

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

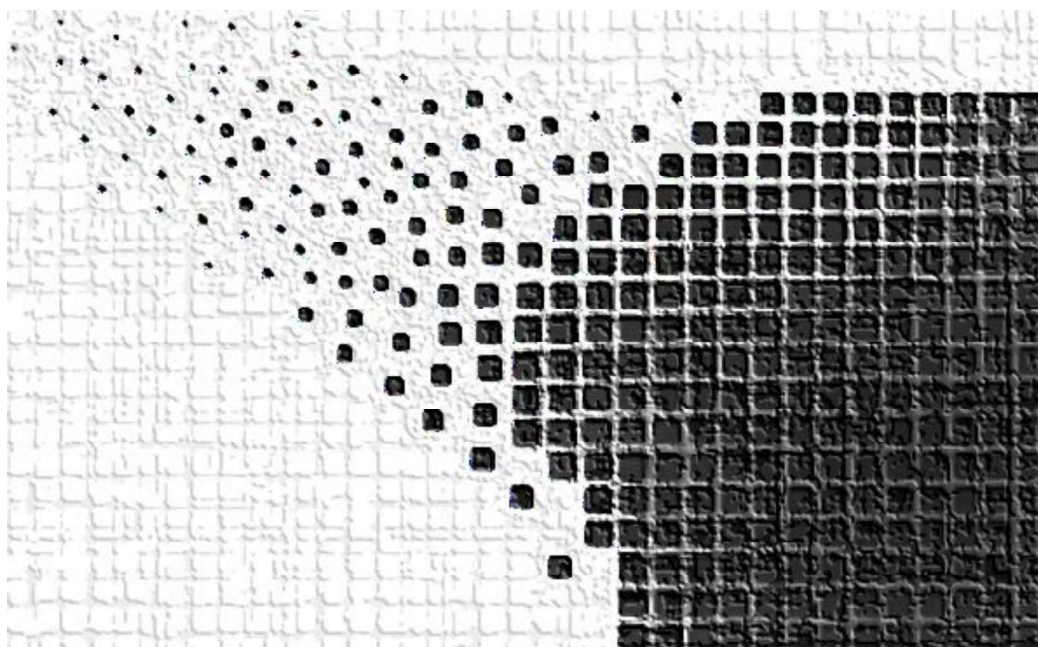
Escola de Belas Artes

Programa de Pós-graduação em Artes

Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas

Paulo Jose de Sousa

GRAFFITI PIXEL: Materialidade do Gesto Artístico



Belo Horizonte
2025

Paulo Jose de Sousa

GRAFFITI PIXEL: Materialidade do Gesto Artístico

Trabalho de conclusão de curso de especialização em formato de artigo científico apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes - PPG-Artes, do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas - CEEAV, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

Orientador: **Profº Hugo Maria de Mendonça Houayek**

Belo Horizonte
2025

Ficha catalográfica
(Biblioteca Prof. Marcello de Vasconcellos Coelho - EBA- UFMG)

707
S725g
2025

Sousa, Paulo Jose de
Graffiti pixel [recurso eletrônico] : materialidade do gesto artístico /
Paulo Jose de Sousa. – 2025.
1 recurso online.

Orientador: Hugo Maria de Mendonça Houayek.

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes - PPG-Artes, do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas - CEEAV, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

Inclui bibliografia.

1. Arte – Estudo e ensino. 2. Grafite. 3. Arte e educação. I. Houayek, Hugo. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Trabalho de Conclusão da Especialização apresentada ao Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas – CEEAV, do Programa de Pós-graduação em Artes – PPG Artes, da Escola de Belas Artes – EBA, da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

NOME : PAULO JOSE DE SOUSA, Nº DE REGISTRO: 2023731172

TRABALHO FINAL: “**GRAFFITI PIXEL: MATERIALIDADE DO GESTO ARTISTICO**”.

APROVADO em 31 de julho de 2025, pela Banca Examinadora constituída pelos Membros Prof. Dr. Hugo Maria de Mendonça Houayek (Orientador/CEEAV/PPG Artes/EBA/UFMG) Prof. Me. Ravi Tubenchlak (PPGCA/UFF)



Documento assinado eletronicamente por **Hugo Maria de Mendonça Houayek, Professor do Magistério Superior**, em 11/09/2025, às 08:51, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



Documento assinado eletronicamente por **Ravi Tubenchlak, Usuário Externo**, em 11/09/2025, às 10:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador 4546474 e o código CRC A941E08C.

Dedico este trabalho aos meus alunos, cuja dedicação, curiosidade e vontade de criar mantêm viva a crença de que juntos podemos contribuir para a construção de um mundo mais justo.

AGRADECIMENTOS

Aos professores do CEEAV/PPG-Artes/EBA/UFGM, por generosamente compartilharem seus saberes. Em especial ao meu orientador, Prof. Dr. Hugo Maria de Mendonça Houayek.

Aos colegas de curso, por estarmos juntos, socorrendo uns aos outros e cada vez mais atentos.

Em especial ao amigo Agnaldo Gonçalves e a Eliana Cristina, pela postura sempre humilde, humana e comprometida — referência ética, docente e pessoal.

Aos alunos das escolas Dom Paulo Rolim Loureiro e Madre Paulina.

À minha esposa Sueli e à minha filha Maria Eduarda, pelo suporte silencioso e essencial.

RESUMO

Esta pesquisa, fundamentada na prática do autor como artista-professor e na metodologia a/r/tográfica, investiga as conexões entre arte e matemática no contexto escolar, utilizando o graffiti como linguagem interdisciplinar. O trabalho aborda o incômodo com a fragmentação disciplinar e a marginalização de práticas como o graffiti, propondo um deslocamento para que a escola se abra a essa expressão e suas potencialidades. A materialidade é central, explorada através do graffiti stencil, técnica presente na trajetória do autor desde os anos 80, e do pixel art, conectando o digital ao analógico e articulando arte e matemática. Discute-se o estranhamento que o graffiti e a arte contemporânea causam no ambiente escolar, desafiando normas e o "currículo oculto". Analisa-se a história do graffiti em São Paulo, destacando a vertente ligada às artes visuais (Alex Vallauri, Mauricio Villaça, Oseas Duarte) que surgiu no contexto da redemocratização e da criação de espaços culturais, diferenciando-a da vertente exclusivamente ligada ao Hip Hop. A pesquisa detalha o processo do stencil, sua reprodutibilidade e relação com ícones contemporâneos, e a evolução do ponto como elemento formador de imagem, do pontilhismo ao pixel. A investigação reflete sobre a relação pessoal do autor com o stencil e a emergente pixel art analógica. Com base nos achados e na exploração da transposição da estética pixel para suportes físicos, propõe-se o termo "graffiti pixel analógico" para designar práticas híbridas que fundem linguagens digitais e urbanas, ancoradas na materialidade, no gesto e na presença do corpo. A metodologia a/r/tografia sustenta a pesquisa, validando a experiência subjetiva e entrelaçando arte, ensino e investigação. O trabalho se posiciona como base para futuras pesquisas em nível de mestrado, afirmando a arte como prática viva e política na escola.

Palavras-chave: graffiti pixel; pixel art; materialidade; a/r/tografia.

ABSTRACT

This research, grounded in the author's practice as an artist-teacher and the a/r/tographic methodology, investigates the connections between art and mathematics in the school context, using graffiti as an interdisciplinary language. The work addresses the discomfort with disciplinary fragmentation and the marginalization of practices such as graffiti, proposing a shift for schools to embrace this form of expression and its potentialities. Materiality is central, explored through stencil graffiti—a technique present in the author's trajectory since the 1980s—and pixel art, bridging the digital and the analog while articulating art and mathematics. The study discusses the sense of estrangement that graffiti and contemporary art provoke within the school environment, challenging norms and the “hidden curriculum.” It analyzes the history of graffiti in São Paulo, highlighting the visual arts strand (Alex Vallauri, Mauricio Villaça, Oseas Duarte) that emerged during the re-democratization period and the creation of cultural spaces, distinguishing it from the strand strictly linked to Hip Hop. The research details the stencil process, its reproducibility, and relationship with contemporary icons, as well as the evolution of the dot as a formative image element—from pointillism to the pixel. The investigation reflects on the author's personal relationship with stencil and the emerging analog pixel art. Based on the findings and the exploration of transposing pixel aesthetics onto physical supports, the term “analog pixel graffiti” is proposed to designate hybrid practices that merge digital and urban languages, grounded in materiality, gesture, and the presence of the body. The a/r/tographic methodology underpins the research, validating subjective experience and intertwining art, teaching, and inquiry. This work lays the foundation for future master's level research, asserting art as a living and political practice within the school environment.

Keywords: pixel graffiti; pixel art; materiality; a/r/tography.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Graffiti em muro da escola	12
Figura 2 – Alex Vallauri graffitando	15
Figura 3 – Oficina cultural Oswald de Andrade	16
Figura 4 – Graffiti Paulo Evaristo.....	17
Figura 5 – Pontilhismo.....	18
Figura 6 – Graffiti Orion	19
Figura 7 – Pintura caleidoscópica/ Felipe Pantone	20
Figura 8 – Pixel art na parede/Rodrigo Buldrini.....	21
Figura 9 – Invaders	21
Figura 10 – Pixelização de fotografia autoral	22
Figura 11– Graffiti pixel com pincel	23

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	10
2.1	Graffiti na Escola	11
2.2	Pluralidade e Disputa	13
2.3	Oficinas, Democracia e Graffiti	15
2.4	Do Analógico ao Digital: Artes Visuais e Pixel Art	17
2.5	Do Pontilhismo ao Pixel	18
2.6	Pixel, Cores e Artes Visuais	20
3	METODOLOGIA	23
3.1	Cotidiano Escolar: A/r/tografia e Materialidade	26
3.2	Considerações Éticas	27
3.3	Uso de IA	27
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	28
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
	REFERENCIAS	33
	APÊNDICE 1	35

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa nasce de um incômodo com os muros disciplinares que freqüentemente limitam a criatividade e o engajamento estudantil, e do desejo de explorar caminhos possíveis entre a matemática e a arte, utilizando o graffiti como ponte, linguagem e provocação. Nesse percurso, a materialidade assume um papel central, um aspecto cujo valor é reconhecido pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que destaca a importância da experimentação com diferentes materiais, ferramentas e suportes — dos tradicionais aos tecnológicos e cotidianos — como forma de ampliar o repertório expressivo dos alunos (BRASIL, 2018).

Para fundamentar esta abordagem, apoio-me na minha prática como artista-professor e adoto a *a/r/tografia*, conforme conceituada por Irwin e Kind (2005), como metodologia. Trata-se de um campo em movimento que conecta arte, ensino e pesquisa, validando as experiências subjetivas, os afetos e as memórias como partes legítimas da construção do conhecimento.

A escolha por investigar este tema deriva da observação de que práticas artísticas como o graffiti, ainda são marginalizadas ou têm seus sentidos críticos reduzidos ao serem inseridas no ambiente escolar, que tende a enquadrar essas expressões em formatos que as disciplinam, afastando-as de seus potenciais educativos, políticos e estéticos. Nesse contexto, a pesquisa propõe um deslocamento: em vez de adaptar o graffiti à escola, busca-se pensar como a escola pode se abrir à linguagem do graffiti e às conexões que ele estabelece com a matemática, a cultura digital e o território dos estudantes.

Desde o início, deparei-me com um obstáculo esperado: o estranhamento. Este reflete o conflito claro entre os valores tradicionalmente prezados pela escola — ordem, silêncio, paredes limpas — e o que o graffiti representa — presença, efemeridade, cor, urgência, transgressão, política, diversidade. Quando a escola tenta incorporar o graffiti, muitas vezes acaba por domesticá-lo, transformando-o em mera decoração e apagando seu lado mais crítico e potente, um fenômeno que pode ser compreendido à luz do conceito de "currículo oculto" de Silva (2001), que demonstra como a escola ensina também por meio de normas, espaços e gestos, moldando comportamentos e silenciando expressões fora do padrão. É importante notar que esse estranhamento não é exclusivo do graffiti, mas envolve a própria arte contemporânea, que ainda causa desconforto ao desafiar a separação tradicional entre arte e vida, como lembra Cocchiarale (2007). A resistência institucional ao graffiti também se liga à

sua origem marginal e à sua proximidade com a pichação; embora freqüentemente vistos como opostos, ambos nascem da rua como práticas de insurgência visual e afirmação de identidades periféricas, ocupando os muros para dar voz a sujeitos historicamente silenciados (Guitahy, 1999). É justamente nesse atrito entre subversão e institucionalização que se abre um espaço fértil para a reflexão e a criação.

Outro ponto fundamental que apareceu durante a pesquisa foi a necessidade de abordar o graffiti para além de sua associação exclusiva com a cultura hip hop. Embora reconhecendo a importância e legitimidade dessa conexão (Chang, 2005), o objetivo aqui é ampliar o olhar, compreendendo o graffiti como uma linguagem visual autônoma, com múltiplas camadas e sentidos. Essa perspectiva reflete minha própria trajetória, cujo primeiro contato com o graffiti ocorreu há 38 anos, por meio de uma vertente ligada às artes visuais. No Brasil, para além do graffiti vinculado ao hip hop, desenvolveu-se desde os anos 1970 uma vertente protagonizada por artistas com formação acadêmica ou vivência internacional, interessados em discutir a arte pública para além dos espaços institucionais (Leal, 2023). Minha prática dialoga especialmente com essa corrente, que inclui o graffiti stencil (ou de máscaras) e o graffiti a mão livre. Minhas primeiras experiências foram com a stencil art, técnica que consiste em criar uma imagem vazada numa superfície rígida que, ao receber tinta spray, revela a imagem pelos recortes. A exploração da materialidade dessa linguagem em sala de aula, aliada à proposta pedagógica da escola que valoriza a interdisciplinaridade, abriu caminho para a introdução da pixel art. Esta nova abordagem mostrou-se um território generoso para conectar o digital e o analógico, articulando cálculo de coordenadas, estética e simetria em práticas criativas que ampliaram o diálogo entre arte e matemática, esta última compreendida não como ferramenta fria, mas como linguagem viva que dialoga com o fazer artístico e amplia a percepção.

A aproximação entre graffiti e pixel art surgiu quase como um acaso, a partir do desejo de costurar referências que, à primeira vista, pareciam distantes, mas que no cotidiano dos estudantes estavam próximas – o muro grafitado da rua e o personagem do jogo no celular. Essa costura transformou-se numa estratégia para abrir caminhos de leitura, sensibilização e criação no espaço escolar, novamente criando um terreno generoso para novas formas de aprendizagem. Partindo dessa base, este trabalho propõe investigar como práticas que

combinam arte urbana, cultura digital e matemática podem gerar uma experiência interdisciplinar mais conectada com o cotidiano, valorizando um modo de aprender que reconhece o gesto, o traço, o erro e a escolha, e o estudante como alguém que pensa com o corpo inteiro — com as mãos, os olhos e a memória do bairro onde vive. O objetivo central é, portanto, investigar as possibilidades de transposição da linguagem digital do pixel art para suportes analógicos, explorando a materialidade por meio de práticas como pintura mural, carimbos e pinceladas, e suas conexões com o graffiti e a arte urbana. A pesquisa está desenvolvida em uma escola pública de ensino fundamental, focando nos estudantes dos 8º e 9º anos, com uma experiência pontual no 6º ano, buscando promover uma abordagem interdisciplinar que articule arte digital, expressão urbana, matemática e conteúdos escolares, valorizando o diálogo entre as linguagens e a integração dos saberes.

2 FUNDAMENTAÇÕES TEÓRICAS

Ao propor uma experiência pedagógica que articula arte urbana e matemática, este trabalho questiona os limites impostos entre as disciplinas e os saberes compartimentados que freqüentemente pouco dialogam com a complexidade do mundo vivido pelos estudantes. Parte-se da idéia de que o conhecimento se constrói nas bordas, nos encontros e nas experiências, onde o traço do spray e pincel se misturam ao cálculo, e o gesto artístico se abre à escuta sensível. Como aponta Edgar Morin (2000), há uma inadequação crescente entre os saberes fragmentados e os problemas cada vez mais transversais e multidimensionais que enfrentamos.

Neste projeto, a prática pedagógica busca romper com esse isolamento entre áreas, fazendo da sala de aula um espaço de passagem, onde contextos urbanos, matemática e linguagem visual se entrelaçam como partes de um mesmo processo de aprendizagem. Pensar o ensino do graffiti na escola pública, articulando arte e matemática, é também praticar a escuta e a atenção às vivências dos estudantes, que chegam à escola com repertórios próprios, marcados pelos territórios que habitam. Nesse sentido, alinha-se à perspectiva de Paulo Freire (1996 pg. 21), que entende a educação como um ato político e dialógico, no qual o conhecimento se constrói na relação com o outro e com o mundo, afirmando que “ensinar não

é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”.

Propor práticas interdisciplinares é, portanto, abrir caminhos para que os estudantes reconheçam relações entre saberes, cruzem fronteiras disciplinares e construam sentidos a partir de suas experiências. Segundo Faiguelernt (2006, p. 24), um dos grandes desafios da educação atual é “construir uma nova relação de ensino e aprendizagem sobre outras bases cognitivas e afetivas”. Isso significa ir além da simples repetição de fórmulas ou da memorização de procedimentos: educar é, acima de tudo, criar ideias e despertar encantamento. Dentro desse contexto, quando Alves (2007, p. 51) afirma que a matemática “assusta a maioria dos alunos porque eles não entendem o que seus conceitos significam”, percebemos o quanto é importante buscar novas formas de ensinar.

A arte, por sua natureza sensível e expressiva, pode oferecer um espaço fértil para que os conteúdos matemáticos ganhem sentido. Ao explorar a origem das ideias, suas motivações e aplicações, a matemática se revela nas cores, nas formas, nos traços e nas composições visuais desenvolvidas ao longo dos séculos. Assim, as imagens da matemática tornam-se visíveis por meio da linguagem artística, criando conexões afetivas e cognitivas mais profundas com os estudantes. O graffiti, como linguagem urbana e simbólica, oferece um espaço privilegiado para essa invenção e leitura crítica do cotidiano, aproximando a escola da pluralidade dos saberes.

2.1 Graffiti na escola: estranhamento e o silenciamento

Ao pensar o graffiti na escola pública, sobretudo na periferia urbana, é inevitável enfrentar o estranhamento, seja ele estético, conceitual, social ou institucional. Esse desconforto revela o choque entre dois imaginários: de um lado, a escola tradicional, que valoriza a ordem, o silêncio e os muros limpos; de outro, o graffiti, linguagem que carrega presença, marginalidade, efemeridade, transgressão, urgência e articulação política. Ao tentar incorporá-lo, muitas vezes a escola o despotencializa, reduzindo-o a uma função meramente decorativa. Nesse gesto, o que poderia ser linguagem crítica torna-se ornamento, e o discurso visual das ruas é neutralizado, um processo que reflete o "currículo oculto" descrito por Silva (2001 pg. 79), onde a escola ensina também por meio de gestos, espaços e silêncios,

normatizando condutas e estetizando práticas que silenciam expressões desalinhadas ao modelo dominante.

O desconforto institucional diante do graffiti está ligado tanto à sua estética e origem quanto à sua aproximação com a pichação e sua atitude de enfrentamento, características que o aproximam da própria arte contemporânea (FIGURA 1). Cocchiara (2007), ao refletir sobre a resistência a essa arte, lembra que fomos ensinados a reconhecer como arte aquilo que é legitimado por instituições e separado da vida cotidiana; quando o graffiti ocupa os muros da cidade — e da escola — ele desloca o olhar e a função da arte, operando como linguagem de ruptura e insurgência visual.

FIGURA 1 – Graffiti / parede de recados e poesia



Fonte – Acervo do autor - 2023

Esse estranhamento se intensifica no contexto específico das escolas públicas periféricas, como a que serve de cenário para este trabalho — uma instituição que atende desde a alfabetização até a Educação de Jovens e Adultos (EJA). Nesse ambiente, qualquer produção visual inserida nos espaços comuns, mesmo feita por alunos do 9º ano, será vista também por crianças pequenas, o que reforça o controle institucional sobre o que pode ou não ser exposto. A escola, receosa de interpretações equivocadas por parte das famílias ou da comunidade, tende a podar aquilo que transgride, reforçando uma lógica higienizadora que distancia o graffiti de sua potência originária. Enquanto espaço público de formação, a escola opera sob lógicas de regulação e controle, selecionando o que pode ser ensinado, exibido e legitimado como conhecimento, uma seleção que, como destaca Silva (1994), não é neutra, mas atravessada por relações de poder, discursos normativos e expectativas sociais.

A proximidade entre o graffiti e a pichação também contribui para a marginalização dessa linguagem. Embora muitas vezes tratados como opostos, ambos nascem da rua, da urgência e da afirmação de identidades silenciadas. Guitahy (1999) observa que ambos usam o mesmo suporte (a cidade) e material (tintas), interferindo no espaço, subvertendo valores e sendo espontâneos, gratuitos e efêmeros, Campos (2023) destaca que Graffiti, pichação, Muralismo, entre outras partilham raiz comum, todas elas partem da noção do espaço público como arena de intervenções e comunicação, independente de normas que regulam o território e sua propriedade. Ao ocupar os muros, essas práticas urbanas rompem com os discursos dominantes e reconfiguram a paisagem da cidade como território simbólico. Por isso, a presença do graffiti na escola precisa ser pensada não como inserção forçada, mas como abertura para o diálogo com as realidades dos sujeitos que a habitam, preservando a força do gesto criador sem diluí-lo em estereótipos ou propostas que esvaziem seu sentido.

O estranhamento, portanto, não é somente com o graffiti, mas com a própria arte contemporânea, que desafia a expectativa escolar por algo “bonito” e facilmente enquadrável. O graffiti, com sua linguagem urbana, efêmera e política, tenciona essa expectativa, e como aponta Cocchiarale (2007), é justamente a arte que desconcerta e desafia que nos ensina a ver de outro modo.

2.2 Pluralidade e disputa: Graffiti brasileiro e suas vertentes

Ampliar a compreensão sobre o graffiti implica também deslocar o olhar para além de sua tradicional associação com a cultura Hip Hop. Embora essa conexão seja histórica, relevante, legítima e honesta, o graffiti constitui-se como uma linguagem visual autônoma, atravessada por múltiplas camadas de significado e por trajetórias diversas. Como afirma Gabriela Leal (2023), a arte urbana brasileira não é homogênea, sendo atravessada por disputas estéticas, política e de classe social. Uma das primeiras tentativas de sistematizar o Graffiti suas manifestações foi proposta por Celso Guitahy (1999), que classificou os estilos em três vertentes principais: o estilo das máscaras (associado a Alex Vallauri), o estilo americano (vinculado ao Hip Hop) e o estilo mão livre (inspirado em Keith Haring). Essa categorização, focada na técnica, reflete o contexto da época, mas com o tempo, o graffiti passou a assimilar uma multiplicidade de técnicas e linguagens, refletindo a liberdade e a busca por inovação. As aproximações entre graffiti e arte contemporânea permeiam a

trajetória dessas práticas desde sua emergência em São Paulo, com o diálogo já presente na convivência com a geração de Vallauri (Leal, 2023). Ainda que globalizado, o graffiti mantém vínculos locais, expressando diversidades regionais marcadas por singularidades culturais e estéticas (Campos, 2023). Na contemporaneidade, muitos sujeitos atuam em diferentes domínios artísticos, com obras influenciadas pela rua, mas não limitadas às técnicas ou padrões do graffiti, ampliando o repertório com vivências locais e cruzando fronteiras disciplinares (Leal, 2023).

Essa multiplicidade é resultado de um processo histórico iniciado no final dos anos 1970. Antes da vertente ligada ao Hip Hop, desenvolveu-se no Brasil uma produção protagonizada por artistas com formação universitária e trânsito internacional, interessados em experimentar formas de arte pública e crítica social, majoritariamente de classe média e alta (Leal, 2023). São Paulo foi palco de ações marcantes de coletivos como o “3nós3” (Hudinilson Jr., Mário Ramiro, Rafael França), que entre 1979 e 1982 realizaram “intervenções” poéticas e críticas no espaço urbano, questionando padrões estéticos e conceituais e provocando o público (Ramiro, 2017). Essas práticas ajudaram a abrir caminhos para o grafite brasileiro, dialogando com a chamada Geração 80. Outro coletivo fundamental foi o “Tupi-não-dá” (José Carratu, Jaime Prades e Rui Amaral), pioneiro em interações diretas com o espaço urbano paulista a partir dos anos 1980, este coletivo após anos sem interações voltou a produzir em 2019.

Nesse mesmo contexto, destaca-se a presença do artista norte-americano John Howard, radicado em São Paulo, que nos anos 70 e 80 pintava livremente nos muros, propondo uma arte acessível e pública (Dias, 2019). Um dos principais artistas desta geração foi Alex Vallauri, (FIGURA 2) pioneiro na inserção do grafite no cenário artístico brasileiro, participando de duas Bienais de Arte de São Paulo (1983 e 1985). Seu percurso foi marcado pela apropriação de imagens do cotidiano, pelo humor e pelo uso da técnica de stencil. Sua morte em 26 de março de 1987 levou à criação do Dia Nacional do Graffiti, após seus amigos grafitarem o túnel da Avenida Paulista em sua homenagem no dia seguinte (Gitahy, 1999).

Figura 2 - Alex Valauri (1949 -1987)



Fonte – Flickr – 2025

2.3 Oficinas, democracia e graffiti

A arte carrega as marcas de seu tempo, e com o graffiti não foi diferente. A redemocratização do Brasil, impulsionada pelo movimento Diretas Já e consolidada com a Constituição de 1988, abriu caminho para políticas culturais voltadas à participação popular. Nesse contexto, surgiram iniciativas importantes como as Oficinas Culturais do Estado de São Paulo (1986), (FIGURA 3) o Centro Cultural São Paulo (1982) e, em especial, a primeira Casa de Cultura da cidade, o Centro Cultural Itaim Paulista (abril de 1985), com o objetivo de descentralizar a produção cultural e fortalecer a atuação das periferias.

Essas ações refletem o esforço de democratizar o acesso à arte e à cultura, impulsionado também por governos como o de Orestes Quécia no estado (1986) e Luiza Erundina na capital (1988), período em que Paulo Freire assumiu a Secretaria Municipal de Educação, contribuindo para políticas educacionais voltadas à emancipação popular e à valorização dos saberes periféricos (SÃO PAULO, 2020) (FIGURA3).

Figura 3 - oficina Oswald de Andrade/graffiti de Eduardo Castro



Fonte - Farofafã - pátio interior do prédio

É neste contexto que muitos dos artistas citados anteriormente (Vallauri, membros do 3nós3 , Tupi-não-dá, Matuck, Rui Amaral, Ana Leticia, Numa Ramos, Julio Barreto, Mauricio Villaça, Vado do Cachimbo, Artur Lara, John Howard) e uma segunda geração (Oseias Duarte, Job Leocádio, Eduardo Castro, Marcia Mayumi, Carmen Akemi, Jorge Tavares, Junca, Celso Gitahy, Donato, Neto e Mona) entre outros se envolveram em projetos de oficinas de artes pela cidade. Essas oficinas passaram a funcionar como pontos de convivência e articulação entre artistas urbanos, servindo como locais de troca de experiências, criação coletiva e ampliação dos percursos e conexões dentro da cidade, fortalecendo iniciativas colaborativas e projetos compartilhados (Leal, 2023).

É nesse cenário de efervescência criativa e articulação coletiva que se inscreve também minha trajetória pessoal e artística, fortemente marcada pelo uso do stencil desde os anos 1980. Meu primeiro contato com essa linguagem se deu em 1988 (FIGURA 4), ao participar de uma oficina na Casa de Cultura do Itaim Paulista, e posteriormente, em 1992, com o artista Eduardo Castro na oficina cultural Oswald de Andrade. Essas experiências foram fundamentais para minha formação, inserindo-me em uma vertente do graffiti mais próxima das artes visuais do que dos elementos da cultura de rua propriamente dita. Além disso, atuei no ateliê dos artistas Neto e Mona, nomes relevantes na cena do graffiti paulista que participaram da II Mostra Paulista de Graffiti e posteriormente se dedicaram à cenografia, ampliando os diálogos entre graffiti e outras linguagens visuais (Gitahy, 1999). Assim como

os artistas mencionados anteriormente, encontrei nesses espaços não apenas técnicas e referências, mas também um campo fértil de trocas, pertencimento e construção coletiva.

Figura -4 - Desenho e graffiti - Paulo Evaristo (autor)



Fonte - Acervo do autor - 2024

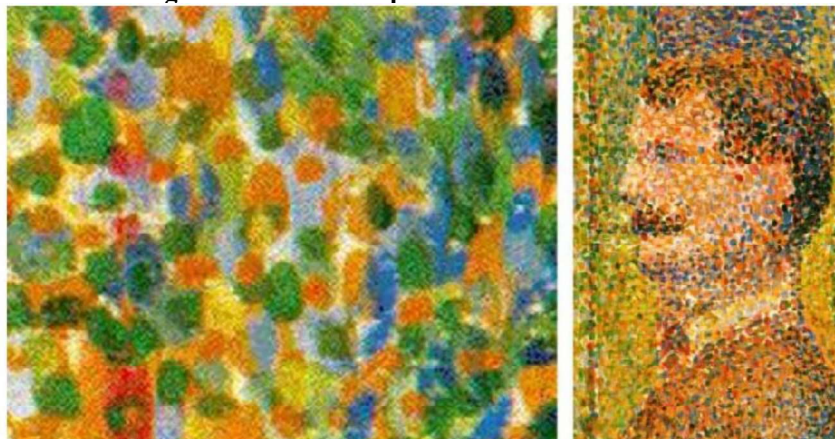
2.4 Do Analógico ao digital: artes visuais e pixel art

No contexto de aprendizagem com crianças e adolescentes, parte-se do princípio de que tanto a arte quanto a matemática constituem formas de representação da realidade, mediando o trânsito entre o imaginário e o concreto, e entre o concreto e o abstrato. A matemática, presente em diversas manifestações artísticas — como pintura, escultura e arquitetura, oferece fundamentos importantes para a criação visual, por meio de conceitos como perspectiva, proporção e simetria. Segundo Faiguelernt e Nunes (2006), além de desenvolver a intuição e a imaginação, a matemática promove um diálogo constante com a vida cotidiana e com outras áreas do conhecimento, o que a torna especialmente relevante em propostas interdisciplinares, como aquelas que envolvem a arte. Esse diálogo pode ser observado na própria formação das imagens nas artes visuais, especialmente em relação a elementos estruturais como o ponto. Nesse contexto, o pixel art surge como uma linguagem contemporânea que retoma, em meio digital, a construção de imagens a partir de pequenas unidades visuais. O pixel, menor elemento de uma imagem digital, deriva da junção das palavras Picture Element (Lyon, 2006) e resgata princípios de composição que antecedem a era digital.

2.5 Do pontilhismo ao pixel: A evolução do ponto nas artes visuais

Ao longo da história das artes visuais, é possível observar a recorrência do uso do ponto como elemento estruturante da imagem. Nos mosaicos bizantinos, por exemplo, pequenas peças de pedra ou vidro colorido (tesselas) eram agrupadas para compor figuras sagradas, valorizando a repetição e a variação cromática (GOMBRICH, 1999). Na gravura renascentista, a técnica do pontilhado (stippling) permitia representar sombras e volumes pela variação da densidade dos pontos, como nas obras de Giulio Campagnola (GRIFFITHS, 1996). O bordado em ponto cruz, tradicional em diversas culturas, baseia-se igualmente na repetição de pequenos pontos organizados em grelha (PALLIS, 1991). No século XIX, o pontilhismo de Georges Seurat (FIGURA 5) retomou essa lógica sob uma abordagem científica da cor, utilizando a justaposição de pontos cromáticos para criar efeitos ópticos de mistura (BOZAL, 1983). Na contemporaneidade, o ponto reaparece no ambiente digital sob a forma do pixel — a menor unidade de uma imagem em telas digitais, construídas a partir da emissão de luz e organizadas segundo o modelo de cor RGB (red, green, blue), um sistema aditivo (DONDIS, 2007). A lógica por trás dessa construção visual encontra paralelo na técnica do pontilhismo, onde a fusão cromática ocorre no olho do observador por meio da mistura ótica, uma operação perceptiva (PEDROSA, 2006).

Figura 5 - Detalhe ampliado /óleo sobre tela - 1888



Fonte: - LAART – 2025

Essa relação entre ponto, cor e percepção foi ressignificada com o avanço da tecnologia. Na década de 1960 o uso do computador para criar imagens era limitado, foi em 1971, com Robert F. Foster no MIT, que surgiu a proposta de representar imagens através de

uma grade de pequenos pontos – os pixels (picture Element) – que se tornariam o fundamento da imagem digital (Lieser, 2010). Desde então, o pixel deixou de ser apenas um recurso técnico para influenciar os modos de produção e recepção das imagens no design e na arte.

A chamada pixel art, nascida das limitações técnicas dos primeiros computadores, desdobrou-se em diversos campos visuais (jogos eletrônicos, animações, ilustrações) e continua presente em suportes contemporâneos.

Nas artes visuais, artistas têm explorado esse vocabulário visual de modo expandido, inclusive em suportes físicos. O artista francês Invader, transforma pixels em mosaicos cerâmicos aplicados no espaço urbano, criando uma fusão entre o digital e o material. Invader busca dar materialidade física ao pixel, utilizando azulejos para compor figuras inspiradas em videogames clássicos e espalhando suas obras por diversas cidades.

No contexto brasileiro, esse diálogo entre arte urbana e tecnologia também se manifesta na obra de artistas como Alexandre Orion, (FIGURA 6) que desenvolve intervenções híbridas combinando técnicas do graffiti com recursos digitais (REVISTA CULT, 2018). Outros exemplos internacionais incluem o argentino-espanhol Felipe Pantone, (FIGURA 7) que mistura arte cinética, grafite e estética digital, e o britânico INSA, que criou o termo “GIF-iti” para descrever sua técnica de transformar o grafite em animação digital (COMPOSITION GALLERY, 2025; BOSTON.COM, 2025).

Figura 6 - Graffiti e interação - artista Orion



Fonte – TNT ARTE – 2025

Figura 7 - Obra de Felipe Pantone / pintura caleidoscópica



Fonte – Revista casa & jardim - 2022

2.6 Pixel, cores, artes visuais: graffiti pixel

A transposição do pixel art do meio digital para murais físicos exige adaptações significativas, constatei isto na prática em minhas produções, sendo uma das mais importantes a questão da cor. As cores podem ser compreendidas em diferentes sistemas conforme o meio em que se manifestam: o modelo RGB (red, green, blue) refere-se à síntese aditiva da luz, utilizado em dispositivos eletrônicos, onde as cores surgem pela sobreposição de feixes luminosos; já as cores físicas, observadas em objetos materiais, derivam da síntese subtrativa, em que pigmentos absorvem e refletem a luz branca. Como afirma Dondis (2007), “as cores-luz funcionam por adição, enquanto as cores-pigmento operam por subtração da luz refletida”. A conversão das cores RGB para tintas físicas demanda, portanto, sensibilidade e conhecimento sobre os materiais.

Minha pesquisa investiga a materialidade física do pixel — tinta sobre parede, madeira, papel ou tela — operando com pigmentos no modelo subtrativo próprio da pintura. A partir de termos como “pixel art na parede”, “pixel graffiti” e “pixel art tinta física”, busquei referências visuais em plataformas de compartilhamento (Pinterest, Behance, Dribbble, Mural), encontrando poucas ocorrências diretas. Entre elas, identifiquei os murais de Rodrigo Buldrini, (FIGURA 8) que reinterpreta a estética pixelada dos videogames por meio da tinta acrílica, aproximando a lógica digital de uma linguagem pictórica manual. Seu trabalho foi o que mais se aproximou da minha produção, embora não tenha encontrado

registros acadêmicos ou reflexões sobre essa temática em seus canais digitais/blog até o momento de defesa desta pesquisa.

Outra referência relevante é o coletivo Invader, (FIGURA 9) cujas intervenções urbanas utilizam pastilhas de cerâmica dispostas como pixels para compor figuras inspiradas em jogos eletrônicos retrô. Essa prática articula a tradição da arte urbana com a lógica dos sistemas digitais, transpondo o código visual do pixel para uma técnica artesanal (INVADER, 2011).

Figura 8 - Pixel na parede - 2010



Fonte- Blog do artista Rodrigo Buldrini – 2025

Figura 9 – Invaders / intervenção urbana / Paris



Fonte - home page do artista invaders – 2025

Minhas próprias pesquisas no campo da exploração do pixel enquanto materialidade na construção de imagens analógicas tiveram início em 2016, durante minha atuação como arte-educador nas escolas Madre Paulina e Dom Paulo Rolim Loureiro. Nesse período, iniciei experimentações com os alunos do ensino médio que envolvia a transposição da linguagem digital para o espaço físico da parede, começando com estudos sobre papel (recortes manuais) e, posteriormente, utilizando tinta e pincel. A metodologia se desenvolveu a partir da manipulação de fotografias no aplicativo Paint (Windows) e em plataformas online específicas para produção de pixel art (como as da Faber Castell e PIXEL LT), onde as imagens são reduzidas a formas e cores simplificadas em pixels. Essa operação permitiu refletir sobre os limites e potencialidades da representação digital quando transposta para suportes físicos.

Figura 10-Pixelização de fotografia autoral

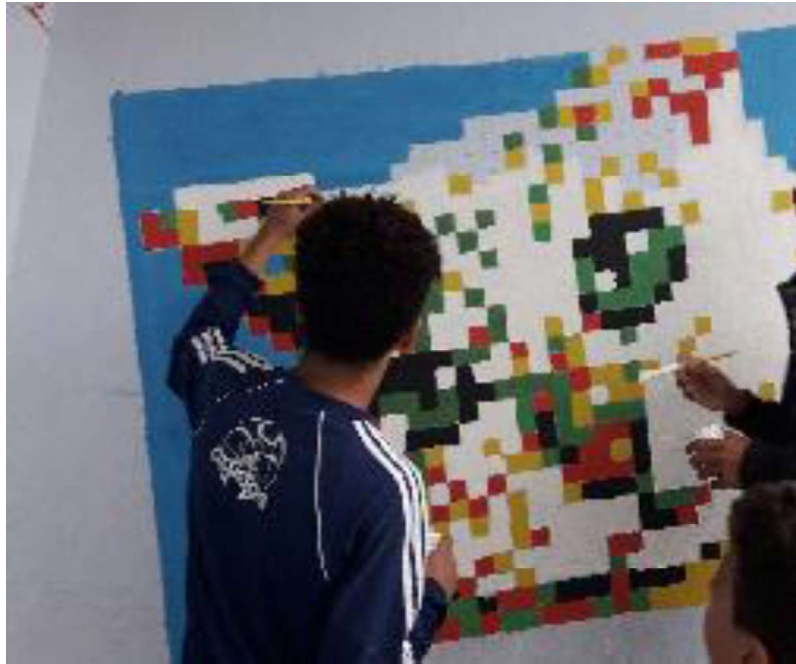


Fonte – Acervo do autor – 2024

Utilizando um método clássico de cálculo de proporção e ampliação de imagem, foi possível projetar essas composições sobre a parede da escola, respeitando a lógica visual do pixel art, incluindo suas características estruturais como a grade, a repetição modular e a visibilidade do ponto. Esse tipo de prática se relaciona com o que Flusser (2008) denomina de “imagem técnica” – uma imagem que nasce da mediação de um aparelho (o computador) e é reinterpretada no gesto manual. Esta passagem do digital para o analógico, nesse contexto, não é apenas uma tradução de linguagem, mas um deslocamento da lógica da tela para o campo da pintura mural, com seus próprios desafios e formas de leitura. Como lembra

Ostrower (1977), o fazer artístico é um processo de construção de pensamento visual, em que a forma se estabelece a partir da experimentação sensível; nesse caso, o pixel deixa de ser apenas uma unidade técnica para se tornar parte de um vocabulário visual materializado na parede.

Figura 11 - Grafitti pixel com pincel



Fonte – Acervo do autor - 2019

3 METODOLOGIA

Esta é uma pesquisa qualitativa de abordagem *A/r/tográfica*, metodologia que se caracteriza pela intersecção entre arte, docência e pesquisa, possibilitando a construção de saberes a partir da experiência vivida. Segundo Irwin e Springgay (2008), a *a/r/tografia* “é um modo de investigação que entrelaça teoria e prática por meio da criação artística e da escrita, articulando simultaneamente os papéis de artista, pesquisador e professor”. Essa abordagem mostra-se particularmente potente para esta pesquisa, por considerar os atravessamentos subjetivos, sensíveis e relacionais que constituem o processo de criação. A trilha metodológica adotada assemelha-se ao gesto de transitar pelos muros da cidade com latas de

spray e moldes vazados: cada passo é uma escolha, cada parada uma experiência sensível. Remete à concepção de experiência de Heidegger (2003), como um caminho a ser trilhado, onde é preciso "atravessar, sofrer, receber o que nos vem ao encontro, harmonizando-nos e sintonizando-nos com ele". Tal visão reverbera diretamente na prática artística em graffiti stencil e graffiti pixel arte analógica em muros: uma jornada que ultrapassa o fazer técnico e se transforma em vivência. Nesse contexto, a a/r/tografia surge como metodologia potente e simbólica, cujas letras costuram os papéis de artista, pesquisador e educador, sendo também uma forma de escrita (DIAS, 2013). Sua multiplicidade alinha-se aos atravessamentos do artista –pesquisador -professor, cuja prática é feita de tinta e escuta, de ensaio e erro, de intervenção e reflexão. Irwin (2013) define essa metodologia como uma prática viva, constituída por compreensões e representações sensíveis que entrelaçam teoria e arte.

A investigação a/r/tográfica, assim como o stencil cortado manualmente, ou o carimbo do graffiti pixel não busca o acabamento perfeito, mas sim as possibilidades abertas pelo processo. Trata-se de uma forma de pesquisa que se relaciona com o inesperado, que entrelaça idéias aparentemente desconectadas e se permite afetar (Irwin, 2013). O a/r/tógrafo, nesse sentido, ocupa três funções simultaneamente, observando suas próprias ações e sendo atravessado por elas; ele não apenas investiga, mas é também objeto de sua investigação, preocupando-se sobre como suas intervenções afetam os outros e a si mesmo (IRWIN, 2013).

No graffiti stencil e no graffiti pixel analógico aplicada aos muros, os dados não são coletados passivamente, mas produzidos no gesto de pintar, no barulho da lixa, na escolha das cores, no olhar do transeunte. É na prática que surgem as informações, nos rastros deixados nas superfícies urbanas. Como afirmam Carvalho e Immianovsky (2017), a a/r/tografia é baseada no fazer artístico e privilegia o percurso. O uso de recursos visuais, narrativas textuais e colagens torna-se importante para capturar as provocações surgidas a partir das pinturas urbanas, possibilitando ao leitor atravessar o processo vivido, vislumbrar as dúvidas, os estranhamentos, os deslocamentos de sentido. Ao lidar com linguagens artísticas, a objetividade dá lugar às interpretações, que se revelam na caminhada.

Assim como a preparação de um mural, a a/r/tografia exige um esboço, um plano inicial. No entanto, esse plano não é rigidez: ele se curva ao inesperado, adapta-se às exigências do suporte, ao fluxo das relações. Francez (2019) descreve bem esse percurso como algo que "não se apresenta como uma linha reta, mas se configura em muitas idas e

voltas, contornos, cruzamentos". A a/r/tografia, conforme proposta por Irwin (2013), é uma metodologia de pesquisa que articula arte, docência e escrita como modos interligados de produção de conhecimento. Trata-se de um processo rizomático, no qual os significados se formam por conexões, rupturas e transformações. O foco está na compreensão que emerge da prática artística, não como ilustração da teoria, mas como modo legítimo de investigação e produção de saber.

Essa abordagem valoriza o que Irwin (2013) chama de "pesquisa viva": uma forma de investigar que é responsiva, engajada e atenta ao contexto. A contiguidade entre arte e escrita, teoria e prática, cria zonas de contato onde texto e imagem se entrelaçam, como destacam Irwin e Springgay (2013). As "aberturas" referem-se a momentos de questionamento e diálogo que surgem no cotidiano da pesquisa, enquanto as metáforas visuais possibilitam compartilhar experiências estéticas, promovendo a construção de sentidos e a ressignificação do vivido (Irwin e Springgay, 2013).

Sou artista atuante no campo da arte urbana, utilizando Graffiti, stencil, sticker e lambe-lambe. Minha prática se estende para o espaço escolar, que se transforma em ateliê e território de criação.

A materialidade é central na minha pesquisa — o suporte, os materiais e suas relações com o contexto escolar influenciam diretamente na construção e no sentido das obras.

A partir da metodologia **a/r/tográfica**, integro os papéis de artista, pesquisador e professor. Desenvolvemos o trabalho em rodas de conversa, onde estudantes participam de todo o processo: pesquisa de imagens, escolha de técnicas, definição de temas e dos espaços a serem ocupados dentro da escola.

O fazer coletivo transforma os muros e paredes em espaços de expressão e pertencimento. As intervenções visuais rompem o silêncio dos espaços escolares, dando visibilidade às narrativas, às subjetividades e às potências criativas dos estudantes.

As práticas a/r/tográficas adotadas nesta pesquisa não buscam a rigidez de uma resposta final, mas a escuta dos atravessamentos que surgem do fazer artístico. Por isso, os caminhos aqui percorridos compõem um esboço vivo, que se projeta como base para futuras investigações em nível de pós-graduação, em especial na continuidade da pesquisa em mestrado.

3.1 Cotidiano escolar: a/r/tografia e materialidade

Minha prática como artista e professor no contexto escolar se desenvolve a partir da metodologia a/r/tográfica, onde arte, docência e pesquisa se entrelaçam de forma indissociável. No cotidiano com os alunos dos 9º anos, a proposta se estrutura em etapas que combinam escuta, experimentação, criação e reflexão, sempre atravessadas pela materialidade como elemento central do processo.

O ponto de partida são as rodas de conversa, espaço onde escutamos os alunos, levantamos temas de interesse coletivo e definimos as mensagens que desejam comunicar por meio da arte urbana. A partir dessas discussões, realizamos pesquisas de referências visuais, analisando o trabalho de artistas urbanos, as estéticas do stencil, do lambe-lambe, do sticker e também experimentando o conceito de graffiti pixel — inicialmente construindo imagens no papel, para depois transpor essas composições para a parede.

Na sequência, exploramos a materialidade em sua totalidade: realizamos testes de tintas, superfícies, tipos de recorte e possibilidades de sobreposição de camadas. A escolha dos materiais — spray, rolinho, pincel, papel, adesivo, parede lisa ou áspera — não é apenas uma questão técnica, mas também uma decisão estética e simbólica, que influencia diretamente no resultado e na leitura da obra.

O desenvolvimento dos moldes (no caso do stencil) e das matrizes (no Graffiti pixel) acontece de forma coletiva e manual, em um processo onde o erro, o improviso e o ajuste constante são incorporados como parte legítima do fazer artístico. A escolha dos espaços dentro da escola também é feita de forma dialogada, levando em conta a circulação dos alunos, a incidência de luz, a visibilidade e o impacto que aquela intervenção provocará no cotidiano escolar.

No graffiti pixel, a articulação com o raciocínio matemático se torna evidente. Trabalhamos conceitos de módulo, repetição, escala, proporção, medidas, organização espacial e geometria, aproximando práticas visuais do pensamento lógico-matemático, sem perder de vista a dimensão estética, poética e expressiva da criação.

Por fim, realizamos a intervenção no espaço escolhido, sempre acompanhada de registro fotográfico, audiovisual e anotações. Após a pintura, retomamos o processo em roda de conversa, refletindo sobre os resultados, as percepções e os aprendizados construídos. Esse ciclo — pensar, fazer, refletir — estrutura a prática pedagógica, reforçando a potência do fazer artístico como espaço de produção de conhecimento, pertencimento e transformação dentro da escola.

3.2 Considerações éticas

Concomitante a este projeto, desenvolvo uma pesquisa de mestrado que tem como objeto de investigação a escola, os mesmos elementos aqui apresentados. Por se tratar de uma pesquisa vinculada ao mestrado, sua submissão na Plataforma Brasil e a aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa são obrigatórias. Por esse motivo, a publicação de imagens que envolvam a escola, os alunos e seus processos está temporariamente restrita, em respeito às normativas éticas que garantem a privacidade, a proteção e a integridade dos participantes. Ressalto, no entanto, que a ausência de registros visuais “neste” Trabalho de Conclusão de Curso não compromete sua fundamentação teórica, nem prejudica sua coerência metodológica ou seus resultados. A construção deste trabalho se sustenta nos registros textuais, nas reflexões advindas da prática, na análise dos processos e nas experiências compartilhadas, assegurando a validade acadêmica e a integridade ética da pesquisa.

3.3 Uso de ia

Durante a elaboração deste trabalho, utilizei as ferramentas ChatGPT 4.0 e Manus AI com o objetivo de auxiliar na tradução, revisão gramatical, aprimoramento da clareza textual, desenvolvimento de hipóteses e construção da discussão. Após o uso dessas ferramentas, revisei e editei cuidadosamente o conteúdo, assumindo total responsabilidade pela versão final desta publicação.

4.0 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados desta investigação surge e se entrelaçam a partir de quatro eixos principais identificados ao longo do processo formativo: (a) a memória e prática artística individual no contexto da arte urbana; (b) a relação entre arte contemporânea e o espaço escolar, marcada por estranhamentos institucionais e pedagógicos; (c) a centralidade da materialidade como linguagem e potência educativa; (d) a articulação entre linguagens visuais e raciocínio matemático nas práticas desenvolvidas em sala de aula.

O primeiro eixo, referente à trajetória pessoal e ao contexto da arte urbana, demonstra como o resgate da minha vivência artística, especialmente com o uso do stencil desde os anos 1980, foi essencial para compreender a inserção do graffiti e da arte de rua no campo educacional. As vivências em oficinas culturais e intervenções urbanas moldaram meu fazer artístico e a maneira como entendo a cidade como suporte e território de disputa simbólica. O stencil, com sua técnica acessível, portabilidade e potência gráfica, revelou-se um meio particularmente eficaz para a expressão crítica e para a inserção pedagógica, com suas qualidades intrínsecas – repetição, simplicidade técnica, contundência visual – tornando-se elementos centrais nas propostas desenvolvidas com os alunos.

O segundo eixo aborda o estranhamento institucional e as tensões com a arte contemporânea. Desde o início das práticas pedagógicas, enfrentei um estranhamento esperado por parte da instituição escolar. O graffiti, ao ser inserido nesse ambiente, colide frontalmente com os valores institucionais de limpeza, ordem e silêncio. A escola, que ensina também por gestos, normas e estética, muitas vezes marginaliza práticas artísticas que confrontam esse modelo estabelecido. Trazer o stencil e a estética do graffiti para dentro da escola provocou reações que oscilaram entre o encantamento e a resistência; algumas propostas foram vistas como “bagunça” ou “sujeira”, enquanto outras foram reduzidas a decoração, esvaziando seu caráter crítico. Esse conflito, no entanto, tornou-se fértil, pois revelou o quanto a arte de rua ainda é percebida como incômoda, mesmo quando domesticada pelo currículo escolar. A crítica visual inerente às linguagens periféricas (graffiti, pixação, stencil, sticker) não se encaixa facilmente em uma lógica de controle. Os muros da escola, assim como os da cidade, foram transformados em superfícies de disputa simbólica, e ao

romper com o padrão, os estudantes também passaram a experimentar esse incômodo – ora com curiosidade, ora com receio – diante de uma arte que não buscava agradar, mas sim provocar.

O terceiro eixo destaca a materialidade como potência estética e política. A materialidade das linguagens visuais aparece como um elemento central para a construção dos sentidos e para o engajamento dos estudantes. O trabalho com stencil, por exemplo, exigiu a manipulação direta de materiais físicos: papel, acetato, estilete, tinta, máscara, a pressão do spray, a textura da parede. Cada etapa desse processo revelava uma experiência sensorial e um aprendizado técnico que transcendia a imagem final. A ação de cortar, medir, posicionar e pintar foi compreendida como um gesto simultaneamente político e poético, uma coreografia visual que produz presença e pertencimento. Com a introdução do “Graffiti pixel analógico, a materialidade ganhou novos contornos. Embora originada digitalmente, sua tradução para o analógico – por meio de mosaicos com papéis coloridos, quadrículas desenhadas à mão, tecidos e tintas, permitiu uma reapropriação tátil e coletiva da linguagem digital. O pixel deixou de ser apenas um ponto de luz na tela para se tornar corpo, cor e repetição rítmica no espaço físico. Essa operação entre o virtual e o manual ampliou a noção de técnica, incluindo a precariedade e a experimentação como partes válidas do processo criativo.

Finalmente, o quarto eixo explora os diálogos entre arte e matemática no fazer pedagógico. Ainda que não tenha sido o eixo central da investigação, a articulação entre arte e matemática mostrou-se significativa para algumas atividades, especialmente na organização espacial dos murais, na aplicação de noções de escala e simetria, e no raciocínio lógico envolvido nas etapas de planejamento e execução. A pixel art, por sua natureza modular, exigiu o uso de grades, contagem de módulos, identificação de padrões e exploração do ritmo visual. Essas relações matemáticas tornaram-se concretas, visíveis e acessíveis a alunos que freqüentemente se sentem excluídos do discurso matemático tradicional. Contudo, mais importante do que reforçar conteúdos disciplinares específicos foi possibilitar que os alunos se vissem como autores de imagens complexas, capazes de dominar processos formais e técnicos, ao mesmo tempo em que expressavam suas próprias narrativas e visões de mundo. A matemática, neste contexto, funcionou não como um meio para a construção de subjetividades visuais e para a ampliação das possibilidades expressivas.

5.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, foi possível observar como práticas artísticas como o graffiti com stencil, quando inseridas no espaço escolar, promovem um deslocamento sensível nos modos tradicionais de ensinar e aprender, mas também escancaram as tensões que atravessam a escola pública — suas normatizações, seus silêncios e seus currículos ocultos. A escolha por uma abordagem situada, ancorada na minha trajetória enquanto artista, educador e sujeito da periferia, possibilitou entrelaçar experiências vividas com práticas pedagógicas concretas, abrindo espaço para uma escuta mais atenta aos corpos, vozes e imagens que a escola freqüentemente marginaliza ou domestica.

A análise dos quatro eixos que atravessaram a experiência — a trajetória urbana e pessoal, o estranhamento institucional, a potência da materialidade e os diálogos com a matemática — revelou que o que está em jogo vai muito além do uso de uma técnica artística em sala de aula. Trata-se de afirmar a arte como prática viva e política, que mobiliza afetos, questiona normas, reorganiza espacialidades e desafia lógicas disciplinadoras.

O primeiro eixo mostrou como a minha história com o stencil se articula com um fazer pedagógico que reconhece a rua como espaço formador.

O segundo, ao tratar do estranhamento institucional, expôs o desconforto que certas expressões artísticas provocam quando se chocam com os códigos escolares de limpeza, ordem e silêncio; essa relação, longe de ser um problema, é justamente o que revela a potência crítica da arte contemporânea dentro da escola.

O terceiro eixo, que trata da materialidade, mostrou-se crucial para compreender como os processos artísticos ativam modos outros de aprender, onde o gesto, a tinta, a parede e o molde contribuem para constituir um pensamento visual que, mesmo efêmero, deixou marcas duradouras nos estudantes. A relação direta com os materiais, o enfrentamento com a escala dos suportes e o trabalho coletivo e corporal potencializaram o fazer artístico como experiência pedagógica.

Já o quarto eixo, que abordou os atravessamentos da matemática, foi importante para abrir uma brecha interdisciplinar, ainda que, diante da complexidade das outras dimensões, esse diálogo tenha se mantido mais pontual, uma escolha feita para preservar a autonomia da arte e respeitar sua lógica própria de criação.

Entre os principais limites do estudo está o recorte temporal e espacial da experiência. Por se tratar de uma ação realizada em uma única escola, com um grupo específico de estudantes e num contexto institucional particular, os resultados não podem ser generalizados. Além disso, o tempo reduzido de desenvolvimento das oficinas impôs restrições à maturação de alguns processos, tanto no campo das linguagens quanto nos desdobramentos pedagógicos. Apesar disso, os indícios captados nas falas dos alunos, nas imagens produzidas, nas reações da escola – apontam para a urgência de ampliar experiências como esta.

Como caminhos futuros, sugere-se que outras pesquisas aprofundem a presença de linguagens urbanas na escola a partir de perspectivas críticas, especialmente no que diz respeito à valorização dos saberes periféricos e à resistência estética dos corpos marginalizados. Também seria relevante investigar com mais profundidade as articulações entre arte e outras áreas do conhecimento, como a geografia, a história e as ciências sociais, considerando o território como elemento formador da subjetividade e da prática pedagógica. Outra possibilidade é o desenvolvimento de projetos de longa duração que articulem escola, artistas locais e coletivos culturais em práticas de co-criação, favorecendo a produção de ateliês vivos nas escolas e a construção de currículos mais sensíveis às potências do cotidiano.

Este trabalho buscou, portanto, propor uma prática pedagógica com base na arte contemporânea, e afirmar um modo de ver e estar no mundo que reconhece a estética como campo de disputa. Ao trazer o graffiti para dentro da escola sem esvaziá-lo de sua força subversiva, reafirma-se o direito à cidade, à criação e à diferença como princípios educativos. Em tempos de apagamentos e normatizações, fazer arte na escola é, mais do que nunca, um gesto político. Esta pesquisa não pretende encerrar as discussões sobre as potências educativas e políticas da arte urbana em territórios periféricos; ao contrário, afirma-se como um processo em curso, no qual as práticas relatadas, os dados produzidos e as reflexões construídas são partes de um percurso que se desdobra. O presente trabalho, portanto, constitui a base para uma investigação mais ampla, a ser desenvolvida em nível de mestrado, com foco nas relações entre autoconstrução, arte e território.

Com base nos achados desta pesquisa, propõe-se o termo “graffiti pixel” para designar práticas que transgridem a lógica exclusivamente digital do pixel art, trazendo seus princípios visuais – como modularidade, repetição e composição por unidades – para suportes materiais e técnicas manuais. Essa noção nasce da fusão entre linguagens visuais digitais e práticas artísticas urbanas críticas, como o graffiti– entendido aqui não apenas como técnica, mas

como expressão de insurgência estética e política – e a stencil art, em atividades que envolvem pintura mural, carimbos e experimentações táteis. Ao cunhar este termo, busca-se evidenciar um território híbrido, onde o digital e o analógico não se opõem, mas se alimentam mutuamente na criação de novas formas de expressão no espaço escolar, ancoradas na materialidade, no gesto e na presença do corpo no espaço público.

REFERÊNCIAS

ALVES, Daniele de Sá. A/R/Tografia: uma metodologia de pesquisa educacional baseada em arte na busca pela formação do artista-pesquisador-professor. Revista NUPEART, v. 13, n. 1, 2021.

ALVES, M. Muito além do olhar: um enlace da matemática com a arte. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

BARROS, L. R. M. A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e as teorias de Goethe. 4. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2011.

BOSTON.COM. What do you call graffiti in motion? 'GIF-iti'. Disponível em: <https://www.boston.com/culture/arts/2017/10/13/what-do-you-call-graffiti-in-motion-gif-iti/>. Acesso em: 07 maio 2025.

COCCHIARALE, Fernando. Quem tem medo da arte contemporânea? Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2006.

COMPOSITION GALLERY. Felipe Pantone: Kinetic Art Meets Liquid Modernity. Disponível em: <https://www.composition.gallery/artist/felipe-pantone/>. Acesso em: 07 maio 2025.

Casa e Jardim. Felipe Pantone transforma parque elevado em caleidoscópio arquitetônico. Disponível em: <https://revistacasaejardim.globo.com/Casa-e-Jardim/Arte/noticia/2022/05/artista-transforma-parque-elevado-em-caleidoscopio-arquitetonico.html>. Acesso em: 11 jun. 2025.

FAIGUELERNT, E. K.; NUNES, Kátia R. Fazendo arte com a matemática. Porto Alegre: Artmed, 2006.

Fazendo pixel art. Disponível em: <https://www.faber-castell.com.br/tutorials/children/colouring-pixel-it>. Acesso em: 11 jun. 2025.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GITAHY, Celso. O que é Graffiti. São Paulo: Brasiliense, 1999.

INVADERS. Disponível em: <https://fr.pinterest.com/cristinaparma/invaders/>. Acesso em: 11 jun. 2025.

LAART. Pontilhismo. Disponível em: <https://laart.art.br/blog/o-que-e-pontilhismo/>. Acesso em: 11 jun. 2025.

LEAL, Gabriela. Cidade: modos de ler, usar e se apropriar. A São Paulo do graffiti. São Paulo: Editora Funilaria, 2023.

NEITZEL, Adair de Aguiar; STEIL, Isleide; FRANCEZ, Leticia. Pesquisa educacional baseada em arte: a/r/tografia / Arts Based Educational Research: A/r/tography. Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Artes, v. 2, n. 1, p. 1–18, 2018.

OPENAI. ChatGPT (versão GPT-4). [S. l.]: OpenAI, 2025. Disponível em: <https://chat.openai.com/>. Acesso em: 11 jun. 2025.

ORION. Disponível em: <https://www.tntarte.com.br/leiloes/76/lote/103>. Acesso em: 11 jun. 2025.

PEDROSA, Israel. O universo da cor. 3. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2006.

RAMIRO, Mario. 3NÓS3: Intervenções Urbanas. São Paulo: Editora Ubu, 2017.

SÃO PAULO (Município). Centro Cultural São Paulo – História. Disponível em: <https://centrocultural.sp.gov.br/historia>. Acesso em: 10 maio 2025.

SÃO PAULO (Município). Subprefeitura Itaim Paulista – Notícias. Disponível em: https://capital.sp.gov.br/web/itaim_paulista/w/noticias/10031. Acesso em: 10 maio 2025.

SILVA, João. Invader: o artista que levou o pixel para as ruas. Superinteressante, São Paulo: Editora Abril, 2015, n. 123, p. 45–47.

SONY. Elementos que compõem uma imagem digital. Disponível em: <https://www.sony.com.br/alphauniverse/stories/cuales-son-los-elementos-que-componen-una-imagen-digital-y-para-que-sirven>. Acesso em: 09 fev. 2025.

SUPERINTERESSANTE. A arte urbana de Alexandre Orion. Revista Cult, [s.l.], 2018. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/a-arte-urbana-de-alexandre-orion/>. Acesso em: 05 maio 2025.

TEODORO, Claudomiro. São Paulo. Fotografia. Folhapress, 1985. Disponível em: <https://saopaulo.folha.uol.com.br/o-melhor-de-saopaulo/2020/servicos/04/pupilo-de-alex-vallauri-nos-anos-1980-fez-releituras-de-suas-obras-iconeas.shtml>. Acesso em: 10 maio 2025.

VENTURA, Thais. Hip-hop e graffiti: uma abordagem comparativa entre o Rio de Janeiro e São Paulo. Análise Social, Lisboa, v. 44, n. 192, p. 605–634, 2009.

VARAURI, Alex. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/editoraolhares/8652485507/in/photostream/>. Acesso em: 11 jun. 2025.

APÊNDICE A - CARTOGRAFIAS DO FAZER

Espaço aberto para os rastros deixados ao longo da jornada vivida entre escola, arte e território. Registros fotográficos sensíveis das ações desenvolvidas com os alunos, imagens, experiências poéticas e pedagógicas que surgiram no entrelaçamento do meu fazer como artista, pesquisador e professor.

Figura A-1 - Processo de stencil arte



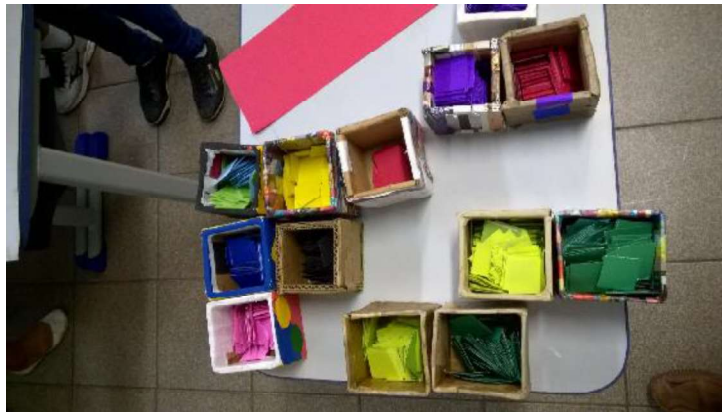
Fonte - Acervo do autor - 2023

Figura A-2 - Converter imagem para stencil



Fonte - Acervo do autor – 2024

Figura A-3 - Papeis coloridos



Fonte – Acervo do autor - 2015

Figura A- 4 - colagem de pixel



Fonte - Acervo do autor - 2015

Figura A-5 - Colagem de pixel paper



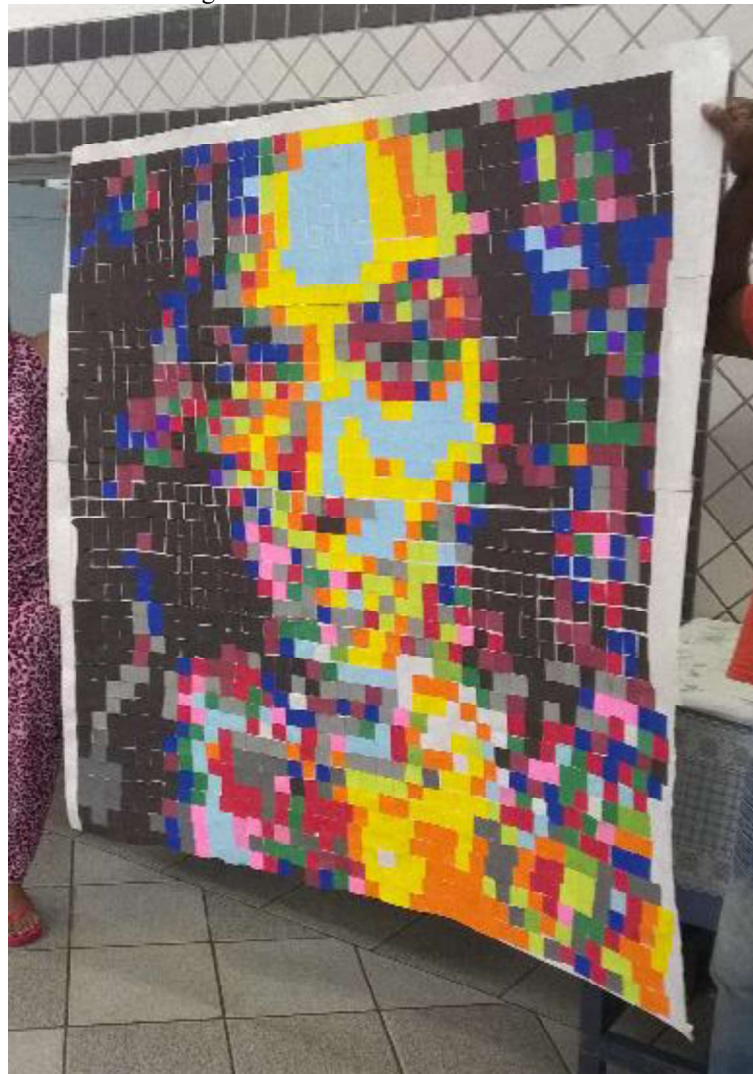
Fonte - Acervo do autor - 2015

Figura A-6 - Colagem pixel paper



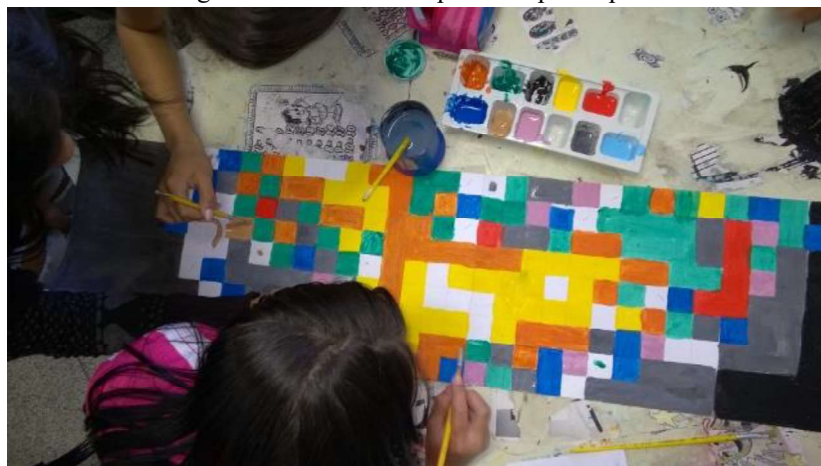
Fonte - Acervo do autor - 2015

Figura A-7 - Painel concluído / bionce



Fonte - Acervo do autor -2015

Figura A-8 - Estudantes pintando painel pixel



Fonte - Acervo do autor - 2016

Figura A- 9- Pintando painel pixel



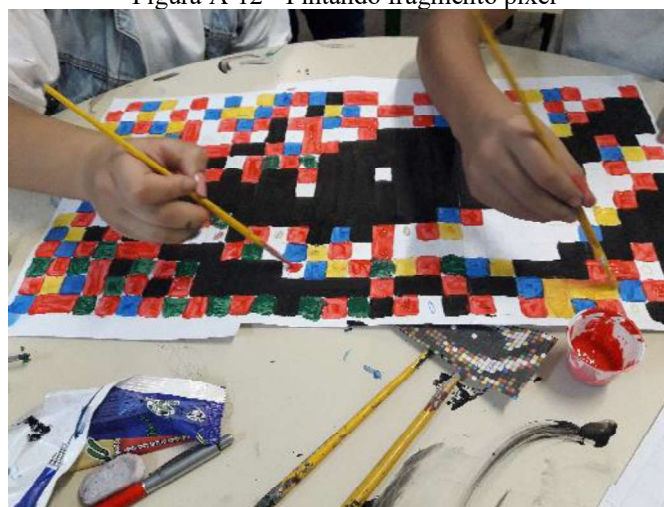
Fonte - Acervo do autor - 2016

Figura A-10 - Pintando imagem pixel



Fonte - Acervo do autor – 2023

Figura A-12 - Pintando fragmento pixel



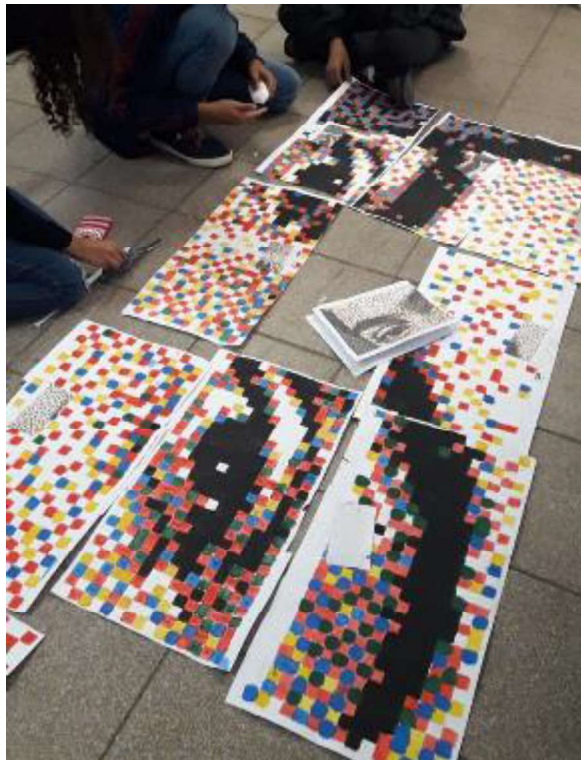
Fonte - Acervo do autor - 2019

Figura A-11 - Pintando pixel



Fonte - Acervo do autor - 2018

Figura A-13- Montagem de fragmentos



Fonte - Acervo do autor - 2019

Figura A-14 - Painel pronto pixel Frida



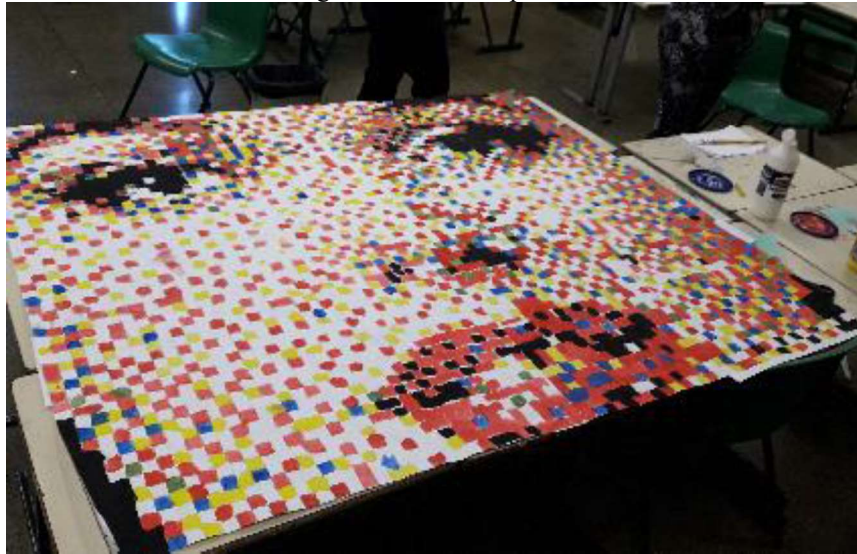
Fonte - Acervo do autor - 2019

Figura A-15 - fixando painel pixel



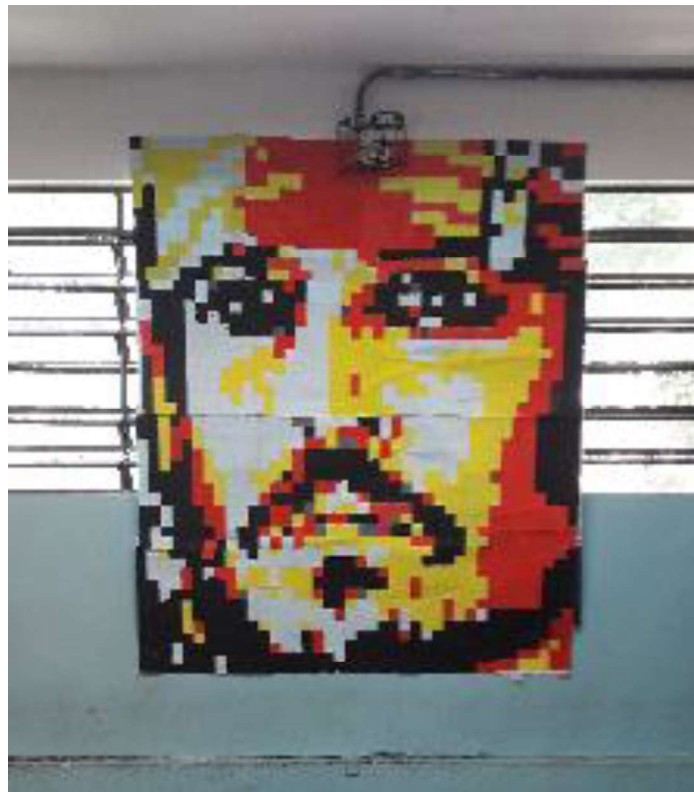
Fonte - Acervo do autor - 2018

Figura A-16 - Pixel painel



Fonte - Acervo do autor – 2020

Figura A-17 - Painel pixel arte



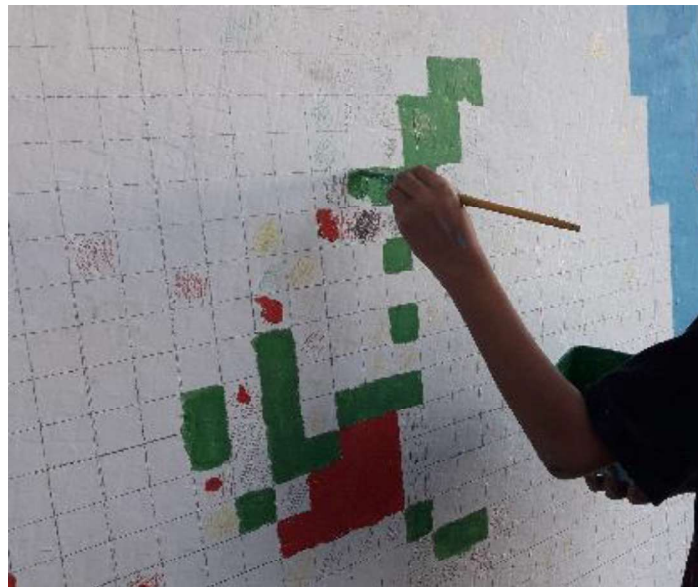
Fonte - Acervo do autor – 2019

Figura A-18- Montando painel pixel arte



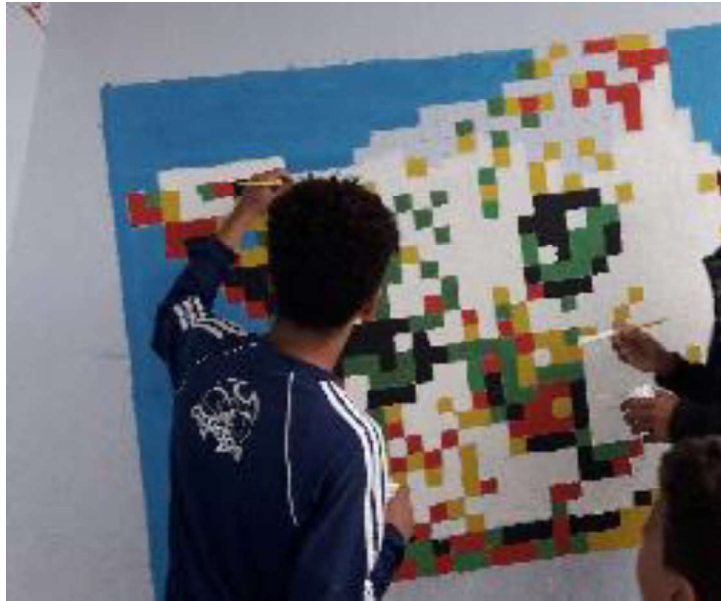
Fonte - Acervo do autor - 2023

Figura A-19 - Produzindo graffiti pixel em parede



Fonte - Acervo do autor - 2019

Figura A-20 - Estudante produzindo graffiti pixel em parede



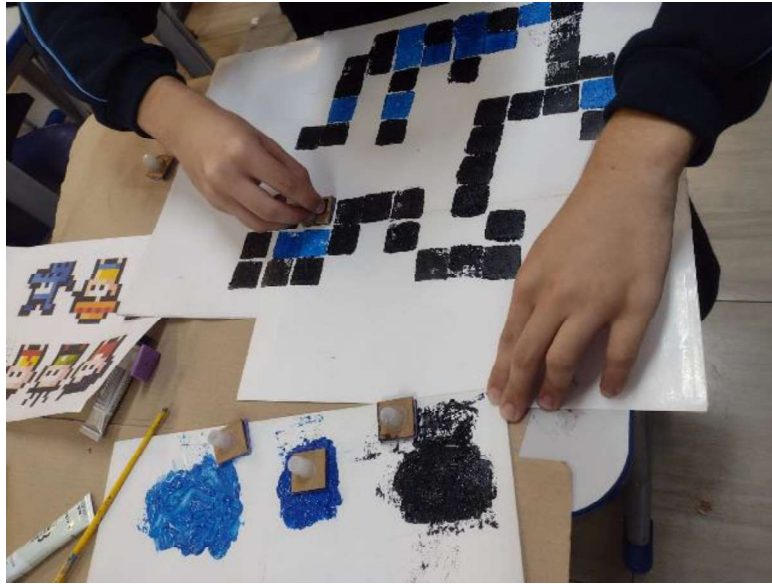
Fonte - Acervo do autor – 2019

Figura A-21- Estudante produzindo graffiti pixel em parede



Fonte – Acervo do autor - 2019

Figura A-22 - Experimentos carimbo pixel



Fonte - Acervo do autor - 2024

Figura A-23 - Experimentos carimbo pixel



Fonte - Acervo do autor - 2024