



XVII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação (XVII ENANCIB)

GT 09 – Museu, Patrimônio e Informação

SUPERFICIES ALTERADAS: A CONDIÇÃO DOS GRAFITES NOS ESPAÇOS URBANOS DE SÃO PAULO

MODIFIED SURFACES: THE STATE OF GRAFFITI IN THE URBAN SPACES OF SÃO PAULO

Fábio Rogério Batista Lima¹, Julio Bittencourt Francisco², Plácida L. V. A C. Santos³

Comunicação Oral

Resumo: Ao longo da história da humanidade, a arte sempre esteve presente como forma de expressão. À medida que passamos de um século para o outro, percebemos que cada vez mais a arte se encontra presente no espaço urbano e, conseqüentemente, na vida das pessoas. Contudo, obras de arte que dialogam com a cidade, expressas em forma de “grafites” constantemente são apagadas dos muros sem que haja atenção para a preservação e a memória artística do espaço social em que elas fazem parte. Neste sentido, o objetivo deste estudo é analisar o graffiti em suas múltiplas dimensões, tais como a sua condição em áreas urbanas da capital do estado de São Paulo, bem como referenciar projetos de exposições digitais de arte que visam registrar e disseminar informações relacionadas a arte urbana. A investigação é de base teórica, de nível descritivo e exploratório, e teve como embasamento a observação da bibliografia coletada sobre a temática graffiti e projetos de exposições digitais. Como resultado, concluímos que artistas e profissionais da informação, em consonância com instituições museológicas, bem como projetos: *Google Art & Culture*, são conscientes da importância do registro dos grafites, bem como da divulgação por meio de plataformas digitais na rede mundial de computadores.

Palavras-chave: Arte, Grafite, Espaços urbanos, projetos de exposições digitais de arte urbana, Ciência da Informação.

¹ Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - Campus de Marília

² Universidade Federal do Rio Grande do Sul

³ Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - Campus de Marília

Abstract: Throughout history, art has always been presented as a form of expression. As we move from one century to another, we realize that art is more massive present in the urban space and because of that in people's lives too. However, works of art that are present in the urban environment and dialogue with the city, expressed in the form of "graffiti" are constantly erase off the walls with no attention to the preservation and artistic memory of the social space in which they are part. In this sense, the objective of this work is to analyze the graffiti in its multiple dimensions, such as its condition in urban areas of the capital of São Paulo, as well as to disseminate digital exhibition of urban art projects aimed to record and disseminate information related to urban art. The research is theoretical basis, descriptive and exploratory level and was based the observation of the literature collected on the theme grafitti and digital exhibition projects. As a result, we conclude that artists and information scientist professionals, in line with museum institutions as well as project such as Google Art & Culture are aware of the importance of logging of graffiti and dissemination of urban art through digital platforms in the computer network.

Keywords: Art, Graffiti, urban spaces, digital exhibition of urban art projects, Information Science.

1 INTRODUÇÃO

Ao longo da história da humanidade a arte esteve sempre presente como forma de expressão. "Nenhuma sociedade deixou de produzir arte, por mais baixo que tenha sido seu nível de existência material" (FARTHING, 2011, não paginado), embora as formas de expressão e as técnicas de produção criadas pelo homem variassem bastante em épocas e lugares, e sob a influência de diferentes circunstâncias, a arte, assim como toda a sociedade, sofreu e ainda sofrem transformações, pois estão interligadas.

Pinturas rupestres, esculturas rudimentares, pinturas ornadas por diversos tipos de pigmentos orgânicos, o uso da tecnologia da informática para produção e reprodução de pinturas 'eletroeletrônicas' (COUCHOT, 2003), 'imagens de terceira geração' (PLAZA, 1993) e também o grafite (*street art*), levaram o homem comum e o artista a se sentirem instigados a registrar, e, através de seus impulsos criativos, transformar em arte, formas e imagens, assentadas em diversos tipos de suportes.

À medida que passamos de um século para outro, percebemos que cada vez mais pessoas no mundo se dão conta da existência da arte, pois convivem mais próximo a ela. A importância da preservação da memória artística para as futuras gerações também tem mudado. O fato de recentemente haver grande avanço nas tecnologias de reprodução e exposição às massas, obras de arte se disseminam com a facilidade de circulação das imagens. Com a fotografia, ocorreu um aumento exponencial do uso de imagens para

variados fins, e também para a reprodução de imagens de arte. Isto nos remete ao posicionamento de Benjamim (2000), quando diz que a obra de arte entrava na era da reprodutibilidade técnica, e que isso modificava a essência da mesma, tornando-a ‘sem caráter’ (ou aura), mas uma pálida sombra da obra original. E mais, o fato da sua produção ser através de máquinas, tirava-lhe [a arte] da mão humana que é sua gênese, transformando-a em uma espécie de produção seriada, ou como quer Bruno Latour, (1994) numa ‘*longamanus*’ do homem quando ele transforma a sua natureza através da tecnologia que incorpora.

Essa trajetória revela o caminho das manifestações artísticas passíveis de armazenamento, preservação e de ser apropriada em diferentes momentos e formas. Há, entretanto, nos grandes centros urbanos, como na capital paulista, por exemplo, algumas manifestações visuais, que são verdadeiras obras de arte.

Essas manifestações estão nos muros da cidade, locais esses que têm suas superfícies alteradas, apagadas diariamente. Este fato prejudica não só o olhar do público que essas obras atraem, mas também a própria poesia que pode ser traduzida pela paisagem urbana, beleza mesmo, que a cidade adquire com a presença das manifestações artísticas. Temos como fato, o exemplo do dia 3 julho de 2008, pela ação da Lei Nº 14.223, de 26 de setembro de 2006, promulgada pelo ex-prefeito Gilberto Kassab, o caso de um mural coletivo de 680 m², na Av. 23 de Maio (Viaduto Julio de Mesquita Filho) que foi apagado.

Figura 1: Avenida 23 de Maio



Fonte: <http://www.obaoba.com.br/>

O grafite apagado, reunia trabalhos dos artistas: Nina Pandolfo, Os Gêmeos (Gustavo e Otávio Pandolfo), Vitché e Hebert Baglion, Franciso Rodrigues da Silva (Nunca), sendo

alguns deles, artistas renomados que fazem com que o grafite brasileiro, e em especial, o paulistano, seja considerado hoje um dos mais inovadores do mundo. O caso teve repercussão internacional e também virou tema de um filme documentário – ‘Cidade Cinza’⁴.

Figura 2: Trecho do filme “Cidade Cinza”



Fonte: <https://www.catarse.me/cidadecinza>

A questão que se levanta no documentário é a relação do grafite com a cidade de São Paulo, bem como a tênue fronteira entre pichação e o grafite. Nada mais autêntico e semelhante com a proposta dos “produtos de nosso tempo”, segundo Lucie-Smith, 1993 e Albuquerque, 2004, como são “a arte e a informação”. Uma vez que, segundo os autores, ambas são efêmeras. A partir dessa assertiva foi estabelecido o objetivo deste estudo: analisar o graffiti em suas múltiplas dimensões, tais como a sua condição em áreas urbanas da capital do estado de São Paulo, bem como referenciar projetos de exposições digitais de arte que visam registrar e disseminar informações relacionadas a arte urbana.

Partimos do pressuposto de que a Ciência da Informação é “multidisciplinar”⁵, pois engloba áreas como a arquivologia, a biblioteconomia e a museologia e, trabalha com os problemas de cunho social (BARRETO, 1997; LE COADIC, 2004). Dessa forma, inferimos que ela possa também servir de embasamento para analisar a cidade enquanto meio de informação e de suas inúmeras formas expressivas, neste caso, o grafite (ALBUQUERQUE, 2004). Assim, seguindo a observação de Buckland et al.(1991) que considera a informação como o conhecimento inscrito em um suporte, “não há como não

⁴ http://o2filmes.com.br/2090/CIDADE_CINZA_NO_GLOBO_NEWS

⁵ A multidisciplinaridade é um sistema de um só nível e de objetivos múltiplos [...] (SILVA, 2002, p. 74).

observar a obra de arte como tal inscrição” (RODRIGUES; CRIPPA, 2009, p. 8). Dessa forma, informações de cunho artístico e/ou imagético tornam-se passíveis de serem tratadas pelo profissional da informação (LIMA, 2000; PINHEIRO, 2000). A museologia é o campo do conhecimento de formação híbrida que nos dará suporte para um estudo “interdisciplinar” dessa natureza⁶ (LIMA, 2007).

A investigação é de base teórica, de nível descritivo e exploratório, e teve como embasamento a observação da bibliografia coletada sobre a temática grafitti e projetos de exposições digitais juntamente com observações e visitas presenciais em locais considerados espaços potenciais de contemplação de arte urbana, como o espaço conhecido como "Beco do Batman" e também do "MAAU" (Museu Aberto de Arte Urbana) bem como, espaços grafitados aleatórios onde não há preocupação da preservação das obras.

2 GRAFITE

A origem dos grafites remonta à pré-história, das pinturas rupestres aos escritos e desenhos das civilizações antigas (Grécia, Roma, Egito, Pompéia, monumentos Maias e Aztecas, etc.), passando pelas inscrições corporais (escarificações e tatuagens) encontradas em diversas tribos indígenas Riout (et al., 1985). Sua etimologia deriva do Grego *graphein*, verbo que significa tanto escrever, como desenhar. O conceito moderno de grafite vem do Italiano *graffito* (no plural *graffiti*). Este tipo de manifestação artística atravessou séculos e se mostrou uma prática presente nas mais diferentes civilizações e, vem ganhando novas formas, estilos e suportes.

O grafite é considerado uma forma de manifestação artística em espaços públicos, popularmente definidos como um tipo de inscrição feita em paredes. De acordo com a literatura e alguns teóricos da área, o *graffiti* surgiu no início da década de 1970 em Nova York, nos Estados Unidos (COOPER; CHALFANT, 1984; CASTLEMAN, 1982).

O *graffiti* norte-americano, segundo (CAMPOS, 2013), deriva da cultura *hip-hop* emergente no período, a qual correspondia à expressão visual de um movimento composto, igualmente, pela vertente musical (Dj e Mc) e de dança (*Breakdance*). Este movimento é o veículo de comunicação usado para expor a realidade das ruas.

No Brasil, segundo (SPINELLI, 2007; VENTURA, 2009; CAMPOS, 2013), o grafite começou a se fixar no final da década de 1970, em São Paulo. Os artistas brasileiros,

⁶ A interdisciplinaridade é a interação de duas ou mais disciplinas [...] (ZABALA, 2002, p. 33).

não satisfeitos com o grafite norte-americano, começaram a incrementar a arte com um toque brasileiro. E hoje o estilo do grafite brasileiro é reconhecido entre os melhores de todo o mundo. Como pode ser visto na figura abaixo, painel dos grafiteiros Os gêmeos, pintado em Boston, a convite do Instituto de Arte Contemporânea de Boston. O local do mural é particularmente especial por estar situado diretamente em frente à principal estação ferroviária e do edifício da Reserva Federal, bem como na Greenway.

Figura 3: Painel de OsGêmeos em Boston



Fonte: <http://www.osgêmeos.com.br>

No entanto, muitas polêmicas giram em torno desse movimento artístico, pois de um lado o grafite é desempenhado com qualidade artística, e do outro não passa de poluição visual e vandalismo. No Brasil, é comum distinguir *graffiti* de pichação, sendo que o primeiro está associado a uma prática de natureza artística, enquanto o segundo é, basicamente, entendido como uma expressão ilegal sem motivação estética (SPINELLI, 2007; VENTURA, 2009; CAMPOS, 2013). No próximo tópico abordaremos essa diferenciação.

2.1 Pichação é arte?

A questão não é definir o que é ou não é arte. Isto seria sempre uma arbitrariedade, além de muita pretensão do julgador. É claro que danificar o patrimônio de alguém é crime,

mas a questão vai muito além. Todos nós que vivemos em centros urbanos modernos estamos expostos às diversidades, mas também sofremos com a falta de regulamentação, com o empilhamento e massificações, com imagens de contradições sociais e poluição. São fatos da vida moderna, comuns nas megalópoles.

Nas ruas, “reclames, avisos, anúncios, proibições, placas, alertas, outdoors estabelecem uma estética própria” (FRANCISCO, 2012, p.2). Segundo o mesmo autor, quando frequentamos os espaços públicos das cidades estamos expostos a estímulos que não provocamos e que, portanto, são arbitrários. A mudança no estilo de vida, a maior eficiência da indústria produzindo mais bens de consumo, a revolução do marketing e a expansão do crédito, a democratização da cultura e o acesso à educação, os avanços audiovisuais proporcionaram nas últimas décadas uma crescente conceitualização das artes visuais (FRANCISCO, 2012, p.2).

Críticos de arte e curadores de museus retomam a discussão sobre o "lugar da arte". Se, na Idade Média, a arte estava nas igrejas, e no Renascimento, habitava os suntuosos palácios, atualmente ainda se encontra nos museus, espaço, de certa forma, institucionalizado. Diante da ampliação do conceito de cultura, retirar a arte dos museus e das galerias é um passo importante para sua democratização, envolvendo tanto o artista quanto o público.

O grafite, a pintura em mural, o estêncil, os tags (assinaturas), e também a pichação, o skate, o hip-hop, o rap, etc., são marcas culturais das metrópoles, que se situam no limbo entre o mundo lícito e idealizado e o ilícito e brutal. Sua grafia pode variar do protesto, da ironia, da frase de resistência político-cultural, à recuperação física e mental de uma identidade perdida (FRANCISCO, 2012 p.2). Significa revolta e a maneira que alguns encontram de expressar-se, como ilustra a figura 4.

Figura 4: Pichação ptotesto



Fonte: <http://tumulos1989.blogspot.com.br>

Seus autores - vítimas de contradições sociais do subemprego e do desemprego e alvo de apelos comerciais que lhes promete o inacessível - contam apenas com uma pequena janela, por onde contemplam a superfície da cidade, como uma folha em branco.

O grafite é quase que um efeito repelente natural para manter uma parede sempre bem pintada, livre de pichações, como ilustra a figura 5, trabalho de um artista brasileiro, conhecido como Binho Ribeiro.

Figura 5: Binho Ribeiro – Venice/USA/2011



Fonte: <http://www.binhoribeiro.com.br/>

Em São Paulo, por exemplo, existe um local destinado ao grafite, o espaço é respeitado tanto pelos grafiteiros que não tem trabalhos exposto lá, quanto pelos pichadores. É um lugar bastante conhecido localizado na Vila Madalena e já virou um ponto turístico. É conhecido como “Beco do Batman⁷”

⁷ https://pt.wikipedia.org/wiki/Beco_do_Batman

Figura 6: Beco do Batman – São Paulo



Fonte: <http://www.obaoba.com.br>

Quanto aos espaços grafitados e a preservação das obras, algumas iniciativas já estão sendo tomadas em São Paulo, tanto pelos próprios artistas quanto por instituições e empresas. Temos como exemplo, a criação do primeiro Museu Aberto de Arte Urbana de São Paulo – MAAU.

3 MUSEU ABERTO DE ARTE URBANA DE SÃO PAULO – MAAU/SP

O Museu Aberto de Arte Urbana de São Paulo (MAAU-SP) é constituído por um conjunto de 66 painéis de grafite instalados nos pilares que sustentam o trecho elevado da Linha 1- Azul do Metrô de São Paulo, localizados no canteiro central da Avenida Cruzeiro do Sul entre as estações Santana e Portuguesa-Tietê, no distrito de Santana, Zona Norte de São Paulo.

Esta região da cidade é considerada como berço do grafite paulistano desde os anos 1980 e 1990. De acordo com seus organizadores é o primeiro Museu Aberto de Arte Urbana do Brasil e do mundo.

Figura 7: Museu Aberto de Arte Urbana - MAAU



Fonte: <http://www.obaoba.com.br/>

O MAAU/SP surgiu a partir de um acontecimento corriqueiro entre grafiteiros, enquanto pintavam o local, foram denunciados e, por não possuírem autorização legal do metrô para fazer grafite naquela área, foram levados para delegacia. Segundo Binho Ribeiro, grafiteiro e um dos organizadores: "Resolvemos pintar por nossa conta e aí o bicho pegou. Na delegacia, amadurecemos a ideia, rascunhamos um projeto e apresentamos à Secretaria de Estado da Cultura, ao presidente do metrô e à diretora da SP-Urbanismo (SÃO PAULO, 2011)." Após a aprovação do projeto, foi criada uma parceria entre o metrô, a Secretaria de Estado da Cultura, Paço das Artes e a Galeria Choque Cultural. A Secretaria do Estado da Cultura e o metrô contribuíram com tinta e spray e revitalizaram as estruturas, os futuros painéis de 4 metros de altura.

Alem dos curadores Binho Ribeiro e Chivitz, o MAAU traz nomes como, Crânio, Tinho, Presto, Onesto, Minhau, Feik, Enivo, Magrela, Zn Lovers Crew entre outros importantes nomes da cena do grafite brasileiro. O MAAU é uma forma do grafite e de artistas paulistano serem visto, preservado e uma forma de customizar a cidade deixando-a mais bela. Pouco a pouco as pessoas vão se conscientizando do valor da arte na sociedade.

O Google, por exemplo, com o Instituto Cultural Google, criou alguns projetos para democratizar a arte, disponibilizando obras e museus do mundo todo. Dentre eles, estão: *Google Art Project* e o *Street Art Project*.

3.1 GOOGLE ART PROJECT: uma nova forma de ver a arte

O *Google Art Project* é uma ferramenta do Google com colaboração de diversos museus espalhados pelo mundo a qual permite a visita a museus e seus catálogos através da plataforma Web. Criado em 2011, começou com os acervos do *Alte Nationalgalerie* e *Gemäldegalerie*, em Berlim; *Freer Gallery of Art*, em Washington; *The Frick Collection*, *The Metropolitan Museum of Art* e *MoMA*, em Nova York; *Galeria Uffizi*, em Florença; *National Gallery* e *Tate Modern*, em Londres; Museu Reina Sofia e Museu Thyssen, em Madri; Palácio de Versalhes, na França; Museu Kampa, em Praga; Museu Van Gogh e *Rijksmuseum*, em Amsterdã; Museu Estatal Hermitage, em São Petersburgo; e a Galeria Estatal Tretyakov, em Moscou.

Em três de abril de 2012, foi lançada a segunda fase do projeto, com o número de acervos digitalizados passando de 17 para 151. Atualmente, são mais de trinta mil obras digitalizadas no acervo de cerca de cento e cinquenta museus em 40 países espalhados pelo mundo. Em reportagem recente escrita pelo colunista da *Folha.com*, Matheus Magenta, no caderno Ilustrado do dia três de abril de 2012, diz: o “Brasil acaba de entrar na era virtual da museologia”.

O Museu de Arte Moderna MAM-SP, com 88 obras de 85 artistas e a Pinacoteca do Estado de São Paulo com 95 obras de 48 artistas, são os primeiros a participarem do projeto no país. Além da presença do catálogo no *site*, cada museu escolheu uma obra para ser registrada com tecnologia de alta resolução (7 bilhões de megapixels). Um painel dos grafiteiros ‘Os Gêmeos’, foi escolhido pela direção do MAM-SP para essa experiência.

Em entrevista com a Bibliotecária do MAM/SP, Léia Carmen Cassoni⁸, feita pelo autor em julho de 2012:

No momento em que o Google Art Project faz as filmagens no MAM/SP, em dezembro de 2011, está ocorrendo a tradicional exposição denominada Panorama da Arte Brasileira, em sua 31.^a edição. Essa exposição acontece desde quando houve a instalação do atual prédio no Parque do Ibirapuera em São Paulo, no ano de 1969. É uma exposição significativa porque ela começa em 1969, e traz uma série de obras das quais o museu começa a reconstrução de seu acervo. Porém, dentro do Panorama, as obras não são do MAM, e sim dos artistas escolhido pelo curador. No entanto o MAM compra algumas obras do Panorama para compor seu acervo. Essa exposição caminhou anualmente até 1990, quando passa a ser realizada

⁸ Léia Carmen Cassoni é Bibliotecária do MAM/SP

bianualmente. Ou seja, ela é feita no ano que não tem a bienal (CASSONI, 2012, transcrição).

As obras que estavam naquele momento reunidas na exposição temporária quando foram feitas as filmagens, não eram todas exatamente do acervo do MAM/SP, muitas eram dos próprios artistas e foram selecionadas pelos curadores – por empréstimo – e utilizadas com suas devidas autorizações. Diferentemente da Pinacoteca, onde o que está disponível no site da Google é exatamente o que está no acervo do museu e disponível para visitas presenciais. A obra escolhida pela Pinacoteca– SP para ser exibida em alta definição no *site* foi "Saudade" do pintor Almeida Júnior. Escolhida pelo Curador-Chefe da Pinacoteca, que a julgou como a obra mais querida do público do museu e por ser um quadro emblemático do que é arte do século XIX no Brasil, sobretudo a arte em São Paulo e o gosto estético paulista.

A plataforma da *Google Art Project* possui ferramentas que permitem aos visitantes internautas explorarem tanto as obras dos catálogos (usando o nome dos artistas, país de origem, museus e período histórico da peça) – com informações multimídias dos artistas presentes, bem como dar acesso aos diversos museus espalhados pelo mundo através de visitas virtuais (acesso remoto). O serviço já está integrado ao *Google Plus* e também às redes sociais como o *Facebook*.

3.2 STREET ART PROJECT: a pixerização dos muros

Como diversos estudos têm demonstrado, a Internet é uma ferramenta fundamental à produção cultural, comunicação e disseminação de bens culturais (músicas, fotografias, vídeos etc.) entre os mais jovens, fato que é igualmente verificado na cultura do *graffiti* (CAMPOS, 2012; SIMÕES, 2012). Atualmente, grafites podem ser contemplados via Internet, através do projeto também do *Google*, chamado *Street Art Project*.

Figura 8: Pagina inicial do *Street Art Project*



Fonte: <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/project/street-art?hl=pt-BR>

Estes projetos citados acima são esforços do *Google* na tentativa de disponibilizar via Internet, importantes materiais culturais e, preservar digitalmente para inspirar e educar gerações futuras. Entre milhares de itens incluem fotos, vídeos e documentos diversos.

Figura 9: *Making off* da exposição do grafiteiro TILT

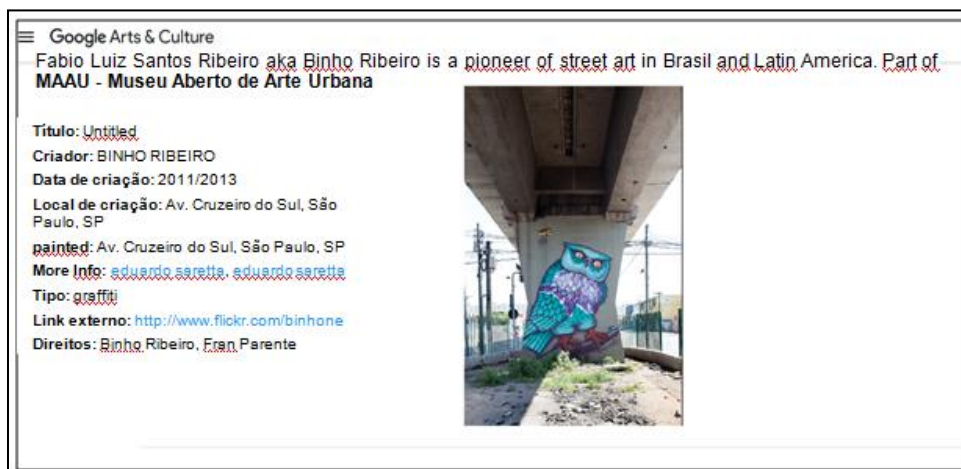


Fonte : <https://www.google.com/culturalinstitute>

A plataforma permite ver imagens das obras de diversos grafiteiros do mundo todo, entrevistas com os artistas falando da obra e até o *making off* das exposição.

Na figura abaixo temos uma das obras do grafiteiro brasileiro Binho Ribeiro, retirada do Museu Aberto de Arte Urbana – MAAU e disponibilizada no *Street Art Project*.

Figura 10: Obra do brasileiro Binho Ribeiro exposta no *Street Art Project*



Fonte: <https://www.google.com/culturalinstitute>

O ambiente digital do *Street Art* permite um maior acesso às obras, sem necessitar de deslocamento geográfico. A interface é agradável, intuitiva e divertida a navegação pelo site. As obras são separadas categoricamente em: 'Visitas áudio', com as exposições (*The talking walls of Buenos Aires – Villa Crespo*, *The walking walls of Buenos Aires – La Boca*, *The water tank project a virtual walking tour – NY/USA*, etc.) ; 'Exposições online', com exposições (*Street Art Museum Amsterdam 2014*, *Los Muros Hablan*, *Street Art Granada*, *Underground Paris –Street Art*, *Bogota Street Art*, dentre dezenas de outras); 'Coleção internacional' (permite explorar a arte urbana do mundo todo), 'Gif Art' (Arte urbana criada para a Web, as paredes ganham animação), 'História dos artistas' (neste tópico é possível ver o processo de criação da obra dos artistas nos muros de todo mundo).

Considerações finais

O grafite é um canal de comunicação em expansão, sem conexão com fibra ótica ou cabo elétrico, mas conectado com a cidade, prédios, muros, vielas, pessoas...

O grafite hoje faz parte da estética dos espaços públicos em vários lugares do mundo, não possui proprietário nem vigia. Paralelo com os grafites "há sempre os rabiscos aleatórios, as mensagens de amor, as pichações políticas e os anúncios publicitários" (RAMOS, 2007). Anonimamente questionam o valor estabelecido, a ocupação dos espaços da cidade e a contingente valorização da arte. No entanto, a arte urbana já nasce sem uma

permanência duradoura, efêmera. Desaparecem da mesma forma que surgem, em um piscar de olhos.

Contudo, artistas, profissionais da informação em consonância com instituições museológicas, bem como empresas como Google - *Google Art&Culture*, conscientizaram da importância do registro dos grafites, bem como da divulgação por meio de plataformas digitais na Web como o Instagram (Instagrafite), por exemplo. O objetivo em comum é: permitir ao maior número de pessoas o acesso e admiração de arte do mundo todo, através de viagens virtuais a museus e espaços urbanos onde houver arte. Pois, o patrimônio cultural mundial está cheio de riquezas artísticas e de sites inacessíveis para a maioria das pessoas. E o projeto do Google *Street Art* é uma plataforma que, juntamente com projetos paralelos de instituições e artistas (grafiteiros e pichadores) prometem deixar acessíveis por um período maior de tempo obras que iriam desaparecer rapidamente.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, A. C. O grafite como canal alternativo de informações: caminhos para uma discussão interdisciplinar em ciência da informação. **Revista de Iniciação Científica da FFC**, Marília, v. 4, n. 3, 2004. Disponível em: <<http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/ric/article/view/96/97>>. Acesso em: jun. 2016.

BARRETO, A. A. Perspectiva da Ciência da Informação. **Revista de Biblioteconomia de Brasília**, Brasília, v. 21, n. 2, 1997. p. 156-166. Disponível em: <http://basessibi.c3sl.ufpr.br/brapci/_repositorio/2010/03/pdf_43caaf49d9_0008818.pdf>. Acesso em: 28 jun. 2016.

BENJAMIM, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: ADORNO, T. W. et al. **Teoria da cultura de massa**. Tradução de Carlos Coutinho. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

BORBA, V. da R. et al. Política de Preservação Digital: Diretrizes para o LIBER. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO (ENANCIB), 13, 2012, Rio de Janeiro. **Anais**. Rio de Janeiro: FIOCRUZ, 2012. Disponível em: <http://basessibi.c3sl.ufpr.br/brapci/index.php/article/view/0000013668/40e60786068c74b876fd2e14d29db003>. Acesso em: 10 jun. 2016.

BUCKLAND, M.; GEY, F. C.; LARSON; R. R. Access to heritage resources using what, where, when, and who. In: TRANT, J., BERMAN, D. (eds.). **Museum and the web 2007: Proceedings**. Toronto: Archives & Museum Information, 2007.

CAMPOS, R. Movimentos da imagem no *graffiti*: das ruas da cidade para os circuitos digitais. In: CARMO, R.; SIMÕES, J. **A produção das mobilidades: redes, espacialidades e trajectos**. Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais, 2009.

CAMPOS, R. A pixelização dos muros: *graffiti* urbano, tecnologias digitais e cultura visual contemporânea. **Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia**, Lisboa, v. 9, n. 2, 2012. p. 543-566.

CASTLEMAN, C. **Getting up: subway graffiti in New York**. Cambridge: Mit Press, 1982.

COUCHOT, E. **A tecnologia na arte: da fotografia a realidade virtual**. Porto Alegre: Ed. UFRS, 2003.

COOPER, M.; CHALFANT, H. **Subway Art**. Londres: Thames & Hudson, 1984

FARTHING, S. **Tudo sobre arte: os movimentos e as obras mais importantes de todos os tempos**. Tradução de Paulo Polzonoff Júnior et al. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

FRANCISCO, Julio Bittencourt. **Pichação é Arte?** *Jornal Correio do Povo*, Porto Alegre, 11 fev. 2012. Opinião, p.2.

GALINDO, M. et al. Uma proposta inovadora para gestão de objetos digitais. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO (ENANCIB), 14., 2013, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2013. Disponível em: <http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xivenancib/paper/viewFile/4396/3519>>. Acesso em: 10 jun. 2016.

LATOUR, B. **Jamais Fomos Modernos**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994. Disponível em: <<http://wp.ufpel.edu.br/franciscovargas/files/2015/03/LATOUR-Bruno.-Jamais-Fomos-Modernos.pdf>>. Acesso em 21 jun. 2016.

LIMA, D. F. C. Acervos artísticos e informação: modelo estrutural para pesquisas em artes plásticas. In: PINHEIRO, L. V. R.; GONZÁLEZ DE GÓMEZ, M. N. (Org.) **Interdiscurso da Ciência da Informação: arte, museu, imagem**. Rio de Janeiro; Brasília: IBICT/DEP/DDI, 2000. p. 117-140.

LIMA, D. F. C. Museologia e patrimônio interdisciplinar do campo: história de um desenho (inter)ativo. VIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO (ENANCIB), 8., 2007, Salvador. **Anais...** Salvador: PPGCI/UFBA, 2007. Disponível em: <<http://www.enancib.ppgci.ufba.br/artigos/DMP--060.pdf>>. Acesso em: 29 jun. 2016.

LE COADIC, Y. F. **A ciência da informação**. 2 ed. Brasília: Briquet de Lemos, 2004.

LUCIE-SMITH, E. Arte pop. In: NIKOS, S. **Conceitos da arte moderna: com 123 ilustrações**. Rio de Janeiro: Zahar, 1993. p.123-142.

PINHEIRO, L. V. R. Prefácio. In: PINHEIRO, L. V. R.; GONZÁLEZ DE GÓMEZ, M. N. (Org.) **Interdiscurso da Ciência da Informação: arte, museu, imagem**. Rio de Janeiro; Brasília: IBICT/DEP/DDI, 2000. p. 7-14.

PLAZA GONZALES, J. As imagens de terceira geração, tecno-poéticas. In: PARENTE, A. (Org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. p. 72-88.

RAMOS, M. C. A. Grafite & pichação: por uma nova epistemologia da cidade e da arte. **Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas Dinâmicas Epistemológicas em Artes Visuais**. Florianópolis, 2007 Disponível em: <<http://anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/127.pdf>>. Acesso em 20 set. 2016.

RIOUT, D. et al. **Le livre Du Graffiti**. Paris: Editions Alternatives, 1985.

RODRIGUES, B. C.; CRIPPA, G. A ciência da informação e suas relações com arte e museu de arte. **Biblionline**, João Pessoa, v. 5, n. 1/2, 2009. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/_repositorio/2010/11/pdf_ce0e96f989_0013065.pdf>. Acesso em: 28 Fev. 2016.

SAAVEDRA, F. F. **Graphitfragen: una mirada reflexiva sobre el graffiti**. Madri: Ediciones Minotauro Digital, 2006.

SANTAELLA, M. L.; NOTH, W. **Imagem: cognição, semiótica e mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SÃO PAULO (Estado). Capital abriga o 1º Museu Aberto de Arte Urbana. **Portal do Governo do Estado de São Paulo**. São Paulo, 08 out. 2011. SP Notícia. Disponível em: <<http://saopaulo.sp.gov.br/spnoticias/lenoticia.php?id=216352>>. Acesso em: 18 set. 2016.

SIMÕES, J. **Entre a rua e a internet: um estudo sobre o hip-hop português**. Lisboa, Imprensa de Ciências Sociais, 2012.

SILVA, D. J. O paradigma transdisciplinar: uma perspectiva metodológica para a pesquisa ambiental. In: **Interdisciplinaridade em Ciências Ambientais**. São Paulo: Signus, 2002, p.71-94.

SPINELLI, L. Pichação e comunicação: um código sem regra. **Logos: Comunicação & Universidade**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 26, 2007. p. 111-121. Disponível em: <http://www.logos.uerj.br/PDFS/26/LOGOS_N26.pdf>. Acesso em: 19 jun. 2016.

VENTURA, T. Hip-hop e graffiti: uma abordagem comparativa entre Rio de Janeiro e São Paulo. **Análise Social**, Lisboa, v.14, n. 192, 2009. p. 605-634. Disponível em: <<http://analisesocial.ics.ul.pt/documentos/1253274392W9rKL7nq4Qb73EF1.pdf>>. Acesso em: 19 jun. 2016.

ZABALA, A. **Enfoque globalizador e pensamento complexo**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

D'LIMA, Dênnys. Grafite desperta curiosidade na garotada e leva cultura para dentro da comunidade de Cajueiro Seco. **Jeito de contar**. 29 abr. 2016. Disponível em: <<http://jeitodecontar.wixsite.com/jeitodecontar/single-post/2016/04/29/Grafite-desperta-curiosidade-na-garotada-e-leva-cultura-para-dentro-da-comunidade-de-Cajueiro-Seco>>. Acesso em: 21 set. 2016.

DISCUSSÃO: Por que eu tapo o rosto? Protopia. 07 abr. 2013 [última atualização]. Disponível em: http://pt.protopia.at/index.php?title=Discuss%C3%A3o:Por_que_eu_tapo_o_rosto%3F&oldid=13471>. Acesso em: 21 set. 2016.