

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE HUMANIDADES E SAÚDE
DEPARTAMENTO DE ARTES DE ESTUDOS CULTURAIS
PRODUÇÃO CULTURAL

GABRIEL FONTES DE SOUSA

“GANHO A RUA”

Rio das Ostras - RJ

2018

GABRIEL FONTES DE SOUSA

GANHO A RUA

Trabalho prático de Conclusão de Curso de Bacharelado em Produção Cultural da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Produção Cultural.

Orientador:

PROF. DR. RODRIGO CAZES

Rio das Ostras - RJ

2018

GABRIEL FONTES DE SOUSA

GANHO A RUA

Obrigado a todos que contribuíram com a construção desse trabalho: Andrea Marquez, João Bosco, Laura Marquez, Felipe Andrade, Lana Ohtani, Matheus Doninha, Rodrigo Cazes e Rodrigo "Locones".

Resumo

O trabalho apresenta as motivações e conceitos teóricos que envolveram a produção do projeto de videoarte, *Ganho A Rua*, assim como um relato do desenvolvimento, processo de criação e aprendizado adquirido.

O projeto surge a partir da vontade de traduzir em imagens e sons o olhar, o modo de transitar, de ser e estar nas cidades específicos de um artista urbano. No (não) formato¹ de vídeo arte, o produto audiovisual é composto por registros de ações de artistas nas ruas e imagens criadas a partir do relato de um artista urbano convidado, com a intenção de explicitar o potencial de construção e transformação do espaço urbano por meio de intervenções estético criativas.

¹O movimento de videoarte não possui um formato específico, cada artistas cria e utiliza de um formato a seu favor. O que vai definir esse formato é a forma que ele será reproduzido, por exemplo somente na internet, ou em museus, galerias, em forma de instalações. Por isso não existe um formato específico de produção audiovisual para ser denominada videoarte. A única coisa que delimita um trabalho ser ou não ser videoarte é o que será elaborado ao longo do texto como: a produção com tecnologia que não é de cinema e sim de vídeo, também a fuga do formato do cinema clássico narrativo, as motivações de realização que na grande maioria tem uma base de contra-hegemonia e a vontade do realizador de chamar de videoarte e fazer parte desse movimento.

Sumário

Resumo.....	4
Introdução	6
Fundamentação Teórica e Metodologia de Trabalho.....	8
Elenco das Atividades	15
Considerações Finais.....	17
Referências Bibliográficas.....	20
Vídeos e Instalações.....	21

Introdução

"A arte urbana é enfocada enquanto um modo de construção social dos espaços públicos, uma via de produção simbólica da cidade, expondo e mediando suas conflitantes relações sociais."

Vera Pallamin

As histórias e caminhos que constituíram os movimentos da arte urbana e da videoarte se entrelaçam por diversos motivos. Além da questão temporal de se consolidarem na década de 1970, as duas formas de expressões nascem como instrumentos da contracultura e se desenvolvem como ferramentas de transformação dos espaços físicos e simbólicos dos grandes centros urbanos.

A união dos dois movimentos nesse projeto se dá a partir da vontade de investigar esse potencial transformador e disseminar a existência de outros modos de vivência, usufruto e construção das cidades contemporâneas.

Desde o primeiro contato com a produção acadêmica que trata do espaço urbano e os elementos que o rodeiam e interferem em sua formação, ficava muita clara a relação entre as ideias e teses de teóricos como Nestor Canclini, Vera Pallamin, Claudia Büttner e Tatiana Palma, com o grafite, movimento que dá origem a arte urbana². O grafite criado nas periferias de Nova Iorque no início da década de 1970 como um dos elementos do Hip Hop, tem sua origem nas ruas, na ocupação do espaço público com arte através das demarcações feitas seja com tinta látex ou mais comumente com tinta spray (Giller, 1997). E é a partir desse movimento que está em praticamente em todas as partes do mundo, porém mais especificamente no sujeito dessa ação, o grafiteiro, que o vídeo se desenvolve. Mas não se referindo ao sujeito em sua forma personificada, mas sim a uma representação de diversos outros artistas que atuam nas ruas e compartilham de um modo característico de transitar, atuar e se relacionar com a cidade.

O objetivo deste trabalho é traduzir em imagens e sons, as visões, sensações, emoções e ações que compõem o modo de ser e estar de artistas urbanos. A ideia surge da troca intensa de vivências e impressões atuando a partir de 2014 como fotógrafo e videomaker com artistas

²Segundo Rafael Schacter no livro "World Atlas of Street Art and Graffiti", com origem no grafite, a arte urbana enquanto movimento artístico contemporâneo engloba diversas formas de expressão para além das pinturas ilegais do grafite. Como por exemplo trabalhos em telas, gravuras, grande murais, instalações, esculturas e obras *site specific*. Diversos artistas que tem origem no grafite dividem sua atuação entre os dois movimentos, produzindo trabalhos em diversos formatos e tamanhos, realizando exposições e mostras coletivas mas sem deixar de pintar nas ruas seus nomes e personagens de forma ilegal.

e eventos relacionados a arte urbana e o grafite nos estados do Rio de Janeiro, São Paulo e curta passagem por Berlim, na Alemanha.

Fundamentação Teórica e Metodologia de Trabalho

O interesse em investigar a cidade e os modos que a cultura e a arte se desdobram nesses espaços tem início no primeiro ano do bacharelado em Produção Cultural ao entrar em contato com o livro "*Cidade e Cultura*", organizado por Vera Pallamin, onde diversos teóricos dissertam em ensaios acerca da esfera pública e a transformação urbana com foco no âmbito cultural. A curiosidade aumenta e os estudos se aprofundam quando passo a contribuir produzindo conteúdo de foto e vídeo para encontros e festivais de arte urbana, assim como diretamente para artistas e criadores. Ao me aproximar do movimento e, paralelamente, continuar com a pesquisa teórica acerca do tema, diversas conexões foram se estabelecendo, tanto na forma de novos conhecimentos e ideias como também na configuração de relações entre agentes atuantes no meio cultural artístico urbano.

A partir dessas relações e trocas constantes com o movimento ativo de arte urbana e a produção de conhecimento acadêmico, questionamentos passaram a surgir e como uma "criação coletiva" (Pallamin, 2000) em consequência das relações estabelecidas e diferentes análises desse fenômeno cultural, nasce a ideia de registrar, por meio de uma obra de videoarte, os aspectos mais subjetivos das ações de intervenção urbana.

A arte urbana, movimento que se desenvolve em um contexto de desvalorização do caráter público das cidades em favor da transferência das relações pessoais para os espaços privados, carrega uma característica particular de questionamento, descrita por Vera Pallamin no livro *Arte, Cultura e Cidade (2015)*:

Sendo partícipe na produção simbólica do espaço urbano, a arte urbana – compreendida no plano das relações sociais, e não reduzida a uma dimensão estetizada – repercute as contradições, conflitos e relações de poder que constituem esse espaço.
(PALLAMIN. 2015. pg. 117)

De maneira semelhante a videoarte tem sua origem como um movimento de contracultura que criticava o mercado da arte e a hegemonia das grandes emissoras de

televisão na disseminação de informações e determinação de padrões e valores conservadores da sociedade ocidental (Elwes, 2005). Ao longo dos seus 60 anos de existência, com o avanço da tecnologia, o barateamento e democratização do acesso a equipamentos de produção audiovisual, o movimento da videoarte percorreu caminhos desde a marginalização, popularização até atingir seu lugar no mercado de arte e até mesmo nas próprias redes de televisão (Elwes, 2005). O vídeo foi absorvido por artistas advindos da performance, da fotografia e do próprio cinema como uma linguagem inovadora e com baixo custo de produção. Visto como uma forma de se comunicar com o espectador de forma mais direta e interativa a videoarte foi inserida em grandes galerias e museus assim com nas grandes emissoras de televisão com reprodução de obras de videoartistas ou até mesmo em comerciais e videoclipes. Nesse processo a tecnologia compriu um importante papel, como destaca Catherine Elwes em seu livro "*Video Art, A Guided Tour*":

Na virada do século XXI, a distinção entre vídeo e filme praticamente desapareceu, agora vemos uma convergência tecnológica na utilização generalizada de técnicas de imagem digital. (ELWES, 2005. pg 172)

Apesar da popularização da técnica e da linguagem, o movimento de videoarte manteve a postura de oposição, cooptação e inversão dos padrões impostos pela indústria cultural, abordando temas como o feminismo, homossexualismo e política internacional, através das múltiplas formas de expressão possíveis que o vídeo oferece.

Um dos maiores impactos da imagem em movimento nas artes visuais tem sido incentivar os artistas a serem mais ambiciosos - abandonando a "arte de estúdio", entrando no mundo, obscurecendo as fronteiras entre os meios e trabalhando de forma colaborativa. (ELWES, 2005. Prefácio por Shirin Neshat)

O que levou o movimento, assim como a arte urbana, a um patamar de interventor direto nas construções simbólicas das cidades contemporâneas e uma ferramenta eficaz de registro de determinado tempo ou lugar.

Com acesso gratuito à internet, todos poderiam se tornar um artista de vídeo, são indivíduos criando trabalhos que foram adaptados às suas próprias necessidades. Essa arte eletrônica populista não apenas romperia o monopólio da radiodifusão ao comandar sua produção, mas uma nova democracia cultural interativa também colocaria em questão o status elevado da obra de arte, bem como a posição elitista do artista. (ELWES, 2005. pg 116)

Em razão desses entrelaçamentos tanto temporais como de função entre os movimentos, ficou clara a possibilidade de unir as duas formas de expressão e criação para trabalhar em um registro de uma das milhares formas de se intervir no espaço urbano de forma estética, criativa e crítica. Nesse contexto a videoarte e a arte urbana surgem como uma resposta ao nosso tempo.

Poderíamos analisar a curiosidade inicial dos artistas com a imagem em movimento de muitas maneiras, mas eu acho que principalmente, reflete a resposta coletiva dos artistas ao seu tempo - à poderosa presença da mídia e da tecnologia, da televisão e do cinema na cultura dominante. (ELWES, 2005. Prefácio por Shirin Neshat)

Assim como a videoarte se desenvolve constantemente atrelada aos avanços tecnológicos e se reinventa a partir deles (Elwes, 2005) a arte urbana busca explorar cada vez mais as novas invenções e formas de se intervir no espaço (Palma, 2014). As variações de material, superfícies, localizações e as interferências que um artista pode escolher em cada ação feita por ele, nortearam os caminhos e direcionamentos da narrativa em vídeo. E esse conhecimento das ruas, seus caminhos e vastas possibilidades é transmitido pelo artista Diego "Locones", grafiteiro natural da zona norte da cidade de São Paulo, atuante no movimento da arte urbana desde o ano de 1997.

Em meio às minhas experiências no meio do grafite e da arte urbana pude conhecer diversos artistas e "Locones" foi um deles. Após um convite feito por mim, ele se dispôs a contribuir com o projeto trazendo sua visão e longa vivência de atuação constante nas ruas. Nos reunimos um dia em seu estúdio onde eu pude gravar em áudio um depoimento feito a partir de algumas perguntas que elaborei a fim de o instigar a contar um pouco de sua

trajetória. Nossa conversa fluiu livremente, porém sempre com o direcionamento de produzir um relato acerca do modo particular que um artista urbano tem de olhar para a cidade e nela atuar.

Rodrigo "Locones" iniciou sua atuação nas ruas através da pixação e a partir de 2001 o artista passa a se interessar pelas "pixações coloridas", como ele descrevia as pinturas de grafite na época. Nesse período ele desenvolve seu alter ego e assinatura, passando a cada vez mais se dedicar as intervenções artísticas sendo elas na grande maioria de forma ilegal. Segundo o artista, é no ano de 2008 que ele decide se dedicar integralmente ao fazer artístico desenvolvendo outras formas de linguagem como a pintura em tela, em madeira, trabalhos de cunho comercial porém nunca deixando de ir para a ruas para deixar sua marca por toda a cidade de São Paulo.

A partir deste depoimento foi possível traduzir as vivências em imagens que viriam a compor o vídeo. Como, por exemplo, nesse trecho da conversa onde "Locones" expõe um pouco da experiência e das análises que faz antes de uma intervenção:

Outro dia fiz em uma avenida nova, grandona, que tem muito muro. Tem uns que são fundo de casas, outros são de terrenos, de prédios, pouco comércio. Eu tava tramando por ali por perto e domingo eu falei, é hoje. Mas eu tava olhando o muro todos os dias, pensando: aquele pedaço dá pra pintar, aquele também. Até decidir e saber que aquele muro em específico vai dar certo, serve pra isso. E ainda fiz de borrifador porque o muro era todo "xapiscadão", então logo pensei, aqui pede um borrifador.

(Rodrigo "Locones", 2018)

Ao final o artista relata também sua análise quanto à superfície em que será feita a intervenção e que tipo de material é mais apropriado. Nesse caso ele descreve o muro como "xapiscadão", com uma textura rugosa e bruta, o que prejudica a fixação de uma tinta tipo spray. Por outro lado, quando se realiza a pintura com um borrifador e tinta látex, em razão do tipo e da quantidade de tinta que se pode aplicar na parede, superfícies rugosas deixam de ser um impedimento.

Utilizando diversos trechos deste depoimento, somados a minhas próprias ideias que se constituíram a partir dos estudos teóricos de autores como Vera Pallamin e Catherine Elwes e de experiências diversas de produção de filmes e vídeo com artistas urbanos e de eventos relacionados ao movimento, pude elaborar o roteiro para esse projeto de videoarte, *Ganho a Rua*. A narrativa foge dos padrões tradicionais do cinema clássico narrativo, por tratarmos de uma obra de videoarte, e se divide em 4 partes, *Visão*, *Tato*, *Sensação* e *Mudança (Ego)*, que juntas representam o que há de mais particular no modo que o artista urbano pode vivenciar, fazer uso e intervir na cidade.

A incorporação da narrativa pela videoarte pode ser complicada, pois há distinções importantes entre a linguagem do cinema, da televisão e a da arte visual. No entanto, pode ser bem sucedida, como o movimento "New Narrative" dos anos 80 mostrou. Essas novas narrativas assumiram muitas formas. Uma das estratégias consistia em uma mudança do uso da linguagem em seu papel como uma cifra neutra para a experiência humana em direção a um jogo desconstrutivo com os códigos verbais e visuais que usamos para traçar nossos mapas internos do mundo. (Elwes, 2005, Prefácio por Shirin Neshat)

Apesar do desafio, decidi transmitir esse registro a partir de uma narrativa focada nos detalhes. Sendo assim, a câmera está, na maioria das vezes, em ângulo fechado mostrando as sutilezas que existem na cidade e no artista que a transforma.

Na primeira e última parte o direcionamento se encontra na cidade. Busquei registrar lugares representativos, arquiteturas específicas, diferentes paisagens, texturas e por último os seres que nela habitam. Na segunda e terceira parte o foco está no sujeito, no corpo do artista. Nesse momento as imagens são compostas pelas linhas, cores e formas do corpo no momento da ação realizada pelo artista e também em que tipo de superfícies esse corpo entra em contato.

A montagem do material tem como eixo norteador o tempo característico das megalópoles como São Paulo, Nova Iorque, Cidade do México ou Berlim e das intervenções

estético-criativas, ou seja, em momentos se transformando de forma muito acelerada porém em outros, de forma lenta e gradual.

As edições se tornaram mais rápidas e mais precisas e com o advento da edição digital, os artistas experimentaram o corte rápido que testou os limites da coerência perceptiva. *(Elwes, 2015, pg. 20)*

Por influência direta da rapidez da comunicação na internet, produzindo de forma totalmente digital, o vídeo caminha em momentos, transmitindo a sensação de pressa, aceleração e correria, características das ações de grafite que tem a agilidade como fator mais importante na técnica a ser desenvolvida.

Porém, como contraponto, em certos momentos, a sensação transmitida é justamente a oposta, de calma, atenção e lentidão. Estabelecendo uma conexão com o momento de execução de uma intervenção no espaço urbano que de acordo com "Locones", apesar da rapidez, por se tratar de uma ação ilegal e de perigo, "o tempo para, e você não pensa em mais nada, somente em fazer bem feito e acabar".

Por fim, a obra busca se relacionar com o nosso tempo, com temas e meios de expressão que se encontram no seu auge de desenvolvimento e renovação crítica e estética. Como a ocupação do espaço público, a convivência nos grandes centros urbanos e o lugar da arte urbana na sociedade. E é a partir dessa relação com o contemporâneo que o projeto busca atingir o espectador. Tratando de temas atuais, através da tecnologia atual e distribuído de forma pública e gratuita na internet. Porém sem as amarras dos padrões da produção audiovisual para web, onde se reproduz formatos narrativos e de linguagem com base em um exemplo de sucesso.

Articulando a visão e ideias de três sujeitos distintos, o teórico, o produtor cultural e o artista, o projeto se diferencia na união das vivências e experiências, trazendo a luz a

consonância entre eles. Dessa maneira, o projeto, busca levar ao público um trabalho de análise crítica e construção de conhecimento acerca das cidades contemporâneas.

"Ganho A Rua" tem como objetivo final a introdução de novos discursos, como o papel da arte urbana para além da questão estética e de gosto mas como um fato histórico e ferramenta de construção das cidades, assim como propor novos valores de convivência no espaço público, sugerindo diferentes possibilidades de apropriação, criação de conexões afetivas e usufruto dos espaços urbanos físicos e simbólicos, seja individualmente ou coletivamente.

Elenco das Atividades

Tendo crescido na cidade de São Paulo, considerada um dos mais importantes polos de produção artística do mundo e definitivamente a capital latina da arte urbana, o interesse nesse tipo de expressão artística veio de forma natural, ao observar todos os dias e em diversos locais da cidade a forte presença do grafite e da pixação. Esse interesse se transformou em uma paixão, que me levou a aproximar-se e pesquisar cada vez mais sobre as origens e caminhos da arte urbana no Brasil e no mundo. Após me inserir no movimento por meio da fotografia e da produção audiovisual, o registro das diferentes formas de arte urbana se tornaram meu foco de atuação profissional. Ao longo dos quatro anos trabalhando no circuito, busco desenvolver uma linguagem própria e, assim, esse trabalho pode ser caracterizado também como uma experimentação pessoal de linguagem.

O processo de desenvolvimento deste trabalho teve início na troca intensa com diversos agentes do movimento de arte urbana em São Paulo, Rio de Janeiro e Berlim, que me levaram a questionar quais eram as especificidades no modo de vida e na percepção da cidade pelos artistas com os quais eu estava entrando em contato constantemente. Esses questionamentos me levaram a pesquisar o que estava sendo produzido em termos de teorias acadêmicas acerca da arte urbana e a atuação de artistas nas cidades. Após reunir ideias e teses em torno do tema, algumas questões foram esclarecidas porém ainda só era possível analisar um lado da história.

Por esse motivo, a próxima etapa do trabalho consistiu em convidar um artista urbano com forte presença nas ruas, vasta experiência, assim como respeito adquirido no movimento, para que eu pudesse coletar informações com o objetivo de representar as ideias e visões dos artistas urbanos em relação ao tema.

A partir das informações coletadas nas pesquisas e da minha breve experiência na produção audiovisual trabalhando junto a diversos artistas não só do Brasil como dos EUA, Alemanha, Suíça, Argentina entre outros, foi possível elencar quais eram as possibilidades imagéticas para representar os modos dos artistas de observar, transitar, se relacionar e de intervir na cidade, para que assim eu pudesse criar parte do roteiro de filmagem e então iniciar as gravações. Por se tratar de um produto audiovisual que possui parte do seu

conteúdo produzido de forma documental e espontânea de ações de intervenções artísticas no espaço urbano, não foi possível pré-determinar o roteiro completo do vídeo.

Foram realizados três dias de filmagem e um dia de entrevista junto ao artista convidado e dessa maneira foi possível captar grande parte do material utilizado para compor o vídeo. Em cada um dos dias foram exploradas diferentes regiões da cidade de São Paulo onde o artista realizava suas ações de grafite, ou seja, pinturas utilizando tinta spray ou látex em diversas superfícies e tamanhos e eu o acompanhava produzindo imagens já pré-determinadas, assim como uma boa quantidade de conteúdo produzido de forma espontânea.

Os maiores desafios durante todo o processo do trabalho se concentraram na etapa de filmagem em razão das incertezas e adversidades que podem aparecer quando se está filmando sozinho (ou eu e o artista) e na rua. Como, por exemplo, o clima, o risco à segurança em determinados locais e principalmente a possibilidade da filmagem ser impedida de continuar já que, em grande parte, as ações de intervenção de grafite são feitas de forma ilegal. Isso se dá em razão da determinação do poder público municipal que declara proibida qualquer tipo de intervenção direta no espaço público, mesmo que em estado de abandono e deterioração. Sendo assim, uma forma de manifestação artística que nasce na rua, como forma de respostas às exclusões sociais impostas pelo sistema capitalista e de forma física e escancarada pela arquitetura e urbanismo das grandes cidades, a arte urbana não deixou e nem deixará de ser feita na rua por conta de uma lei que visa criminalizar a classe artística e promover a higienização de determinados bairros e regiões.

Após as filmagens serem realizadas de forma bem sucedida, o passo seguinte foi reunir todo o material, selecionar as imagens já dividindo o conteúdo em suas respectivas partes e iniciar a montagem. Nessa etapa foram sete dias de trabalho intenso na ilha de edição para chegar ao resultado esperado. Apesar de a ideia e a narrativa já terem sido definidas previamente, grande parte do material foi produzido de forma espontânea e fazer a análise de todo esse material demandou bastante tempo e atenção. A última etapa do trabalho foi a finalização do vídeo, que consistiu no tratamento de cor e edição de áudio.

Considerações Finais

O sujeito no espaço urbano movimenta-se em todas as direções e para diferentes lugares, sendo essa mobilidade do sujeito também responsável pela construção desse indivíduo. A todo instante é afetado e afeta de alguma forma o espaço pelo qual transita, exerce poder e também se submete a ele, produzindo assim conhecimento. (Palma, 2014, pg. 67)

Vejo que durante todo o processo de realização desse projeto, desde os primeiros questionamentos até a última etapa de finalização, cada ideia se deve principalmente aos lugares e pessoas que tive a oportunidade, mas também a iniciativa, de conhecer e me relacionar. Em cada um desses espaços deixei alguma coisa e saí com uma bagagem de histórias, vivências, trocas e conhecimentos produzidos coletivamente pela tríade, pessoas - arte - espaços.

A obra de videoarte *Ganho a Rua* se concretiza como uma experimentação pessoal, por se tratar de um assunto comum mas em um formato novo, assim como um documento de registro do momento atual da arte produzida no espaço urbano.

Foram diversos aprendizados e conquistas durante todo o processo e talvez o maior deles foi se desprender das amarras que envolvem a escolha de um formato específico na hora de se expressar por meio do filme e do vídeo. Apesar da construção narrativa de um curta metragem ou de um documentário ser de livre escolha do autor, existem diversas noções básicas pré-determinadas e expectativas a priori por parte do espectador que podem levar a um bloqueio inconsciente da experimentação. E na videoarte eu pude encontrar um terreno pouco explorado, se tratando de projetos que tem a arte urbana como tema principal e por esse motivo com poucas expectativas. O movimento da videoarte com sua variedade imensa de artistas, formatos e linguagens totalmente distintas, foi onde eu me encontrei em uma posição mais confortável para colocar para fora essas questões que me interessaram muito nos últimos anos.

A me debruçar nessa tarefa e publicizá-la, não pretendo elencar fatos ou verdades mas sim pontos de vista e um mero registro audiovisual das sutilezas e forças que a arte urbana

possui. Com o objetivo maior de contribuir com as discussões e reflexões que envolvem as diferentes formas de usufruto do meio urbano e também do potencial construtivo e transformador dos movimentos artísticos urbanos das cidades contemporâneas. Assim como fizeram todos esses autores que foram citados, como fazem os próprios artistas, os críticos de arte, gestores das instituições de arte, poder público e toda a população, cada um na sua maneira, através de seu meio de expressão.

Para assistir o vídeo na íntegra acesse:

GANHO A RUA - <https://youtu.be/AvoKT8cIXS4>

Referências Bibliográficas

1. ELWES, Catherine. Video Art A Guided Tour. Nova Iorque: I.B Tauris & Co. 2005
2. GILLER, Sarah. Graffiti: Inscribing Transgression on the Urban Landscape.
<https://www.graffiti.org/faq/giller.html> Acessado em 10/06/2018 as 20:00.
3. PALLAMIN, Vera. Arte, Cultura e Cidade. São Paulo: Annablume Editora, 2015.
4. PALLAMIN, Vera M. Arte Urbana: São Paulo Região Central (1945-1998): Obras de caráter temporário e permanente. São Paulo, Fapesp: 2000.
5. PALLAMIN, Vera M. Arte Urbana Como Prática Crítica. In: Cidade e Cultural: esfera pública e transformação urbana. São Paulo, Estação Liberdade. 2002
6. PALMA, Tatiana. A Arte, o urbano e o social: um espaço de provocação. In Revista Palíndromo, Número 11. Rio Grande do Sul. 2014.
<http://www.revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/viewFile/2175234606112014064/3691> Acessado em 10/06/2018 as 18:30
7. SHACTER, Rafael. World Atlas of Street Art and Graffiti. New Heaven. Yale University Press. 2013.

Vídeos e Instalações

1. DANIEL ARNOLD'S NEW YORK - Direção: Mika Altskan and Matvey Fiks para Vogue.

<https://www.youtube.com/watch?v=OtKdzBCRIPE>

2. DISORDER - Direção: Zapelini, Will Dias

<https://vimeo.com/247013834>

3. GLOBAL VISIONARY - Videoarte: Nam June Paik

<https://www.youtube.com/watch?v=PexGYL7c-v8>

4. I DON'T LIKE IT - Direção: Fabiano Rodrigues

<https://vimeo.com/247007853>

5. SITUACIONISTAS - Direção: Murilo romão

https://www.youtube.com/watch?v=n19Fbv1yB_U

6. THE VALLEY OF DEATH - Direção: Zapelini

<https://vimeo.com/221379450>

7. VIC INVADES: A life of a urban explorer - New York Times

<https://www.youtube.com/watch?v=E82-ELNOKVw>