et al. **A terra do não lugar: diálogos entre antropologia e performance**. Florianópolis: EdUFSC, 2013.

CAPURRO, R. **Epistemologia e ciência da informação**. [S. l.: s.n.], 2003. Disponível em: www.capurro.de/enancib_p.htm. Acesso em: 30 out. 2018.

CAPURRO, R.; HJØRLAND, B. O conceito de informação. **Perspectivas em ciência da informação**, v.12, n.1, 2007.

CARVALHO, M. R. **A representação da mulher em xilogravuras de autoria nordestina**. 2015. 194 f. Tese (Doutorado em Letras) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015.

CARVALHO, R. A. Caligrafia urbana: práticas simbólicas, sociabilidades e criminalização da pichação em São Paulo. **Revista Habitus: revista eletrônica dos alunos de graduação em Ciências Sociais - IFCS/UFRJ**, Rio de Janeiro, v.9, n.1, p. 120-139, ago. 2011. Semestral. Disponível em: <http://www.habitus.ifcs.ufrj.br>. Acesso em: 20 mar. 2018.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. A era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, M. **O poder da identidade**. Trad. Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Editora Paz e Terra S/A, 2008.

CASTLEMAN, C. **Getting up; subway graffiti**. Londres: The Mit press, 1982.

CHANDLER, B. J. **Lampião, o rei dos cangaceiros**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

COSTELLA, A. F. **Xilogravuras**: manual prático. São Paulo: Editora Mantiqueira, 2003.

CURIOSAMENTE. Eduardo Kobra, o pintor de Luiz Gonzaga na Prefeitura do Recife. Disponível em: <http://curiosamente.diariodepernambuco.com.br/project/conheca-eduardo-kobra-o-artista-que-pintou-luiz-gonzaga-na-sede-da-prefeitura-do-recife-4/>. Acesso em: 13 dez. 2018.

DÓRIA, C. A. **O cangaço**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1974.

DUTRA, L. H. A. **Introdução à epistemologia**. São Paulo: UNESP, 2010.

ECHEVERRIA, R. **Gonzaguinha e Gonzagão**: uma história brasileira. São Paulo: Leya, 2012.

EVANGÉLIO, F. G. **Luiz Gonzaga**: o éthor do rei do baião. 2017. 101 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2017.

FARIA, C. N. Puxando a sanfona e rasgando o Nordeste: relações de gênero na música popular nordestina (1950-1990). **Mneme - Revista de Humanidades**, v. 3, n. 5, jun. 2010.

FARIA, M. M. O tratamento documental dos arquivos musicais e a busca de práticas comuns no tratamento da música brasileira para orquestra. **Opus**, Goiânia, v. 15, n. 1, p.85-90, jun. 2009.

FERREIRA, L. M. A. Memória e esquecimento na língua. **Revista Morpheus**: estudos interdisciplinares em memória social, Rio de Janeiro, v.9, n.15, p. 137-148, 2016.

FIORENTINI, D.; LORENZATO, S. **Investigação em educação matemática**: percursos teóricos e metodológicos. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2009.

FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

FRAZÃO, D. Luiz Gonzaga. Disponível em:

https://www.ebiografia.com/luiz_gonzaga/. Acesso em: 1 de dez. 2018.

FUNARI, P, P. **Cultura popular na antiguidade clássica**. São Paulo: Contexto. 1989.

GANZ, N. **O mundo do graffiti: arte urbana dos cinco continentes**. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

GARCÍA CANCLINI, N. **Culturas híbridas**. Trad. Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. 3. ed. São Paulo: EDUSP, 2000.

GASPAR, M. **A arte rupestre no Brasil**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 2006.

GASTMAN, R.; NEELOS, C.; SMYRSKI, A. **Street world: urban culture and art from five continents**. Barcelona: Océano, 2007.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

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

GOMES, E. S. L. A informação vista pelo paradigma estético. **Ação midiática**, Curitiba, n.13, jan./jun. 2017.

GONDAR, J. Cinco proposições sobre memória social. **Revista Morpheus**, Rio de Janeiro, v.9, n. 15, p.19-39, 2016. Disponível em: <https://goo.gl/P8PJ6m>. Acesso em: 1 jun. 2018.

GONDAR, J. Memória individual, memória coletiva, memória social. **Revista Morpheus - Estudos Interdisciplinares em Memória Social**, v. 7, n. 13, 2008.

Disponível:

file:///C:/Users/georg/Google%20Drive/Disserta%C3%A7%C3%A3o/Artigos%20para%20disserta%C3%A7%C3%A3o/GONDAR,%20J.%20Mem%C3%B3ria%20individual,%20mem%C3%B3ria%20coletiva,%20mem%C3%B3ria%20social_artigo.pdf

Acesso em: 23 out. 2018.

GONZAGA, L.; TEIXEIRA, H.; DANTAS, Z. Asa branca/A volta da Asa branca. Luiz Gonzaga. In: GONZAGA, Luiz. **Luiz Gonzaga ao vivo — volta pra curtir**. Regravação Teatro Tereza Rachel, Rio de Janeiro: BMG, CD, 2001.

GRUNSPAN-JASMIN, E. **Cangaceiros**. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2006.

GUELMAN, L. C. **Brasil: tempo de gentileza**. Niterói: EDUFF, 2000.

KARAMUFTUOGLU, M. Information arts and information science: time to unite? **Journal of the American Society For Information Science and Technology**, v.57,

p. 1780-1793, 174 2006. Disponível em:
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/asi.20381>. Acesso em: 22 jun. 2018.

KITSCH. In: ENCICLOPÉDIA Itaú cultural de arte e cultura brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em:
<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3798/kitsch>. Acesso em: 25 de Dez., 2018. Verbetes da Enciclopédia.

KNAUSS, P. *Graffiti* urbano contemporâneo. In: TORRES, S. (Org). **Raízes e rumos: perspectivas interdisciplinares em estudos americanos**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2001. p. 334-353.

KOBRA. Biografia. Disponível em: <https://www.eduardokobra.com/bio>. Acesso em: 13 dez. 2018.

KOZAK, C. **Contra la pared: sobre graffiti**, pintadas y otras intervenciones urbanas. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2004.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LATOURETTE, B. Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas, coleções. In: BARATIN, M.; JACOB, C. **O poder das bibliotecas: memória dos livros no Ocidente**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2000.

LAVILLE, C.; DIONNE, J. **A construção do saber: manual de metodologia de pesquisa em ciências humanas**. Belo Horizonte, Editora UFMG, 1999. 340 p.

LE GOFF, J. **História e memória**. Campinas: Ed. UNICAMP, 2003.

LOPES, C. A. S. **Vaqueiros, seleiros, carreiros e trançadores: uma etnografia com coisas, pessoas e signos**. 2016. 253 f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Campinas, Campinas, 2016. Disponível em:
file:///C:/Users/georg/Desktop/Lopes_CamiloAntonioSilva_D.pdf. Acesso em: 4 jan. 2019.

LUCENA, M. R. L. et al. O início do século XIX a partir da pintura histórica. In: Encontro Nacional de História colonial, 2., 2008, Caicó. **Anais...** Rio Grande do Norte: Mneme – Revista de Humanidades, 2008. P. 1- 10.

LYRA, M. C. M. **Produção estética do conhecimento e uso social da herança cultural na obra Biopaisagem de Ladjane Bandeira**. 2012. 214 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012.

LYRA, M. C. M.; CAVALCANTI, H. C. Arte, tecnologia e informação. *In*: VERRI, G. M. W. (org). **Memorat**: tecnologia memória e cultura urbana na formação brasileira. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2013.

MACÊDO, E. S. **Leitura de imagem, dialogismo e graffiti**: contribuições para o ensino da arte. 2015. 301f. Tese (Doutorado em Educação) - Centro de Educação, Universidade Federal do Espírito Santo, Espírito Santo, 2015.

MACHADO, M. B. C. Abaixo a ditadura da mídia: pichações, *grafitti* e as tensões políticas da sociedade porto-alegrense em 2004. **Anuário Unesco/Umesp de Comunicação Regional**, São Bernardo do Campo, v. 1, n. 1, p. 143-161, 2005.

MAIMONE, G. D. **Estudo do de obras artístico-pictóricas**: cenário paulista – análises e propostas. 2007. 140 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2007.

MANINI, M. P. **Análise documentária de fotografias**: um referencial de leitura de imagens fotográficas para fins documentários. 2002. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Escola de comunicações e artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.

MARTELETO, M. R. Cultura informacional: construindo o objeto informação pelo emprego dos conceitos de imaginário, instituição e campo social. **Ciência da Informação**, v. 24, n. 1, 1995.

MARTIN, G. **Pré-história do nordeste do Brasil**. 5. ed. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2008.

MARX, G. “What’s in a name? Some reflections on the sociology of anonymity”, **The Information Society**, n. 15, p. 99-112, 1999.

MATOS, G. C. **O riso e a dor no Auto da Compadecida**. Rio de Janeiro: Edufes, 2004.

MELLO, F. P. **Guerreiros do sol**: violência e banditismo no Nordeste do Brasil. São Paulo: A Girafa, 2004.

MELLO, F. P. **Estrelas de couro**: a estética do cangaço. São Paulo: Escrituras, 2010.

MELLO, F. P. **Apagando Lampião**: vida e morte do Rei do Cangaço. São Paulo: Editora Global, 2018.

MINAYO, M. C. S.; SANCHES, O. Quantitativo-qualitativo: oposição ou complementaridade. **Cadernos de saúde pública**, v. 9, n. 3, p. 239-262, 1993.

MURALISMO. In: ENCICLOPÉDIA Itaú cultural de arte e cultura brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3190/muralismo>. Acesso em: 1 jun. 2018.

MURGUIA, E. I. A memória e suas relações com arquivos, bibliotecas e museus. *In*: MURGUIA, E. I. (Org.). **Memória: um lugar de diálogo para arquivos, bibliotecas e museus**. São Carlos: Compacta, 2010. p. 11-32.

NASCIMENTO, J. A. **Cangaceiros, coiteiros e volantes**. São Paulo: Ícone 1998.

NORA, P. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Projeto História**, n. 10, 1993.

OLIVEIRA, E. B.; RODRIGUES, G. M. As concepções de memória na ciência da informação no Brasil: estudo preliminar sobre a ocorrência do tema na produção científica. **Ponto de Acesso**, v. 3, n. 3, p. 216-239, 2009.

OLIVEIRA, G. Luiz Gonzaga: o matuto que conquistou o mundo. 2. ed. Recife: Comunicarte, 1991.

OSÓRIO, C. **O artesanato das rendeiras de renascença, no agreste do estado de Pernambuco, no nordeste do Brasil**. Recife: PIMES/UFPE, 1983.

PALLAMIN, V. M. **Arte urbana**; São Paulo: Região Central (1945-1998): obras de caráter temporário e permanente. São Paulo: Fapesp, 2000.

PANOFSKY, E. **Significado nas artes visuais**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

PAREYSON, L. **Os problemas da estética**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PEREIRA, A. B. Pichando a cidade: apropriações “impróprias” do espaço urbano. *In*: MAGNANI, J. G. C.; SOUZA, B. M. (Org.). **Jovens na Metrópole: etnografias de circuitos de lazer, encontro e sociabilidade**. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2007. p. 225-246.

PERES, L. R. **A sanfona de oito baixos na música instrumental brasileira**. 2009. Disponível em: https://www.academia.edu/8352965/2_A_sanfona_de_oito_baixos_na_m%C3%BAsi_ca_instrumental_brasileira. Acesso em: 2 jan. 2019.

PINHEIRO, L. V. R. Informação: esse obscuro objeto da ciência da informação. **Morpheus**, v. 2, n. 4, 2004. Disponível em: <https://bit.ly/2HS2n2s>. Acesso em: 5 fev. 2018.

PINHEIRO, L. V. R. Itinerários epistemológicos da instituição e constituição da informação em arte no campo interdisciplinar da museologia e da ciência da

informação. **Revista Museologia e Patrimônio**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1. p. 09-17, 2008.

PIROLO, A. C. I. S. **A função da informação na formação de público para a arte**. 2007. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Pontífica Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2007.

POLLAK, M. Memória e identidade social. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, p. 200-212, 1992. Disponível em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/view/1941/1080>. Acesso em: 13 jun. 2018.

PONTES A. M. L.; OLIVEIRA, C. M. S. A obra de arte como fonte histórica: Frans Post e sua relação com o novo mundo. In: XIII ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA, 13, Paraná. **Anais eletrônicos...Anpuh**, 2012. p. 1- 6. Disponível em: http://www.anpuhpb.org/anais_xiii_eeph/textos/ST%2005%20-%20Anna%20Maria%20de%20Lira%20Pontes%20%20TC.PDF. Acesso em: 11 dez. 2018.

PREFEITURA DA CIDADE DO RECIFE. PCR ganha painel gigante de Luiz Gonzaga, valorizando ainda mais a arte urbana. Disponível em: <http://www2.recife.pe.gov.br/noticias/12/03/2015/pcr-ganha-painel-gigante-de-luiz-gonzaga-valorizando-ainda-mais-arte-urbana>. Acesso em: 13 dez. 2018.

RAMOS, C. M. A. *Graffiti & pichação: por uma nova epistemologia da cidade e da arte*. In: Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 16., 2007, Florianópolis. **Anais eletrônicos...** Florianópolis: Anpap, 2007. Disponível em: <http://anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/127.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2018.

RAMOS, C. M. A. **Graffiti, pichação & Cia**. São Paulo: ANNABLUME, 1994.

SÁ, M. A. As cores do maracatu. **Problemas Brasileiros**, Recife, n. 358, p. 25-27, jul./ago. 2003.

SÁ, S. **O sanfoneiro do riacho da brigada: vida e andanças de Luiz Gonzaga: rei do baião**. Ceará: A Fortaleza, 1966.

SALLES, C. **Redes de criação: construção da obra de arte**. 2. ed. São Paulo: Editora Horizonte, 2008.

SAMPAIO, D. A. Reflexões sobre representação da informação memorialística: uma análise a partir dos aspectos da cultura. In: MOTA, A. R. S. **Versados em Ciência da Informação**, João Pessoa: Imprell, 2014. p. 99-119.

SANTAELLA, L.; NÖTH, W. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. 4. ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SANTOS, A. R. **Metodologia científica: a construção do conhecimento**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

SARACEVIC, T. Ciência da informação: origem, evolução e relações. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v.1, n.1, p. 41-62, jan./jun. 1996.

SARACEVIC, T. Relevance: a review of and a framework for the thinking on the notion in Information Science. **Journal of the American Society for Information Science**, v.26, n.6, p. 321-342, nov./dez. 1975. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/asi.4630260604>. Acesso em: 12 out. 2018.

SATOMI, A. L. **Sanfona**. 2016. Disponível em: <http://www.ccta.ufpb.br/intrum/contents/categorias/aerofones/sanfona>. Acesso em: 2 dez. 2018.

SEVERNO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, A. **Imaginários urbanos**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

SILVA, G. J. **Rendas que se tecem, vidas que se cruzam: tramas e vivências das rendarias de Renascença do Município de Pesqueira/PE (1934-1953)**. 2013. 212 f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2013.

SILVA, U. M. **Luiz Gonzaga: discografia do rei do baião**. Salvador: BDA, 1997.

SOUZA, M. I. A. R. **O auto da compadecida: da cultura popular à cultura de massa: uma análise a partir da folk-mídia**. 2003. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Metodista de São Paulo, São Paulo, 2003.

STAHL, J. **Street art**. Colônia: H. F. Ullmann, 2009.

SUASSUNA, A. **O movimento armorial**. Recife: Secretaria de Cultura do Estado de Pernambuco, 1974.

SUASSUNA, A. **Auto da compadecida**. 40. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2018.

SZESZ, C. M. **Uma história intelectual de Ariano Suassuna: leituras e apropriações**. 2007. 300 f. Tese (Doutorado em História) - Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

TACCA, F. O prazer da (dupla) cumplicidade voyeur. **Studium**, n.1, 2000. Disponível em: <http://www.studium.iar.unicamp.br/um/pg2.htm>. Acesso em: 2 fev. 2018.

TEIXEIRA COELHO NETTO, J. **Introdução da teoria da informação estética**. Petrópolis: Vozes, 1973.

TORRES, N. P. **O lugar do graffiti no centro de Bogotá contemporânea**. 2015. 175 f. Dissertação (Mestrado em de mestrado Urbanismo, História e Arquitetura da cidade) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

VERGARA, S. C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. São Paulo: Atlas, 1997.

VERRI, Gilda M. W. (Org.). **Memorat: memória e cultura escrita na formação brasileira**. Recife: Ed Universitária da UFPE, 2011.

VIANA, M. L. D. **Dissidência e subordinação: um estudo dos *grafitti* como fenômeno estético/cultural e seus desdobramentos**. 2007. 272 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/VPQZ-73GR8Z>. Acesso em: 11/05/2018.

VICKERY, B. C.; VICKERY, A. **Information Science in theory and practice**. London: Bee Herworth, 1987.

WERNECK, R. M. L. Ciência da informação e arte: uma perspectiva histórica. *In*: Pinheiro, L.; GONGALEZ DE GOMEZ, M. N. (org). **Interdiscursos da Ciência da Informação: arte, museu e imagem**. Rio de Janeiro: Ibict/DEP/DDI, 2000. p. 59-74.

WOOLF, V. **Um teto todo seu**. Tradução: Vera Ribeiro. 10. ed. São Paulo: Círculo do Livro, 1994.

ZAILLER, W. Arte pública e arte de rua: *grafitti* versus *grafitti*. **Revista Farol**, Espírito Santo, a. 9, n. 9, p. 125-135, jul. 2013.

ZANATTA, M. A. F. O acordeão no cenário político, econômico e sócio-cultural brasileiro. **Emancipação**, Curitiba, v. 4, n. 1, 2004, p. 201-217.

ANEXO A – LETRA DA MÚSICA “AVE MARIA” DE LUIZ GONZAGA

Asa Branca

(Luiz Gonzaga / Humberto Teixeira)

Quando oiei a terra ardendo
 Qual fogueira de São João
 Eu perguntei a Deus do céu, ai
 Por que tamanha judiação
 Eu perguntei a Deus do céu, ai
 Por que tamanha judiação

Que braseiro, que fornaia
 Nem um pé de prantação
 Por farta d'água perdi meu gado
 Morreu de sede meu alazão

Por farta d'água perdi meu gado
 Morreu de sede meu alazão

Inté mesmo a asa branca
 Bateu asas do sertão
 Entonce eu disse, adeus Rosinha
 Guarda contigo meu coração
 Entonce eu disse, adeus Rosinha
 Guarda contigo meu coração

Hoje longe, muitas légua
 Numa triste solidão
 Espero a chuva cair de novo
 Pra mim vortar ai pro meu sertão
 Espero a chuva cair de novo
 Pra mim vortar ai pro meu sertão

Quando o verde dos teus oio
 Se espalhar na plantação
 Eu te asseguro não chore não, viu

Que eu vortarei, viu
Meu coração
Eu te asseguro não chore não, viu
Que eu vortarei, viu
Meu coração.

Fonte: Gonzaga, Teixeira e Dantas (2001).