

**UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS**

Gustavo dos Passos Fogaça

**O GRAFITE NA ARTE-EDUCAÇÃO: POSSIBILIDADES
DO USO DO SOFTWARE JET SET RADIO**

Itapetininga
Outubro 2014

Gustavo dos Passos Fogaça

**O grafite na arte-educação: possibilidades do uso do software Jet Set
Radio**

Trabalho de Conclusão do Curso de
Licenciatura, Habilitação em Artes
Visuais do Departamento de Artes
Visuais do Instituto de Artes da
Universidade de Brasília.

Orientadora: Prof^aMa.Marta Mencarini
Guimarães

Coordenadora: Prof^a Ma.Dorisdei
Valente Rodrigues

Tutor Presencial: Werner José Lisboa
Krapft

SUMÁRIO

1	Introdução.....	5
2	Desenvolvimento.....	7
2.1	Contextualizações do grafite e da pichação.....	7
2.2	O surgimento da arte urbana durante a década de setenta; o movimento da contracultura.....	10
2.3	A evolução e as vertentes do grafite na atualidade; seus principais representantes e expoentes.....	15
2.4	A utilização do software Jet Set Radio como ferramenta de apoio lúdico-pedagógico no processo de aprendizagem sobre o grafite.....	20
2.5	Processos da aplicação da oficina em sala de aula.....	25
3	Conclusão.....	34
3.1	Considerações finais sobre a oficina.....	34
3.2	Considerações finais gerais.....	35
4	Referências bibliográficas.....	36
5	Anexos.....	38

LISTA DE FIGURAS

I - PINTURAS RUPESTRES DE UBIRR (40.000 A.C.).....	7
II - PICHÃO NUMA PAREDE DE POMPEIA.....	8
III - INTERFERÊNCIA FEITA PELO ARTISTA DECAPITATOR.....	12
IV - GRAFITE THROW UP.....	15
V - GRAFITE WILD STYLE.....	16
VI - GRAFITE 3D STYLE.....	16
VII - GRAFITE FREE STYLE.....	17
VIII - MURAL FEITO POR EDUARDO KOBRA.....	18
IX - MURAL FEITO POR EDUARDO KOBRA.....	18
X - GRAFITE FEITO PELOS GÊMEOS.....	19
XI - GRAFITE FEITO PELOS GÊMEOS.....	19
XII - TELA INICIAL DO JOGO JET SET RADIO.....	24
XIII - PESQUISA FEITA POR ALUNO.....	26
XIV - DESENHO PRODUZIDO POR ALUNO.....	26
XV - ALUNOS REALIZANDO LEITURA.....	27
XVI - PROFESSOR E ALUNOS REALIZANDO LEITURA.....	27
XVII - ALUNOS ASSISTINDO VÍDEOS.....	28
XVIII - GRAFITES PESQUISADOS PELOS ALUNOS.....	29
XIX - PICHÕES PESQUISADAS PELOS ALUNOS.....	29
XX - ALUNOS PRODUZINDO CARTAZES.....	30
XXI - CARTAZES FEITOS PELOS ALUNOS.....	31
XXII - PIRÂMIDE DO SISTEMA CAPITALISTA.....	31
XXIII - ALUNOS PRODUZINDO GRAFITES.....	32
XXIV - FRASE EM GRAFITE FEITA PELOS ALUNOS.....	32
XXV - GRAFITES PRODUZIDOS PELOS ALUNOS.....	33
XXVI - ALUNOS JOGANDO O JOGO JET SET RADIO.....	33

Introdução

Esse trabalho destina-se a desenvolver uma experiência no âmbito da arte-educação pela utilização do jogo de videogame Jet Set Radio, em um espaço não escolar. Para tanto propõe-se uma investigação científica sobre a arte do Grafite e suas possibilidades de aplicação em sala de aula, com base em teóricos como Ana Mae Barbosa, Paulo Freire, Pierre Levy, Lev Vygotsky, Suzete Venturelli, Walter Benjamin, Teixeira Coelho e Richard Shusterman.

Assim como as palavras, os desenhos, que aqui nesse trabalho configuram-se como grafites, também carregam consigo um grande poder de comunicação. Oferecendo a sociedade uma linguagem visual capaz de fazer com que reflita sobre si mesma; sobre seus problemas, anseios e desejos. Dessa maneira o grafite, bem como a pichação, confluem um tema importante de ser tratado e trabalhado com os alunos do ensino médio. Pois possibilita a elaboração de aulas voltadas para a explanação e a elucidação sobre a manifestação artística empregada pelo grafite e a manifestação empregada pela pichação, bem como suas diferenças. No entanto a pesquisa proposta por esse trabalho dará maior ênfase para o grafite, pois dentro do âmbito educacional é um estilo artístico que pode contribuir para que os educandos possam se conscientizarem sobre a importância dessa arte urbana para a sociedade.

“O mundo atual caracteriza-se por uma utilização da visualidade em quantidades inigualáveis na história, criando um universo de exposição múltipla para os seres humanos, o que gera a necessidade de uma educação para saber perceber e distinguir sentimentos, sensações, ideias e qualidades. Por isso o estudo das visualidades pode ser integrado nos projetos educacionais. Tal aprendizagem pode favorecer compreensões mais amplas para que o aluno desenvolva sua sensibilidade, afetividade e seus conceitos e se posicione criticamente”. (BRASIL, 1997, p.45)

Assim sendo, o grafite coloca-se como um estilo artístico urbano capaz de proporcionar aos educandos a tomada de consciência e de postura crítica,

mediante aos contextos presentes em nossa realidade. Como por exemplo as recentes manifestações¹ que ocorreram no Brasil.

A presente pesquisa acadêmica buscou desenvolver uma experiência com adolescentes no sentido de despertar suas potencialidades artísticas, por intermédio do uso do software Jet Set Radio, da empresa japonesa Sega². Que se apresenta como uma ferramenta com possibilidades de apoio artístico-pedagógico de produções artísticas no ambiente escolar. Podendo reforçar a aprendizagem e o ensino da arte de maneira lúdica, inovadora e divertida. O software escolhido possui uma linguagem que aproxima os adolescentes; além de abordar a arte do grafite, o real e o virtual se unem, configurando-se numa dinâmica criativa, capaz de fazer com que o aluno, na condição de jogador, tenha uma experiência interativa com o universo da arte de rua.

2 Desenvolvimento

¹Os protestos no Brasil ocorridos em 2013, também conhecidos como Manifestações dos 20 centavos, Manifestações de Junho ou Jornadas de Junho, foram várias manifestações populares por todo o país que inicialmente surgiram para contestar os aumentos das tarifas de transporte público, mas que ganharam força e ultrapassaram o objetivo principal elaborado por seus idealizadores (jovens universitários). De maneira que se transformaram numa onda de manifestações reivindicando por melhorias em diversos setores, desde educação até saúde. Tais protestos mobilizaram cerca de 2 milhões de pessoas em todo país. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/brasil/por-20-centavos-muito-mais-manifestacoes-completam-um-ano-12763238>>, <http://pt.wikipedia.org/wiki/Protestos_no_Brasil_em_2013>

²A Sega é uma empresa japonesa destinada a desenvolver e comercializar softwares (jogos) de videogame. A companhia tem tido êxito tanto no mercado de arcades quanto no mercado de consoles caseiros, apesar de ter abandonado esse último setor desde o ano de 2001. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Sega>>

2.1 Contextualizações do grafite e da pichação

A arte do grafite tem sua origem no próprio surgimento da arte visual, durante as manifestações artísticas desenvolvidas pelos homens pré-históricos do período paleolítico superior³. Tal criação fora denominada de “arte rupestre”. O termo rupestre vem do latim *Rupes*, ou *Rupis*; que significa rochedo. Portanto a arte rupestre é aquela caracterizada por ser executada nos rochedos das cavernas. O desenho foi a primeira forma de comunicação visual e simbólica criada pelos homens. Os primeiros registros de imagens rupestres datam de aproximadamente 40 mil anos antes de Cristo, e foram encontrados numa região conhecida como Ubirr, localizada no norte da Austrália.



FIGURA 01- Pinturas rupestres de Ubirr (40.000 a.C.)⁴

Tais desenhos e pinturas, que existem até hoje graças as excelentes condições de preservação nos quais estão submetidos, nos revelam desde cenas de atividades de caça até cenas de danças e de rotinas diárias. Entre outras palavras são graças a esses registros que hoje podemos saber ou pelo menos intuir como eram as vidas desses nossos antepassados. Segundo a educadora Ana Mae Barbosa (1999): “Se a arte não fosse tão importante ela

³ O período paleolítico superior é marcado pelo surgimento do homem de Cro-Magnon, oriundo da Ásia. Tais homens migraram pela África até chegarem na Europa; e começaram a habitar cavernas devido ao constante esfriamento global resultante da 4ª era glacial. Os homens de Cro-Magnon desenvolveram suas culturas no continente europeu e já detinham inteligência para caçarem grandes animais e fabricarem armadilhas. Com o passar do tempo começaram a viver em grupos e a desenvolverem pinturas rupestres em suas cavernas, que serviam e ainda servem como registros históricos de seus hábitos e costumes, permitindo assim que possamos compreender como eram suas realidades. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/pre-historia/periodo-paleolitico/>>

⁴ Artista desconhecido, pigmento sobre rocha. Ubirr, Parque Nacional Kakadu, Austrália. Disponível em: <<http://arteaugosto.blogspot.com.br/2013/05/o-principio-da-arte.html>>

não existiria desde os tempos das cavernas, resistindo a todas as tentativas de menosprezo”.

Paralelo ao surgimento do grafite pré-histórico surgiu, na antiguidade romana, a pichação. O ato de pichar, que constitui a prática de escrever frases e símbolos gráficos em suportes como paredes, remonta desde a época da cidade italiana de Pompéia, pertencente ao então império romano. A erupção do monte Vesúvio preservou inscrições caligrafadas nas paredes da antiga cidade, que vão desde xingamentos até propagandas políticas.



FIGURA 02- Pichação numa parede de Pompeia⁵

Portantotanto o grafite quanto a pichação contemporâneos são linguagens artísticas que evoluíram do mesmo ancestral comum: o grafismo primitivo criado pelos homens das cavernas. E, se antigamente a pintura rupestre tinha como principal objetivo o registro daquela realidade vivida pelos humanos pré-históricos, hoje percebe-se que esse objetivo continua presente. Porém o grafite atual configura-se de forma mais elaborada e complexa do que o grafite primitivista, pois a realidade do mundo de hoje é totalmente diferente daquela que existiu durante a era do paleolítico superior. Devido ao contexto existente atualmente, o grafite e a pichação funcionam como manifestações expressivas articuladoras de movimentos artísticos urbanos; e ambos funcionam como mecanismos visuais de transgressão, subversão, crítica,

⁵ Frase escrita em latim numa parede da antiga cidade de Pompeia, que fora destruída pela erupção provocada pelo vulcão Vesúvio, no ano de 79 antes de Cristo. Disponível em: <<http://historiadaliteraturalatina.blogspot.com.br/2013/11/redes-sociais-e-propaganda-na-roma.html>>

protesto e expressividade subjetiva. Sendo que cada um deles, apesar de possuírem algumas semelhanças entre si, diferenciam-se em suas concepções, intencionalidades, objetivos e estéticas visuais.

Embora exista essa dualidade entre as duas manifestações, ambas oferecem aos seus respectivos artistas a possibilidade de extravasarem suas emoções e sentimentos em suportes fornecidos pela própria cidade, como por exemplos muros e paredes de construções. Sob esse contexto apresentado há uma citação do educador Paulo Freire (1982) que diz:

“Em todas as etapas da decodificação, estarão os homens exteriorizando sua visão de mundo, sua forma de pensa-lo, sua percepção fatalista das ‘situações limites’, sua percepção estática ou dinâmica da realidade. E, nesta forma expressada de pensar o mundo fatalistamente, de pensá-lo dinâmica ou estaticamente, na maneira como realizam seu enfrentamento com o mundo, se encontram envolvidos seus ‘temas geradores’”. (FREIRE, 1982, p.115)

Através dessa citação, Paulo Freire nos convida a refletir e compreender que quanto mais conseguimos interpretar os códigos contidos nas diversas linguagens comunicativas, mais adquirimos a capacidade de entender o mundo e conseqüentemente pensa-lo e expressá-lo das mais diversas formas e contextos possíveis. E, ao se manifestarem expressando suas visões de mundo, sejam elas de maneiras fatalistas, realistas e dinâmicas; acabam por também confrontarem tais visões, colocando-as para fora de si mesmos através de produções plásticas e inscrições caligrafadas. Que ao serem inseridas em suportes urbanos ao ar livre passam a estabelecerem um alto nível de comunicação para com a sociedade, convocando-a para que reflita sobre si mesma e sobre as diversas questões existentes no mundo contemporâneo. Como por exemplos a fome, a exclusão social, a marginalização, a corrupção, o preconceito, o sistema capitalista, a alienação produzida pela indústria cultural de massa, a elitização da arte e a coisificação de tudo, inclusive a do próprio homem.

2.20 surgimento da arte urbana durante a década de setenta; o movimento da contracultura

O grafite moderno, como o vemos e sabemos hoje, surgiu durante as décadas de sessenta e de setenta, na cidade de Nova York nos Estados Unidos. Sua criação deve-se ao movimento conhecido como contracultura, um manifesto criado a partir de mobilizações promovidas pelos jovens da época. Que contestavam as ações sociais e políticas realizadas pela sociedade daquele tempo; utilizando para isso novas maneiras de comunicação de massa. Pregavam, entre outras coisas, uma transformação da consciência humana bem como uma transformação dos seus valores. A contracultura também pode ser classificada como “cultura underground”, “cultura alternativa” e “cultura marginal”.

“Para essa sociedade, o padrão maior de avaliação tende a ser a coisa, o bem, o produto; tudo é julgado como coisa, portanto tudo se transforma em coisa – inclusive o homem”.(TEIXEIRA, 1980, p.6)

Podemos compreender e definir a contracultura como uma ideologia voltada a questionar os valores instituídos pela cultura capitalista. Por consequência disso, os adeptos dessa ideologia assumem posturas, posicionamentos e principalmente pensamentos que vão contra as visões aceitas pela maioria das pessoas, que partem de construções históricas sociais institucionalizadas na sociedade. Porém, apesar de possuírem essas posturas e comportamentos, tais pessoas não deixam de lado seus valores humanos, pelo contrário. Geralmente os que se assumem praticantes da contracultura se mostram mais preocupados com o humanismo e com novas concepções de valores libertários. Pois buscam romper e se libertarem das amarras impostas pela indústria cultural de massa, pelos governos, pelo consumismo, pelas religiões e pelas tradições familiares. O grafite age como uma posição expressiva e ideológica contra essas alienações.

“E esse homem reificado só pode ser um homem alienado: alienado de seu trabalho, que é trocado por um valor em moeda inferior às forças por ele gastas; alienado do produto de seu trabalho, que ele mesmo não pode comprar, pois seu trabalho não é remunerado a altura do que

ele mesmo produz; alienado, enfim, em relação a tudo, alienado de seus projetos, da vida do país, de sua própria vida, uma vez que não dispõe de tempo livre, nem de instrumentos teóricos capazes de permitir-lhe a crítica de si mesmo e da sociedade". (TEIXEIRA, 1980, p.6)

A educadora Ana Mae Barbosa (2011), em seu artigo acadêmico "A cultura visual antes da cultura visual", articula uma reflexão interessante acerca desse contexto. No referido artigo Ana Mae Barbosa reflete sobre os três tipos de cultura visual existentes: A cultura visual excludente, que rejeita o passado do ensino da arte e desconhece o caminho percorrido pela cultura visual nos outros campos de conhecimento. Qualifica e exalta somente a cultura visual americana, desqualificando outras culturas e tudo que fora feito no ensino das artes antes dos representantes e seguidores dessa linha.

O segundo tipo de cultura visual é a includente, que respeita a história e considera a cultura e a visualidade como matérias primas da arte; bem como entende que a arte pode ser expandida para outras mídias, pluralizando e potencializando o seu efeito e impacto na sociedade. Já o terceiro e último tipo é a chamada contracultura visual, que abomina o discurso verbal sobre a visualidade, considerando a cultura visual praticada como uma apologia a publicidade e da indústria cultural de massa. Tal vertente clama por uma crítica mais severa ao capitalismo, que questione a submissão da cultura ao sistema político.

"Assim, a indústria cultural, os meios de comunicação, de massa e a cultura de massa surgem como funções do fenômeno da industrialização. É esta, através das alterações que produz no modo de produção e na forma do trabalho humano, que determina um tipo particular de indústria (a cultural) e de cultura (a de massa), implantando numa e noutra os mesmos princípios em vigor na produção econômica em geral: o uso crescente da máquina e a submissão do ritmo de trabalho ao ritmo de trabalho da máquina; a exploração do trabalhador; a divisão do trabalho". (TEIXEIRA, 1980,p.6)

Com base nesse discurso sobre a cultura visual, sobretudo a contracultura, foi estabelecido uma relação com o grafite e com a pichação, que são os movimentos artísticos objetivados nessa pesquisa. Tanto o grafite

como a pichação se enquadram na categoria da contracultura visual, pois são manifestações que tem como objetivos produzirem interferências artísticas urbanas; muitas vezes realizando críticas as injustiças sociais, a indústria do consumo e a política. Um exemplo de artista que age interferindo nos suportes urbanos, realizando uma forte ação de contracultura, é o decapitator.

“O decapitator, artista anônimo de rua, é um excelente exemplo de contracultura visual, pois interfere nos glamorosos pôsteres publicitários da Daslu e da Armani, através da superposição de strikers, decapitando cabeças e espirrando sangue na cena. O sangue destrói o luxo, valor primordial do capitalismo. Em nosso tempo, o horror ao sangue é potencializado pela ameaça da aids, e a série de tv americana Dexter aproveita-se dessa característica. A contracultura visual, antes de tudo, procura exercer a crítica visualmente. Outros discursos são entrelaçados, mas a contravisualidade é imprescindível; é a crítica feita visualmente e não apenas verbalmente”. (BARBOSA,2011, pág. 2)



FIGURA 03- Interferência feita pelo artista Decapitator⁶

Assim sendo o grafite age como um movimento de resistência à homogeneização artística e cultural provocada pela indústria cultural de massa. Essa indústria é intrinsecamente interligada ao sistema capitalista, uma vez que é fruto dele. E devido ao fato dela ser responsável por nutrir financeiramente o capitalismo, ela age de maneira opressora para com as culturas julgadas como

⁶Interferência visual feita num pôster pelo artista Decapitator. Disponível em: <<http://revistapittacos.org/2012/04/10/the-decapitator/>>

“inferiores”, subjugando-as de acordo com os interesses das culturas massificadas.

Nesse contexto é importante também destacar a importância e a relevância que o estilo musical Rap⁷, bem como a subcultura Hip hop⁸, adquirem dentro do âmbito da contracultura. De acordo com Richard Shusterman (1992) o gênero musical conhecido como Rap possui um papel fundamental para que se possa compreender e entender a importância da arte popular oriunda dessa época; e que se mantém viva até hoje.

“Pois penso que o rap é uma arte popular pós-moderna que desafia algumas das convenções estéticas mais incutidas, que pertencem não somente ao modernismo como estilo artístico e como ideologia, mas à doutrina filosófica da modernidade e à diferenciação aguda entre as esferas culturais. No entanto, embora desafie tais convenções, o rap ainda satisfaz, a meu ver, as normas estabelecidas mais decisivas em matéria de legitimidade estética, normalmente negadas à arte popular. Ele afronta assim qualquer distinção rígida entre artes maiores e arte popular fundada em critérios puramente estéticos, assim como coloca em questão a própria noção de tais critérios”.(SHUSTERMAN, 1992, p. 144)

Assim como o rap o grafite também é uma arte popular pós-moderna, que age no mesmo sentido proposto pelo estilo musical desenvolvido pelo rap e pela cultura do Hip hop, pois é um dos seus quatro pilares. Portanto caracteriza-se como uma manifestação visual que confronta as imposições estabelecidas pelos critérios desenvolvidos pelos padrões convencionados do senso comum; que muitas vezes atesta, determina e certifica como arte apenas as obras que possuem valores estéticos secularizados e sacramentados pela elite burguesa. Que conforme os critérios provenientes dessa classe social são as produções que merecem ficar e permanecer em locais apropriados às obras

⁷ O Rap (rhythm and poetry – ritmo e poesia) é um estilo musical dotado de rimas e poesias, que configuram num discurso rítmico. Sua origem deu-se no final do século XX entre as comunidades negras dos Estados Unidos. É um dos quatro pilares da cultura hip hop. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Rap>>

⁸ O Hip hop é um gênero musical, contextualizado dentro de uma subcultura nascida na década de 70. Foi criado e desenvolvido pelas comunidades jamaicanas, latinas e afro-americanas da cidade de Nova Iorque. O responsável oficial por sua criação chama-se Afrika Bambaata (pseudônimo de Kevin Donovan), que também estabeleceu os quatro pilares fundamentais dessa cultura: o Rap, o Djing, a breakdance e o graffiti. Também há elementos como a moda hip hop e as gírias. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Hip_hop>

de arte, como as galerias e os museus. O grafite por sua vez rompe com esses critérios, com essa concepção, pois reconfigura as ruas e os espaços públicos e os transforma em grandes galerias ao ar livre. Dessa maneira a arte visual deixa de ser um artigo confinado somente em locais fechados e passa a ser um artigo livre e acessível à todos, principalmente para os pobres e marginalizados que não possuem condições de frequentar galerias e museus. E, sendo o grafite um produto artístico criado pela subcultura do Hip Hop, ele adquire a capacidade de contestar e desafiar tanto a alta cultura quanto a cultura de massa. Pois boa parte das obras artísticas produzidas pelo grafite levam as pessoas a repensarem seus conceitos, tanto para com a arte popular quanto para com a própria arte em si; bem como suas atitudes perante a dominação provocada pela cultura de massa. Age portanto no sentido oposto ao da alienação impositiva promovida pela indústria cultural e ao da discriminação racial e social provocada pela alta cultura.

Portanto a arte visual do grafite torna-se essencial dentro do ensino da arte-educação, pois promove a capacitação dos alunos no tocante a fazê-los compreenderem a importância e o valor da arte como algo que vai além da simples expressividade e representação da realidade; que transcende esses conceitos e os potencializa para que sejam capazes de funcionarem como componentes de libertação e de transformação sociais e culturais.

2.3 A evolução e as vertentes do grafite na atualidade; seus principais representantes e expoentes

A arte urbana empregada pelo grafite vem se consolidando cada vez mais como uma das principais manifestações plásticas da atualidade, sendo inserida em vários locais e suportes urbanos, e das mais variadas formas e estilos. No tocante as formas e estilos existentes no grafite, vale destacar e explicar os principais, a saber:

- **Throw up:** O throw up é uma pichação evoluída, segundo os grafiteiros. Grande parte dos grafites são produzidos nesse estilo, por serem mais fáceis e econômicos. Geralmente são feitos em locais não autorizados, como muros de propriedades abandonadas. Nesse tipo de grafite usam-se poucas cores, mas que conseguem criar um bom contraste entre si, gerando um efeito visual eficiente. Normalmente não se pintam os fundos desses estilos de grafite, deixando aparecerem somente as letras, que são arredondadas.



FIGURA 04- Grafite Throw up⁹

- **Wild Style:** Este estilo de grafite já se mostra mais complexo e elaborado, possuindo letras trançadas com contornos fortes e bem destacados. Chamam a atenção tanto pelo impacto visual que proporcionam quanto pela dificuldade de se conseguir ler o que está escrito. É um dos estilos mais praticados pelos grafiteiros profissionais, tanto os nacionais quanto os internacionais.

⁹Grafite estilo throw up. Disponível em: <<http://pintamurosarturbana.blogspot.com.br/2011/02/graffiti-formas-e-estilos.html>>



FIGURA 05- Grafite Wild Style¹⁰

- 3D Style: Esse estilo de grafite é caracterizado pelo efeito tridimensional que produz, no qual parece saltar para fora do seu suporte. Também é conhecido como grafite virtual. É um dos estilos mais difíceis de grafite, pois sua produção demanda bastante conhecimento de técnicas; como luz e sombra, perspectiva e noção de profundidade. Devido a sua complexidade é tido como um dos grafites mais conceituados da contemporaneidade.



FIGURA 06- Grafite 3D Style¹¹

- Free Style: O free style, como o próprio nome sugere, é um estilo livre de grafite. Esse estilo engloba todas as vertentes existentes no grafite, misturando desenhos, letras e

¹⁰Grafite estilo Wild Style. Disponível em: <<http://pintamurosarturbana.blogspot.com.br/2011/02/graffiti-formas-e-estilos.html>>

¹¹Grafite estilo 3D Style. Disponível em: <<http://pintamurosarturbana.blogspot.com.br/2011/02/graffiti-formas-e-estilos.html>>

assinaturas. Os grafites produzidos dentro desse contexto são desenvolvidos com todos os tipos de materiais, não somente os habituais sprays e tintas látex. Dessa forma criam-se diversos tipos de efeitos artísticos visuais.



FIGURA 07- Grafite Free Style¹²

Quanto aos principais artistas grafiteiros do cenário mundial, três deles são brasileiros, que alcançaram sucesso e consagração internacionais. Tais artistas são o Eduardo Kobra¹³ e os irmãos gêmeos Gustavo e Otávio Pandolfo¹⁴. Ambos conseguiram lograr êxito com suas criações artísticas, que atualmente podem ser vistas não somente no Brasil como também em vários países do mundo.

No que diz respeito ao tipo de trabalho empregado por esses grafiteiros, é importante ressaltar aqui suas principais diferenças nos aspectos técnicos e objetivos; bem como traçar um breve resumo sobre o histórico de trabalho desenvolvido por eles. Eduardo Kobra é um dos grandes expoentes da nova vanguarda paulista. Seu trabalho começou no ano de 1987, na periferia de São Paulo; e logo se desdobrou e evoluiu para um projeto mais ambicioso chamado “muros da memória”. Tal projeto busca transformar a paisagem urbana através da arte visual, resgatando suas memórias e valores. Nesse sentido, os grafites desenvolvidos por Eduardo Kobra passam a serem grandes murais,

¹²Grafite estilo Free Style. Disponível em: <<http://pintamurosarturbana.blogspot.com.br/2011/02/graffiti-formas-e-estilos.html>>

¹³ Biografia sobre o grafiteiro Eduardo Kobra. Disponível em: <<http://eduardokobra.com/>>

¹⁴ Biografia sobre os grafiteiros OsGêmeos. Disponível em: <<http://www.osgemeos.com.br/pt>>

culminando assim numa arte muralista. A técnica empregada por Kobra envolve ampliações de fotografias, que vão desde acontecimentos históricos até figuras famosas, sobreposições de imagens e pinturas multicoloridas. Os resultados obtidos por intermédio dessa mescla são impressionantes.



FIGURA 08- Mural feito por Eduardo Kobra¹⁵



FIGURA 09- Mural feito por Eduardo Kobra¹⁶

Outros dois grandes expoentes brasileiros do grafite, também reconhecidos e aclamados internacionalmente, são os gêmeos Gustavo e Otávio Pandolfo. Nascidos em São Paulo, no bairro do Cambuci, os dois começaram a desenvolver uma maneira distinta de brincar com a arte. Graças ao apoio que tiveram da família, bem como a influência que obtiveram da cultura hip hop no Brasil da década de 80, os gêmeos criaram uma linguagem plástica urbana bastante singular, sendo capaz de estabelecer uma identidade e uma comunicação únicas com o público. Há fortes influências da cultura

¹⁵Grafite feito por Eduardo Kobra, projeto “muros da memória”. Disponível em: <http://eduardokobra.com/muro-de-memorias/>

¹⁶Grafite feito por Eduardo Kobra, projeto “muros da memória”. Disponível em: <http://eduardokobra.com/muro-de-memorias/>

brasileira nos trabalhos desses dois artistas, como por exemplo as lendas folclóricas. Outra característica marcante e peculiar é o fato dos seus personagens serem de coloração amarela. Os gêmeos produziram obras em vários países, como em Vancouver no Canadá e em Boston nos Estados Unidos.



FIGURA 10- Grafite feito pelos gêmeos¹⁷



FIGURA 11- Grafite feito pelos gêmeos¹⁸

2.4 A utilização do software Jet Set Radio como ferramenta de apoio lúdico-pedagógico no processo de aprendizagem sobre o grafite

“O conhecimento da arte abre perspectivas para que o aluno tenha uma compreensão do mundo na qual a dimensão poética esteja

¹⁷Grafite feito pelos gêmeos, localizado na cidade de Vancouver no Canadá. Disponível em: <<http://www.ideafixa.com/o-mural-3d-dos-gemeos/>>

¹⁸Grafite feito pelos gêmeos, localizado na cidade de Boston nos Estados Unidos. Disponível em: <<http://www.osgemeos.com.br/pt/the-giant-of-boston/>>

presente: a arte ensina que é possível transformar continuamente a existência, que é preciso mudar referências a cada momento, ser flexível. Isso quer dizer que criar e conhecer são indissociáveis e a flexibilidade é a condição fundamental para aprender". (BRASIL, 1997, p.19)

Os jogos, ao longo do tempo, deixaram de serem somente passatempos divertidos sem propósitos educativos para se tornarem ótimos instrumentos de apoio lúdico-pedagógico. Conforme evoluíam os estudos dos métodos de ensino-aprendizagem promovidos pelo campo da psicologia; os jogos adquiriram maior ênfase e destaque, passando então a serem utilizados como ferramentas de auxílio no aprendizado pedagógico dos alunos, principalmente das crianças.

“O jogo, a brincadeira e a diversão fazem parte de uma outra importante dimensão da aula, a ser desenvolvida pelos educadores, a qual denominamos amplamente de “movimento lúdico”. O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidade, ou cria condições mentais para sair de enrascadas. Vai, então assimilando e gostando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades que passam a ser fundamental, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como, também, ao longo da construção de seu organismo cognitivo”. (RONCA e TERZI, 1995, p. 96)

Lev Semenovitch Vygotsky (1998), fora um dos teóricos que se propuseram a estudar os jogos na educação. Para Lev Vygotsky, os jogos são uma importante fonte de desenvolvimento e aprendizado para as crianças. O brinquedo e a brincadeira caracterizam o que Vygotsky denomina de “zona de desenvolvimento proximal”. Sendo que é o momento no qual a criança consegue ir além do que a experiência permite. Tal conceito pode ser aplicado aos jogos de videogame, pois em tais jogos tanto as crianças como quaisquer outros tipos de pessoas são levados a experimentarem e participarem de brincadeiras. Que muitas vezes são impossíveis de serem praticadas sozinhas e na vida real. Dessa maneira, o jogo eletrônico passa a atuar na zona de desenvolvimento próxima do sujeito.

“[...] a distância entre aquilo que ela é capaz de fazer de forma autônoma (nível de desenvolvimento real) e aquilo que ela realiza em colaboração com os outros elementos de seu grupo social (nível de desenvolvimento potencial) caracteriza aquilo que Vygotsky chamou de “zona de desenvolvimento potencial ou proximal”. Nesse sentido, o desenvolvimento da criança é visto de forma prospectiva, pois a zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentes em estado embrionário”. (REGO, 2000, p.73)

Ainda, de acordo com Suzete Venturelli (2010), os jogos de videogame, através de seus mundos virtuais e de suas possibilidades e capacidades de simulações, são capazes de propiciar aos usuários novas formas de aprendizagem no âmbito da arte educação.

“As possíveis interfaces com a educação. Mais do que um novo conceito, a realidade virtual está emergindo como um dos novos meios de comunicação com características específicas, como apresentado anteriormente. Suas características multimídia, com ou sem outras tecnologias oferecem novas oportunidades para efeito de aprendizagem. Elas muitas vezes são utilizadas, por exemplo, para mostrar aspectos não-visíveis da realidade e / ou representam uma forma prática de conhecimento abstrato”.

“A primeira vantagem que se percebe é que a realidade virtual, por meio dos mundos sociais virtuais, pode ser formada em condições muito próxima da realidade, na área da tecnologia o ambiente virtual pode simular o estado do mar, além de controlar o tráfego, o tipo de embarcação, o vôo dos aviões etc, pois a tecnologia tem a capacidade de manter analogias com situações da vida real”. (VENTURELLI, 2010, p. 4-5)

As obras virtuais, que abrangem desde as criações desenvolvidas pelo computador e pela internet até os softwares produzidos pelas empresas de videogame, estão cada vez mais evoluídas tecnologicamente, permitindo criações complexas e situadas em contextos muito próximos da nossa realidade. Um exemplo disso são os simuladores desenvolvidos por intermédio da realidade virtual, que como define Suzete Venturelli (2010) são capazes de apresentarem naturezas e condições físicas extremamente verossímeis em

comparações as existentes no mundo real. Muitos jogos de videogame desenvolvidos atualmente possuem grandes capacidades de processamentos, tanto no sentido audiovisual quanto no sentido de cálculos matemáticos. Conseguindo dessa maneira fornecer aos jogadores experiências virtuais imersivas e quase reais; sendo que muitas dessas experiências conseguem enriquecer as representações da própria realidade, transcendendo-a.

“Essa mídia tem a particularidade de representar fenômenos que não são visíveis no mundo real, enriquecendo as representações da realidade, fornecendo ao estudante visualizações incomparáveis e jamais vistas anteriormente. Os mundos virtuais podem:- Propor simulações dos processos envolvidos; - Permitir aos usuários imersão em simulações de fenômenos e viver experiências sensório motoras multimodal sensório-motor, tornando sua aprendizagem próxima do mundo real”. (VENTURELLI, 2010, p. 4-5)

No software Jet Set Radio, o jogador atua na perspectiva de um grafiteiro da cidade de Tóquio, que pertence a uma gangue. Sendo que existem mais gangues de grafiteiros na referida cidade. O objetivo principal do jogo é grafitar em determinados objetos e suportes espalhados pela cidade, como por exemplo ônibus e paredes. No entanto, apesar das estéticas presentes nos grafites do jogo remeterem aos grafites reais, as maneiras como são realizados correspondem mais ao vandalismo existente na pichação, pois os personagens do jogo não respeitam os locais onde estão grafitando, bem como agem disputando territórios, como os pichadores. Nesse sentido o contexto presente no jogo torna-se bem interessante de ser analisado, tanto sob o ponto de vista do contexto virtual fictício que transmite como também sob o ponto de vista da cibercultura aplicada a arte educação. Que segundo Pierre Levy (1999), em seu livro Cibercultura, argumenta:

“Um mundo virtual, no sentido amplo, é um universo de possíveis, calculáveis a partir de um modelo digital. Ao interagir com o mundo virtual, os usuários o exploram e o atualizam simultaneamente. Quando as interações podem enriquecer ou modificar o modelo, o mundo virtual torna-se um vetor de inteligência e criação coletivas”. (LEVY, 1999, p. 75)

Para Pierre Levy o videogame se enquadra como um dos sentidos virtuais mais fortes, caracterizando-se como um mundo virtual capaz de atuar como um dispositivo informacional. No videogame a mensagem é um espaço de interação por proximidade, dentro do qual o explorador pode controlar diretamente um representante de si mesmo.

“No videogame, cada jogador, ao agir sobre o joystick, dataglove, ou outros controles, modifica em um primeiro tempo sua imagem no espaço do jogo. O personagem vai evitar um projétil, avançar rumo a seu objetivo, explorar uma passagem, ganhar ou perder armas, “poderes”, “vidas”, etc. É essa imagem modificada do personagem reatualizado que modifica, em um segundo tempo lógico, o próprio espaço no jogo. Para envolver-se de verdade, o jogador deve projetar-se no personagem que o representa e, portanto, ao mesmo tempo, no campo de ameaças, forças e oportunidades em que vive, no mundo virtual comum. A cada “golpe”, o jogador envia a seu parceiro uma outra imagem de si mesmo e de seu mundo comum, imagens que o parceiro recebe diretamente (ou pode descobrir explorando) e que o afetam imediatamente. A mensagem é a imagem dupla da situação e do jogador”. (LEVY, 1999, p. 80)

Nesse sentido podemos compreender que um jogo de videogame é uma obra virtual na qual os jogadores interagem com ela modificando-a constantemente, por intermédio das ações provocadas pelos comandos existentes no joystick do console. Dentro desse contexto o videogame se apresenta como um dispositivo eletrônico dotado de grande capacidade interativa, possibilitando aos jogadores um nível de interação mais complexo, envolvente e inteligente do que por exemplo o apresentado pela televisão.

“Mas ainda assim temos vontade de dizer que um videogame clássico também é mais interativo do que a televisão, ainda que não ofereça, estritamente falando, reciprocidade ou comunicação com outra pessoa. Mas em vez de desfilas suas imagens imperturbavelmente na tela, o videogame reage às ações do jogador, que por sua vez reage às imagens presentes: interação. O telespectador pula entre os canais, seleciona, o jogador age”. (LEVY, 1999, p. 80)

Com isso os alunos, na condição de jogadores, passam a serem coautores da realidade virtual proporcionada pelo software Jet Set Radio, que trata de forma lúdica e criativa o universo do grafite. Dessa maneira eles

interveem e o interpretam de acordo com suas próprias experiências; bem como adquirem novas percepções sobre o tema proposto: o grafite e apichação.

Ainda discorrendo a respeito do jogo eletrônico Jet Set Radio, antes do mesmo iniciar há uma tela que exhibe um texto elucidativo sobre as consequências do grafite ser empregado como uma prática de vandalismo. Tal texto fora explicado aos alunos para que compreendessem que a produtora do jogo, a Sega, concorda e aceita o grafite como manifestação artística. Mas que no entanto o condena quando é realizado com atitudes de vandalismo, como se fosse pichação.



FIGURA 12 – Tela de introdução do software Jet Set Radio¹⁹

¹⁹Tela de introdução do software Jet Set Radio; quetraduzindo para a língua portuguesa corresponde ao seguinte texto: “Grafite é arte. No entanto, grafite como um ato de vandalismo é um crime. Todo estado e província possuem leis sobre vandalismo que são aplicadas ao grafite; e entidades locais tais como cidades e países possuem ordenanças anti-grafites. Violações dessas leis podem resultar em multa, detenção ou em sentença de prisão. SEGA não tolera o ato de vandalismo na vida real de nenhuma forma”. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EMPB4RBbCXw>>

2.5 Processos da aplicação da oficina em sala de aula

A oficina “Grafite e Pichação” fora realizada numa instituição social da cidade de São Miguel Arcanjo, interior de São Paulo. Tal instituição atende pelo nome de Centro de Integração Social Curumim, e destina-se a atender e fornecer assistência educativa para crianças e adolescentes situadas em contextos de vulnerabilidade social.

Ao todo foram dez adolescentes assistidos pela oficina, compreendendo a faixa dos catorze aos dezessete anos. Os adolescentes frequentam a instituição com o objetivo de participarem de um projeto chamado “Jovem agricultor do futuro”, promovido pelo Senar.²⁰

O roteiro e a metodologia aplicados pela oficina compreenderam sete dias, organizados na seguinte sequência e objetivos:

Dia 1: No primeiro dia fora realizado uma roda de conversa sobre o assunto da oficina, bem como o surgimento do grafite durante a idade primitiva: a arte rupestre desenvolvida pelos homens das cavernas. Que fora a primeira forma de comunicação por intermédio de símbolos gráficos da história da humanidade e da arte, caracterizando assim o início da linguagem escrita e o surgimento do desenho. Fora debatido o assunto com os alunos e logo após fora solicitado para que pesquisassem, com o auxílio de computadores e da internet, sobre pinturas rupestres. Por fim, foi solicitado para que produzissem desenhos no computador com a temática da arte rupestre.

²⁰Criado pela lei nº 8315, da data de 23/12/91, o Senar é uma entidade de direito privado, paraestatal, mantida pela classe patronal rural, vinculada à Confederação da Agricultura e Pecuária do Brasil – CNA e administrada por um conselho deliberativo tripartite. Disponível em: <<http://www.senar.org.br/>>

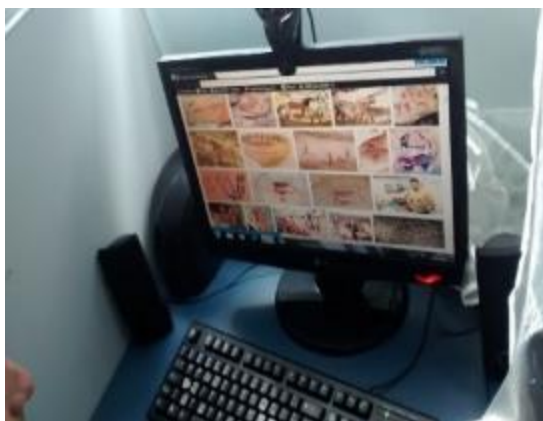


FIGURA 13: pesquisa feita por aluno²¹



FIGURA 14: desenho produzido por aluno²²

Dia 2: No segundo dia da oficina fora realizada uma leitura sobre a origem do grafite e a origem da pichação, bem como uma roda de conversa sobre as diferenças entre as duas manifestações artísticas. Fora distribuída uma cópia do texto “A origem do grafite e da pichação” para cada aluno, tal texto fora extraído da seguinte fonte de referência: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Grafito>>. Sendo que todos nós lemos o referido texto juntos. Conforme íamos o texto íamos debatendo os conteúdos lidos, com o objetivo de adquirirmos conscientizações e elucidações sobre os propósitos e as diferenças entre o grafite e a pichação. Tais conteúdos debatidos foram:

²¹Pesquisa na internet sobre arte rupestre; feita pelos alunos.

²² Desenho sobre arte rupestre produzido por aluno; utilizando o programa de computador Paint.

- A evolução do grafite desde sua concepção nas décadas de 60 e 70 até hoje.
- O respeito que a arte do grafite conseguiu adquirir hoje, embora algumas pessoas ainda tenham preconceitos com relação a ele, o interpretando como uma prática de vandalismo.
- As diferenças e as razões pelas quais o grafite e a pichação são produzidos; como por exemplos a questão do grafite ter uma intencionalidade maior em ser uma obra de arte enquanto a pichação não, a questão da pichação ter um caráter de agressividade estética enquanto o grafite já demonstra preocupações com o refinamento técnico e com a beleza visual. A questão dos pichadores não respeitarem os locais onde inserem suas pichações, muitas vezes as realizando em muros, estabelecimentos comerciais, patrimônios históricos e em residências; sem as devidas autorizações e consentimentos dos respectivos donos e da sociedade.



FIGURA 15: Alunos realizando leitura²³



FIGURA 16: Professor e alunos realizando leitura²⁴

²³Professor Gustavo e alunos realizando uma leitura de um texto sobre o grafite e a pichação; texto extraído do site Wikipedia. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Grafito>>

Dia 3: No terceiro dia foram exibidos vídeos sobre grafiteiros da cidade de São Paulo. Tais vídeos pertencem a uma série chamada Sampa Graffiti²⁵. O objetivo foi o de levar os alunos envolvidos a terem uma aproximação mais real e verossímil com o contexto e o universo existentes na vida e no trabalho dos grafiteiros assistidos. No total foram exibidos quatorze vídeos, que compreenderam os seguintes grafiteiros: Os gêmeos (Gustavo e Otávio Pandolfo), Biofa e Pixote, Nick Alive, Galo, Tikka, Truff, Feik, Ozi, Cranio, João Henrique, Iskor, Magrela, Sipros e Ignoto.



FIGURA 17: Alunos assistindo vídeos²⁶

Dia 4: No quarto dia da oficina foi solicitado para que pesquisassem, novamente com o auxílio dos computadores e da internet, imagens mostrando trabalhos de grafite e imagens mostrando trabalhos de pichações.

²⁴ Professor Gustavo e alunos realizando uma leitura e um debate a respeito do grafite e da pichação.

²⁵ Sampa Graffiti é uma série de vídeos que enfoca o trabalho de grafiteiros que atuam na cidade de São Paulo e arredores. Cada episódio é dedicado a um artista que executa uma obra ao longo do vídeo e expõe suas ideias sobre graffiti e arte em geral. São documentários de curta duração que, embora tenham um tema em comum, sempre se renovam ao trazer artistas de diferentes estilos e visões de mundo. A realização da série foi feita por Paulo Taman. Fora exibida pelo programa Manos e Minas, da tv Cultura. Disponível em: <http://www.sampagraffiti.com/p/sobre_12.html>

²⁶ Alunos assistindo vídeos sobre os grafiteiros de São Paulo; da série Sampa Graffiti.



FIGURA 18: Grafites pesquisados pelos alunos²⁷



FIGURA 19: Pichações pesquisadas pelos alunos²⁸

Durante esse interim eu expliquei e reforcei para eles sobre as razões e as intenções presentes no grafite e as razões e as intenções presentes na pichação, que são as seguintes: O grafite é mais bem pensado e elaborado, em contrapartida a pichação assume uma postura mais agressiva e de certa forma instintiva, sem uma preocupação em ser uma obra de arte. A principal intenção dos pichadores é fazer com que suas inserções sejam notadas pelo maior número possível de pessoas, atestando assim o fato de que conseguiram chamar a atenção. Nas pichações, embora algumas contenham características de protesto e de crítica, o objetivo maior é a demarcação de territórios e a disputa entre gangues de pichadores para ver quem consegue pichar o maior número de locais públicos e de propriedades, sobretudo as de

²⁷Exemplos de imagens sobre grafites pesquisados pelos alunos. Disponível em: <https://www.google.com.br/search?q=grafite&biw=960&bih=442&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=lnRKVJXnGunjsATf-oHYDQ&sqi=2&ved=0CAYQ_AUoAQ>

²⁸Exemplos de imagens sobre pichações pesquisados pelos alunos. Disponível em: <https://www.google.com.br/search?q=grafite&biw=960&bih=442&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=lnRKVJXnGunjsATf-oHYDQ&sqi=2&ved=0CAYQ_AUoAQ#tbn=isch&q=picha%C3%A7%C3%A3o>

difícil acesso, como os altos dos edifícios. O grafite por sua vez assume uma postura de ser concebido como uma obra de arte urbana, pois o objetivo principal dos grafiteiros é fazer com suas artes demonstrem suas visões, sentimentos, pensamentos e expressividades para a sociedade, sem que para isso precisem desrespeitar e desafiar os locais nos quais realizam suas produções. Após essas explicações percebi que já estavam conseguindo demonstrar uma melhor percepção e compreensão sobre o assunto, sendo capazes de argumentarem e de apontarem as diferenças entre ambos. Por fim solicitei para que escolhem três imagens de cada manifestação e as colassem em dois cartazes distintos: um branco representando o grafite, aludindo a ideia de que os grafites são feitos durante o dia; e um preto representando a pichação, aludindo a ideia de que as pichações são feitas durante a noite. Havia comentado com eles que os pichadores atuam durante a noite, para evitarem serem pegos em flagrante pelas pessoas e pelas autoridades. Muitos pichadores tem a consciência de que suas pichações violam as leis públicas e por isso agem em períodos noturnos para evitarem repressões e apreensões das pessoas e da polícia. Os grafiteiros por sua vez atuam durante o dia, pois possuem o aval da maioria da sociedade e das autoridades locais, não precisando portanto agirem de maneira escondida.



FIGURA 20: Alunos produzindo cartazes²⁹

²⁹ Alunos realizando atividade de confecção de cartazes; sobre imagens de grafite e de pichação.



FIGURA 21: Cartazes feitos pelos alunos³⁰

Dia 5: Nesse dia demos início as produções plásticas de grafites, os quais foram realizados numa parede localizada na lateral exterior da instituição. Antes das realizações dos mesmos, orientei para que os alunos pensassem sobre quais aspectos e contextos da atual realidade são passíveis, segundo suas opiniões, de críticas reflexivas. Discutimos a respeito dos seguintes temas e seus respectivos contextos e impactos na sociedade:

- O cenário político nacional, no qual muitos partidos e candidatos estão envolvidos em corrupções.
- O sistema capitalista, que se mantém e se sustenta por intermédio de uma pirâmide social, na qual a base é formada pelos mais pobres e o topo é constituído pelos mais ricos. Caracterizando assim imensas disparidades econômicas e desigualdades sociais.



FIGURA 22: Pirâmide do sistema capitalista³¹

³⁰ Cartazes produzidos pelos alunos; um branco mostrando imagens de grafites e um preto mostrando imagens de pichações.

³¹ Ilustração feita nos Estados Unidos, no ano de 1911, mostrando a pirâmide capitalista. Disponível em: <<http://heliopaz.wordpress.com/2007/06/22/piramide-do-capitalismo-1911/piramide-do-capitalismo/>>

- A influência manipuladora e alienadora que os meios de comunicação de massa e as propagandas exercem nas pessoas. Que muitas vezes levam a sociedade a pensarem e agirem conforme seus interesses pessoais e de mercado.

Após essas explanações e discussões, os alunos consideraram relativamente fácil e interessante produzirem grafites que denunciassem a manipulação e a alienação promovidas pela televisão. Pois concordaram com as colocações feitas a respeito. Assim sendo, solicitei para que pesquisassem na internet a respeito de grafites que abordassem críticas à mídia televisiva. Também consideraram interessante a ideia de escreverem frases reflexivas.



FIGURA 23: Alunos produzindo grafites³²



FIGURA 24: Frase em grafite feita pelos alunos³³

Dia 6: Nesse penúltimo dia da oficina demos continuidade aos trabalhos de grafites realizados durante o dia anterior. Os alunos finalizaram suas produções. Os desenhos foram feitos com lápis preto e as pinturas foram realizadas com pincéis e tinta acrílica branca misturada com corantes; de cores

³² Alunos produzindo grafites nas paredes laterais da instituição; Centro de Integração Social Curumim.

³³ Uma das frases escritas pelos alunos: "O melhor jeito de realizar os seus sonhos é nunca desistir deles!!!".

amarelo, azul, vermelho e preto. Quanto as ideias dos desenhos os alunos se inspiraram em grafites vistos na internet, que abordavam a temática escolhida por eles: a manipulação e a alienação provocadas pela televisão. O resultado ficou muito bom e satisfatório, ainda mais quando levado em conta que foi a primeira vez que realizaram esse tipo de trabalho artístico, segundo os relatos dos próprios alunos.

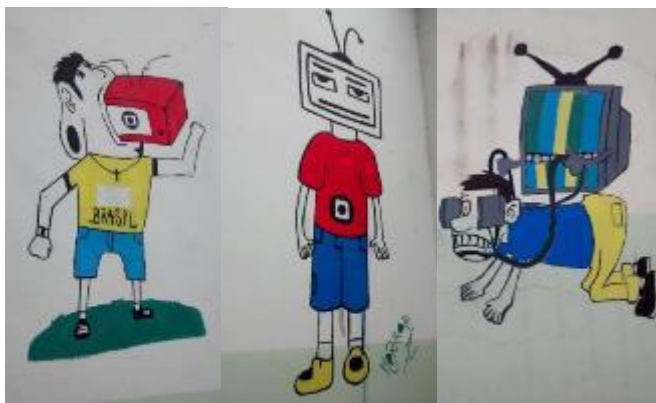


FIGURA 25: Grafites produzidos pelos alunos³⁴

Dia 7: No último dia da oficina fora utilizado o jogo de videogame Jet Set Radio como ferramenta de apoio lúdico e pedagógico de aprendizagem; bem como o objetivo de fornecer aos alunos uma experiência virtual divertida sobre o universo do grafite.



FIGURA 26: Alunos jogando o jogo Jet Set Radio³⁵

³⁴ Grafites produzidos pelos alunos na parede lateral da instituição; os desenhos retratam a manipulação e a alienação que a televisão causa nas pessoas; o poder que a mídia possui no tocante a influenciar e controlar a sociedade conforme seus próprios interesses e os interesses daqueles que a financiam, como por exemplo os produtos e serviços criados pelo marketing e pela publicidade.

³⁵ Alunos tendo uma experiência prática com o software Jet Set Radio, da empresa japonesa Sega.

3 Conclusão

3.1 Considerações finais sobre a oficina

Acredita-se que a oficina realizada, sobre o grafite e a pichação, logrou êxito no tocante a contextualizar e explicar aos alunos participantes sobre as duas manifestações artísticas urbanas abordadas. Foi perceptível, durante o decorrer das aulas, o aprendizado e o amadurecimento de compreensão e de conscientização a respeito do que é o grafite e do que é a pichação. Se antes alguns dos alunos não sabiam discernir entre as diferenças de um e de outro, bem como não detinham a capacidade de elucidação sobre as origens e as características existentes tanto no grafite quanto na pichação. Após a finalização da oficina ficou evidente a evolução que obtiveram na assimilação e no entendimento dos conteúdos e das atividades ministradas, como podemos observar nas seguintes falas dos alunos:

- “Antes eles não pareciam ser tão diferentes, mas agora vejo que a pichação é ruim pois as pessoas apenas fazem para se divertirem. Agora o grafite é uma arte com bom senso” – A. V., em resposta a questão 4.
- “Achei muito legal e interessante, a importância é passar para as pessoas que o grafite não é crime, mas sim uma forma de se expressar” – W. H., em resposta a questão 5.
- “Sim, que grafite é feito de dia e em público, já a pichação é feita de noite e eles evitam que as pessoas vejam eles pichando” – F. D., em resposta a questão 2.
- “Eu achei legal porque eu nunca tinha feito nenhum desenho, acho que é uma forma de arte. Eles colocam em lugares públicos e todos podem ver, dos mais ricos aos mais pobres” – D. M., em resposta a questão 5.
- “Interessante, consegui identificar o grafite e a pichação e os diferenciar” – A. V., em resposta a questão 1.
- “Foi muito legal porque você pode passar uma mensagem através de um desenho na parede” – F. D., em resposta a questão 5.
- “Sim, eles fazem grafites mas de modo como se fossem pichações, e no jogo a polícia corre atrás deles” – F. D., em resposta a questão 6.

- “Muito bom, pois pude aprender muitas coisas, por exemplo as diferenças entre grafite e pichação” – W. H., em resposta a questão 1.
- “Antes para mim os dois eram pichação, agora pichação é crime e grafite é arte” – R., em resposta a questão 4.
- “Eu não uso computador na escola. Eu achei legal porque eu não sabia sobre a arte do grafite. Foi legal porque é mais fácil” – D. M., em resposta a questão 3.
- “Grafite para mim antes era a mesma coisa que a pichação, agora já sei diferenciar os dois” – W. H., em resposta a questão 4.
- “Não, achei legal. Fomos mais além, pois podemos pesquisar e descobrir coisas com mais praticidade” – A. V., em resposta a questão 3.
- “Legal, pois cada um demonstra o seu caráter e o grafite também é uma forma” – R., em resposta a questão 5.

Portanto crê-se que o jogo de videogame Jet Set Radio serviu como uma estratégia inovadora no sentido de potencializar as capacidades perceptivas e cognitivas dos alunos; possibilitando a eles que interagissem com o contexto do grafite e da pichação por intermédio de uma interatividade virtual lúdica, que somente os videogames são capazes de proporcionar.

3.2 Considerações finais gerais

Através de toda essa pesquisa, intermediada pela proposta do referido projeto, conclui-se dizendo que acredita-se no potencial e na capacidade de união, desenvolvimento, execução e articulação dos itens apresentados nesse trabalho acadêmico. A linguagem do grafite combina-se adequadamente com a linguagem fornecida pelo jogo de videogame Jet Set Radio. Configurando uma estratégia moderna, lúdica, prática e dinâmica. Que pode ser capaz de incentivar e potencializar o processo de ensino-aprendizagem nos alunos atendidos pelo referido projeto.

Referências Bibliográficas

BARBOSA, Ana Mae – A cultura visual antes da cultura visual. Texto acadêmico em formato pdf. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/viewFile/9288/6778>>

BENJAMIN, Walter – A obra da arte na era da sua reprodutibilidade técnica. Livro em formato pdf. Disponível em: <http://ideafixa.com/wp-content/uploads/2008/10/texto_wbenjamim_a_arte_na_era_da_reprodutibilidade_e_tecnica.pdf>

CAETANO, Alexandra Cristina Moreira –Game-Arte – Objetos de aprendizagem em Artes visuais. Texto em formato pdf. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2008/tc/552008124400AM.pdf>>

COELHO, Teixeira – O que é a indústria Cultural, 1993. Livro em formato pdf. Disponível em: <<http://www.ceap.br/material/MAT05032013224040.pdf>>

FABBRINI, Ricardo Nascimento – Vivendo a arte: O pragmatismo e a estetização da vida. Texto em formato pdf. Disponível em: <<file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/13548-32594-1-SM.pdf>>

FARTHING, Stephen – Tudo sobre arte – Editora Sextante, 2010.

FREIRE, Paulo; **LINHARES**, Luciano Lempek – Por uma educação libertadora e humanista. Texto acadêmico em formato pdf. Disponível em: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/729_522.pdf>

HONORATO, Geraldo – Grafite: da marginalidade às galerias de arte. Texto acadêmico em formato pdf. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1390-8.pdf>>

LEVY, Pierre – A arte da cibercultura. Livro em formato digital. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/jlprett/pierre-lvy-cibercultura>>

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS - ARTE- Ministério da Educação e do Desporto - Secretaria de Educação Fundamental - Brasília,

1997. Documento em formato pdf. Disponível em:
<<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro06.pdf>>

SHUSTERMAN, Richard – Vivendo a arte: O pensamento pragmatista e a estética popular. Livro em formato digital. Disponível em:<<http://books.google.com.br/books?id=8L5uXAOBc5oC&pg=PA130&lpg=PA130&dq=contracultura+shusterman&source=bl&ots=IxOaFkwVRq&sig=J8irJpr1Ib3rzW7ZOwVDyp8pINw&hl=pt-BR&sa=X&ei=jRtyVJOiF4qqgWTsqoTYDg&ved=0CDoQ6AEwBA#v=onepage&q=contracultura%20shusterman&f=false>>

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues – O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. Texto em formato pdf. Disponível em:<<http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/educacaoemrevista/article/viewFile/603/486>>

VENTURELLI, Suzete – Estética e arte computacional. Disponível em:
<<file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/81-320-1-PB.pdf>>

Anexos

- **Modelo do questionário aplicado aos alunos:**

QUESTIONÁRIO SOBRE A OFICINA – GRAFITE X PICHAÇÃO

Nome:

Idade:

Série (ano) em que estuda:

Questões:

- 1) O que você achou da oficina sobre grafite?
R:
- 2) Você tinha conhecimento sobre a arte do grafite antes da realização da oficina? Em caso afirmativo, o que você já sabia?
R:
- 3) Você utiliza computador durante as aulas de artes na escola? Como você avalia a utilização desse recurso durante a realização da oficina.
R:
- 4) Diga com suas palavras como você compreendia o grafite e a pichação antes da oficina e como você os compreende agora (depois da sua participação na oficina).
R:
- 5) O que você achou da experiência prática de produzir um grafite na parede? Na sua opinião qual é a importância desse tipo de arte para a sociedade e para o mundo?
R:
- 6) O que você achou da experiência proporcionada pelo jogo Jet Set Radio? Você considera que o contexto apresentado pelo jogo condiz com a realidade ou não? Justifique sua resposta.
R:

- **Imagens dos questionários originais aplicados aos alunos:**

QUESTIONÁRIO SOBRE A OFICINA – GRAFITE X PICHANÇA

Nome: DIOGO MANOEL DOS PASSOS

Idade: 17

Série (ano) em que estuda: 2º ano do ensino médio

Questões:

- 1) O que você achou da oficina sobre grafite?
R: INTERESSANTE
- 2) Você tinha conhecimento sobre a arte do grafite antes da realização da oficina? Em caso afirmativo, o que você já sabia?
R: NÃO SABIA.
- 3) Você utiliza computador durante as aulas de artes na escola? Como você avalia a utilização desse durante a realização da oficina.
R: EU NÃO USO O COMPUTADOR NA ESCOLA. EU ACHEI LEGAL PORQUE, EU NÃO SABIA SOBRE A ARTE DO GRAFITE, E FOI LEGAL POR QUE É MAIS FÁCIL.
- 4) Diga com suas palavras como você compreendia o grafite e a pichação antes da oficina e como você os compreende agora (depois da sua participação na oficina).
R: ANTES EU ACHAVA QUE OS DOIS ERAM A MESMA COISA. E AGORA SEI AS DIFERENÇAS, E AS IMPORTÂNCIAS DO GRAFITE.
- 5) O que você achou da experiência prática de produzir um grafite na parede? Na sua opinião qual é a importância desse tipo de arte para a sociedade e para o mundo?
R: EU ACHEI LEGAL POR QUE EU NUNCA TINHA FEITO NENHUM DESENHO. ACHO QUE É UMA FORMA DE ARTE, BOM COLOCAR EM LUGAR PÚBLICO E TODOS PODEM VER DOS DOS MAIS RICOS AO MAIS POBRES.
- 6) O que você achou da experiência proporcionada pelo jogo Jet Set Radio? Você considera que o contexto apresentado pelo jogo condiz com a realidade ou não? Justifique sua resposta.
R: SIM, DO JOGO GOSTAMOS ATÉ PENSAR O GRAFITE.

QUESTIONÁRIO SOBRE A OFICINA – GRAFITE X PICHANÇA

Nome: Felipe Dias de Aguiar

Idade: 15 anos

Série (ano) em que estuda: 1 ano do ensino médio

Questões:

1) O que você achou da oficina sobre grafite?

R: muito legal e interessante

2) Você tinha conhecimento sobre a arte do grafite antes da realização da oficina? Em caso afirmativo, o que você já sabia?

R: sim, que grafite é feito de dia - em publico - e a pichação é feita de noite e eles usam que as pessoas não sabem dos pichando

3) Você utiliza computador durante as aulas de artes na escola? Como você avalia a utilização desse durante a realização da oficina.

R: muito mais fácil e prático

4) Diga com suas palavras como você compreendia o grafite e a pichação antes da oficina e como você os compreende agora (depois da sua participação na oficina).

R: que a pichação é crime e o grafite não

5) O que você achou da experiência prática de produzir um grafite na parede? Na sua opinião qual é a importância desse tipo de arte para a sociedade e para o mundo?

R: foi muito legal porque você pode fazer uma mensagem através de um elemento na parede

6) O que você achou da experiência proporcionada pelo jogo Jet Set Radio? Você considera que o contexto apresentado pelo jogo condiz com a realidade ou não? Justifique sua resposta.

R: sim, eles fazem grafite mas no jogo como se fosse pichação e no jogo a polícia como atrás deles

QUESTIONÁRIO SOBRE A OFICINA - GRAFITE X PICHANÇA

Nome: CAIQUE DOS SANTOS

Idade: 16

Série (ano) em que estuda: 1ª SÉRIE ENSINO MÉDIO

Questões:

1) O que você achou da oficina sobre grafite?

R: legal bem interessante

2) Você tinha conhecimento sobre a arte do grafite antes da realização da oficina? Em caso afirmativo, o que você já sabia?

R: NÃO, QUE PICHANÇA É CRIME

3) Você utiliza computador durante as aulas de artes na escola? Como você avalia a utilização desse durante a realização da oficina.

R: NÃO, BEM ~~INTERESSANTE~~
INTERESSANTE

4) Diga com suas palavras como você compreendia o grafite e a pichança antes da oficina e como você os compreende agora (depois da sua participação na oficina).

R: QUE GRAFFITI NÃO É CRIME
E PICHANÇA É CRIME

5) O que você achou da experiência prática de produzir um grafite na parede? Na sua opinião qual é a importância desse tipo de arte para a sociedade e para o mundo?

R: PARA REPRESENTAR AS COISAS
BOAS QUE TEMOS E É MUITO
LEGAL ~~BOA~~ GRAFFITA

6) O que você achou da experiência proporcionada pelo jogo Jet Set Radio? Você considera que o contexto apresentado pelo jogo condiz com a realidade ou não? Justifique sua resposta.

R: BEM LEGAL, SIM E MUITO,
DIZ MUITO O QUE FAZEM

QUESTIONÁRIO SOBRE A OFICINA - GRAFITE X PICHANÇA

Nome: JONATHAN PEREIRA PINTO

Idade: 14

Série (ano) em que estuda: 3ª A

Questões:

1) O que você achou da oficina sobre grafite?

R: MUITO LEGAL, INTERESSANTE, MAS PORQUE FOI UMA OPORTUNIDADE DE SABER MAIS

2) Você tinha conhecimento sobre a arte do grafite antes da realização da oficina? Em caso afirmativo, o que você já sabia?

R: SIM, A DIFERENÇA ENTRE O GRAFITE E PICHANÇA.

3) Você utiliza computador durante as aulas de artes na escola? Como você avalia a utilização desse durante a realização da oficina.

R: NÃO, QUE FOI INTERESSANTE.

4) Diga com suas palavras como você compreendia o grafite e a pichação antes da oficina e como você os compreende agora (depois da sua participação na oficina).

R: PICHANÇA É CRIME, AGORA GRAFITE NÃO.

5) O que você achou da experiência prática de produzir um grafite na parede? Na sua opinião qual é a importância desse tipo de arte para a sociedade e para o mundo?

R: INTERESSANTE, DESCOBRIR COMO A ARTE É BONITA.

6) O que você achou da experiência proporcionada pelo jogo Jet Set Radio? Você considera que o contexto apresentado pelo jogo condiz com a realidade ou não? Justifique sua resposta.

R: INTERESSANTE, EM ALGUMAS PARTES

TIPO, UM APROXIMANDO O GRAFITE DO OUTRO...

QUESTIONÁRIO SOBRE A OFICINA – GRAFITE X PICHANÇA

Nome: *Beatriz Amélia Gusmão de Oliveira*Idade: *14*Série (ano) em que estuda: *9º ano*

Questões:

1) O que você achou da oficina sobre grafite?

R: *Muito interessante, pois contou coisas sobre o grafite.*

2) Você tinha conhecimento sobre a arte do grafite antes da realização da oficina? Em caso afirmativo, o que você já sabia?

R: *Um pouco, eu sabia que o grafite não era crime.*

3) Você utiliza computador durante as aulas de artes na escola? Como você avalia a utilização desse durante a realização da oficina.

R: *Não, muito boa pois ficou melhor para ter o conhecimento.*

4) Diga com suas palavras como você compreendia o grafite e a pichação antes da oficina e como você os compreende agora (depois da sua participação na oficina).

R: *Eu acho que era a mesma coisa só que um nos permitia pichação e o grafite quando permitia, agora foi que se diferenciou um e bem elaborado de outro e agora eu não permito pichação e pichação não.*

5) O que você achou da experiência prática de produzir um grafite na parede? Na sua opinião qual é a importância desse tipo de arte para a sociedade e para o mundo?

R: *Muito legal, ensina a sociedade mais bonito e alegre.*

6) O que você achou da experiência proporcionada pelo jogo Jet Set Radio? Você considera que o contexto apresentado pelo jogo condiz com a realidade ou não? Justifique sua resposta.

R: *Legal, mais ou menos, e um pouco forçado mais há situações que acontecem.*

QUESTIONÁRIO SOBRE A OFICINA – GRAFITE X PICHANÇA

Nome: *Vinicius Moraes*Idade: *15 anos*Série (ano) em que estuda: *8ª série*

Questões:

1) O que você achou da oficina sobre grafite?

R: *Legal*

2) Você tinha conhecimento sobre a arte do grafite antes da realização da oficina? Em caso afirmativo, o que você já sabia?

R: *nao*

3) Você utiliza computador durante as aulas de artes na escola? Como você avalia a utilização desse durante a realização da oficina.

R: *nao, bem interessante*

4) Diga com suas palavras como você compreendia o grafite e a pichação antes da oficina e como você os compreende agora (depois da sua participação na oficina).

R: *foi a mesma coisa que eu sabia*

5) O que você achou da experiência prática de produzir um grafite na parede? Na sua opinião qual é a importância desse tipo de arte para a sociedade e para o mundo?

R: *legal, acho que é muito boa*

6) O que você achou da experiência proporcionada pelo jogo Jet Set Radio? Você considera que o contexto apresentado pelo jogo condiz com a realidade ou não? Justifique sua resposta.

R: *sim, porque tem muita coisa igual a**da realidade*

QUESTIONÁRIO SOBRE A OFICINA – GRAFITE X PICHÇÃO

Nome: MATHIAK HENRIQUE DE PROENÇA

Idade: 18

Série (ano) em que estuda: 2º ENSINO MÉDIO

Questões:

1) O que você achou da oficina sobre grafite?

R: Muito bom, pois pude aprender muitas coisas por exemplo a diferença entre grafite e pichção.

2) Você tinha conhecimento sobre a arte do grafite antes da realização da oficina? Em caso afirmativo, o que você já sabia?

R: Sim, grafite é algo bem elaborado.

3) Você utiliza computador durante as aulas de artes na escola? Como você avalia a utilização desse durante a realização da oficina.

R: Não, muito bom.

4) Diga com suas palavras como você compreendia o grafite e a pichção antes da oficina e como você os compreende agora (depois da sua participação na oficina).

R: Grafite para mim antes era a mesma coisa que a pichção, agora já sei a diferença os dois.

5) O que você achou da experiência prática de produzir um grafite na parede? Na sua opinião qual é a importância desse tipo de arte para a sociedade e para o mundo?

R: Acho muito legal e interessante a importância é passar para as pessoas que o grafite não é crime, mas sim uma forma de se expressar.

6) O que você achou da experiência proporcionada pelo jogo Jet Set Radio? Você considera que o contexto apresentado pelo jogo condiz com a realidade ou não? Justifique sua resposta.

R: interessante, sim, pois muitas pessoas vêem o grafite como um crime.

QUESTIONÁRIO SOBRE A OFICINA – GRAFITE X PICHANÇA

Nome: Rafael José da Silva

Idade: 16 anos

Série (ano) em que estuda: 8º ano do ensino médio

Questões:

1) O que você achou da oficina sobre grafite?

R: algo que não mostra muita diferença entre o grafite e a pichação (muito legal)

2) Você tinha conhecimento sobre a arte do grafite antes da realização da oficina? Em caso afirmativo, o que você já sabia?

R: grafite é uma arte, pensada, elaborada e respeitando o local onde se encontra

3) Você utiliza computador durante as aulas de artes na escola? Como você avalia a utilização desse durante a realização da oficina.

R: não

4) Diga com suas palavras como você compreendia o grafite e a pichação antes da oficina e como você os compreende agora (depois da sua participação na oficina).

R: Antes só sabia que grafite era arte e a pichação vandalismo e agora sei muito mais sobre o grafite que é uma arte planejada e pichação é um desrespeito ao local onde se encontra e quem faz o que o povo pensa

5) O que você achou da experiência prática de produzir um grafite na parede? Na sua opinião qual é a importância desse tipo de arte para a sociedade e para o mundo?

R: O grafite feito na parede foi muito legal porque foi algo que nunca tinha feito. O grafite é algo muito importante para muita gente da sociedade e assim como a sociedade não deveria ser ignorada.

6) O que você achou da experiência proporcionada pelo jogo Jet Set Radio? Você considera que o contexto apresentado pelo jogo condiz com a realidade ou não? Justifique sua resposta.

R: Sim, porque muita gente vêem o grafite como crime simples...

QUESTIONÁRIO SOBRE A OFICINA – GRAFITE X PICHANÇA

Nome: RICHARDO CARVALHO

Idade: 14 ANOS

Série (ano) em que estuda: 1º ANO

Questões:

1) O que você achou da oficina sobre grafite?

R: MUITO INTERESSANTE E LEGAL

2) Você tinha conhecimento sobre a arte do grafite antes da realização da oficina? Em caso afirmativo, o que você já sabia?

R: NÃO.

3) Você utiliza computador durante as aulas de artes na escola? Como você avalia a utilização desse durante a realização da oficina.

R: NÃO, SO EM UM DIA DE SEMANA POIS SE NÃO ATRAPALHA

4) Diga com suas palavras como você compreendia o grafite e a pichação antes da oficina e como você os compreende agora (depois da sua participação na oficina).

R: ANTES PARA MIM OS DOIS ERA PICHANÇA
AGORA PICHANÇA É CRIME GRAFITE É ARTE

5) O que você achou da experiência prática de produzir um grafite na parede? Na sua opinião qual é a importância desse tipo de arte para a sociedade e para o mundo?

R: LEGAL, POIS CADA UM DEMONSTRAR O SEU CARÁTER E O GRAFITE TAMBÉM É UMA FORMA.

6) O que você achou da experiência proporcionada pelo jogo Jet Set Radio? Você considera que o contexto apresentado pelo jogo condiz com a realidade ou não? Justifique sua resposta.

R: UM POUCO, POIS O JOGO EM MINHA OPINIÃO É PICHANÇA E NÃO GRAFITE

QUESTIONÁRIO SOBRE A OFICINA – GRAFITE X PICHANÇA

Nome: *Amanda Vitória Ribeiro*

Idade: *14*

Série (ano) em que estuda: *1º Colégio*

Questões:

1) O que você achou da oficina sobre grafite?

R: *Interessante, Consegui identificar o grafite e a pichação e os diferenciar.*

2) Você tinha conhecimento sobre a arte do grafite antes da realização da oficina? Em caso afirmativo, o que você já sabia?

R: *Um pouco, Sabia que é uma arte feita com responsabilidade e é autorizada*

3) Você utiliza computador durante as aulas de artes na escola? Como você avalia a utilização desse durante a realização da oficina.

R: *não, achei legal, fomos mais além, pois podemos pesquisar e descobrir coisas com mais praticidade.*

4) Diga com suas palavras como você compreendia o grafite e a pichação antes da oficina e como você os compreende agora (depois da sua participação na oficina).

R: *antes eles não parecia ser tão diferentes, mas agora vejo que a pichação é ruim pois as pessoas apenas fazem pra se divertir agora o grafite é uma arte com bom senso*

5) O que você achou da experiência prática de produzir um grafite na parede? Na sua opinião qual é a importância desse tipo de arte para a sociedade e para o mundo?

R: *Interessante, o bom é que transmite o que pensamos.*

6) O que você achou da experiência proporcionada pelo jogo Jet Set Radio? Você considera que o contexto apresentado pelo jogo condiz com a realidade ou não? Justifique sua resposta.

R: *muito legal, sim, pois fala como é a pichação*

