

# 12º SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E EXTENSÃO DA UEMG

## GRAFITE EM MOVIMENTO: DOS MUROS PARA O VÍDEO

Luciana Cristina Ruiz de Vilhena

Magda Rezende de Oliveira

Email para contato: [lucianacriv@yahoo.com.br](mailto:lucianacriv@yahoo.com.br)

Palavras chave: animação, grafite, audiovisual, arte urbana, design em movimento, cinema

**JUSTIFICATIVA:** As intervenções dos grafiteiros estão por toda parte e passaram a ser um elemento constitutivo da paisagem urbana de Belo Horizonte. Já a animação tem papel fundamental em todas as manifestações audiovisuais como impulsionadora da investigação de aspectos tecnológicos e criativos, com grande demanda no mercado. Logo, a junção da linguagem estética de ambos, traria novas possibilidades para o universo urbano.

O envolvimento imagem e áudio das animações podem ser classificados como veículo de comunicação de massa, uma forma organizada de informação, cultura ou método de educação, no estudo e aplicação do design da imagem em movimento. Assim, o projeto pensa na arte da animação experimental inspirada no grafite, incentiva e valoriza o setor, trazendo reconhecimento para as artes das ruas como parte do imaginário urbano contemporâneo.

**OBJETIVOS:** O projeto visa abrir as portas entre a Universidade e a Arte do Grafite para a democratização do saber acadêmico e popular. Além disso, pretende incentivar a produção audiovisual para cinema, vídeo, televisão e WEB utilizando a arte da animação experimental e a arte das ruas. Outro objetivo é preparar os alunos para a formação de recursos humanos na área do Design em Movimento, com vistas ao desenvolvimento tecnológico, científico e cultural do País.

**METODOLOGIA:** O projeto é executado consecutivamente pelas etapas: Pesquisa bibliográfica sobre produção de animações alternativas e produções de grafites no Brasil / Fotografia das imagens dos grafites da cidade / Análise e estudo das imagens coletadas e adaptadas para a animação /Estudo da Arte Final/ Criação de argumentos e roteiros/ Desenvolvimento dos storyboards, decupagens e cronometragens das cenas./ Animação e produção / Pesquisa e criação do áudio/ Edição e pós-produção. Após essas etapas será feita para o público, uma intervenção com animação, desenvolvida com discussivo entre o grafite e o ambiente urbano.

Como complemento, foi criado um Blog ([navemotion.blogspot.com](http://navemotion.blogspot.com)) para a troca de idéias e registros das pesquisas realizadas durante o processo investigativo , assim como entrevistas com os artistas , além de informações técnicas de animação.

**PARCERIAS:** UEMG: Universidade do Estado de Minas Gerais.

**AValiação:** A avaliação se dará a partir dos seguintes critérios: caráter inovador do projeto; domínio, pelo aluno, das técnicas de animação; resultado da pesquisa para uma discussão sobre o grafite limpo; estrutura da animação; qualidade da projeção; satisfação dos objetivos propostos, qualidade do material produzido pela pesquisa e reflexão do tema.

**BIBLIOGRAFIA:**

LEENHRADT, J. Duchamp – Crítica da razão visual. Tradução de Renata Bernardes Proença. p. 339-349.

PELED, Y. Estratégias de performance no espaço da publicidade. (Trabalho apresentado no Congresso ABRACE: GT Territórios e Fronteiras).

RAMOS, C.M.A. Grafite, Pichação e Cia. São Paulo ANNABLUME, 1994.

WOOD, P. Arte Conceitual. Tradução, Betina Bischof. – São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2002