



## A RUA COMO PALCO: Arte e (In)visibilidade Social

**Thiago F. dos SANTOS<sup>1</sup>; Paulo C. dos SANTOS<sup>2</sup>**

### RESUMO

A arte urbana transforma o espaço público em palco de manifestações culturais e sociais, mas muitos artistas de rua ainda permanecem invisíveis perante as políticas públicas e os registros institucionais. Este projeto tem como objetivo identificar esses artistas e desenvolver uma plataforma digital que registre, divulgue e valorize suas produções. Através de pesquisa bibliográfica, entrevistas e aplicação de métodos da engenharia de software, foi construída uma aplicação web para cadastro e exibição de expressões artísticas urbanas. A iniciativa contribui para dar visibilidade, reconhecimento e legitimidade à arte de rua, propondo o uso da tecnologia como instrumento de inclusão cultural e resistência simbólica no espaço urbano.

**Palavras-chave:** arte urbana; espaço público; tecnologia; cultura periférica; inclusão cultural.

### 1. INTRODUÇÃO

A arte de rua ocupa o espaço urbano como forma legítima de expressão social, política e estética. Grafites, murais e performances fazem parte do cotidiano de muitas cidades brasileiras, muitas vezes como atos de resistência cultural e ocupação simbólica de territórios negligenciados pelo poder público. No entanto, apesar de seu valor estético e social, os artistas de rua frequentemente enfrentam processos de invisibilidade institucional, preconceito e ausência de políticas de valorização (SILVA, 2021). Tais expressões acabam por se manter à margem dos espaços formais de cultura e reconhecimento.

Diante dessa realidade, este projeto propõe o desenvolvimento de uma plataforma digital voltada ao registro, mapeamento e divulgação de manifestações artísticas urbanas, com foco em artistas periféricos. Ao integrar arte, cidade e tecnologia, a proposta busca contribuir para a democratização do acesso à produção artística popular e para o fortalecimento da identidade cultural das periferias urbanas brasileiras.

### 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Segundo Canclini (2013), as culturas híbridas resultam do entrelaçamento entre o tradicional e o contemporâneo, sendo a arte urbana uma manifestação clara desse processo, marcada pela fusão

<sup>1</sup> Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: ts7137ts@gmail.com

<sup>2</sup> Orientador, IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.if sulde minas.edu.br

entre linguagens populares e tecnologias emergentes. No contexto urbano, essas expressões assumem múltiplos sentidos: denúncia, ocupação, pertencimento e resistência.

Cavalcanti (2019) aponta que a arte de rua representa uma forma de ocupação simbólica dos espaços da cidade, sobretudo por grupos sociais historicamente marginalizados. Essa apropriação do território permite a construção de novas narrativas sobre a cidade, contestando discursos dominantes. Nesse sentido, Lefebvre (1991) entende o espaço urbano como produto social e político, onde se expressam disputas por visibilidade, memória e poder.

A UNESCO (2020) reforça que o uso de tecnologias digitais pode ampliar o acesso à cultura e promover a circulação de obras e vozes periféricas, fortalecendo a diversidade cultural e a justiça simbólica. Assim, o desenvolvimento de ferramentas digitais voltadas à arte urbana pode contribuir não apenas para sua valorização estética, mas também para sua legitimação social.

### **3. MATERIAL E MÉTODOS**

O desenvolvimento do projeto foi estruturado em três etapas principais. A primeira consistiu em uma pesquisa teórica e contextual, com levantamento bibliográfico sobre temas como arte urbana, cultura periférica e exclusão simbólica. Essa etapa fundamentou o entendimento sobre os desafios enfrentados por artistas de rua e o potencial das tecnologias digitais como instrumentos de inclusão cultural.

Na segunda etapa, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com artistas de rua de diferentes regiões da cidade, a fim de compreender suas demandas, dificuldades e expectativas em relação à visibilidade de suas obras. Essas informações serviram de base para o levantamento de requisitos do sistema e para a modelagem da plataforma, utilizando a linguagem UML (Unified Modeling Language) com construção de diagramas de casos de uso e de classes.

A terceira etapa envolveu o desenvolvimento técnico da plataforma web. O sistema foi construído com o framework Django (Python) para o backend e HTML, CSS e Bootstrap para o frontend, utilizando o banco de dados PostgreSQL. O projeto adotou a arquitetura MVC e uma abordagem incremental, com versionamento do código feito por meio do GitHub. As ferramentas utilizadas incluíram o editor Visual Studio Code e a ferramenta Visual Paradigm Online para modelagem. Os testes e registros foram realizados utilizando um notebook Lenovo com processador i3 e 4GB de RAM, um desktop HP Prodesk com 8GB de RAM e um smartphone Xiaomi Redmi 12.

### **4. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

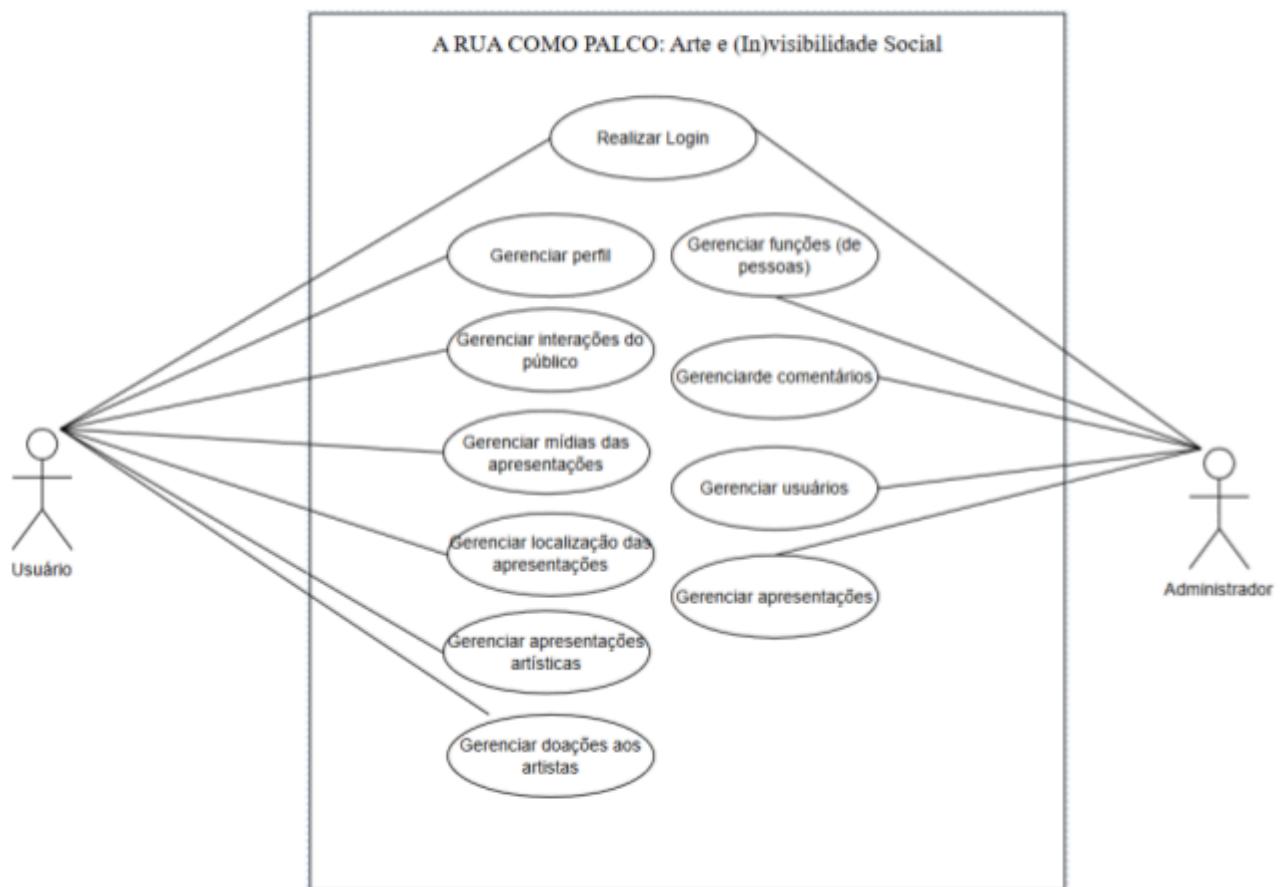
Foi desenvolvida uma plataforma digital funcional, com interface intuitiva e responsiva. O sistema permite o cadastro de artistas, o envio de suas obras com imagens, descrições e localizações

geográficas, além da visualização pública em um mapa interativo. Também é possível aplicar filtros por tipo de manifestação artística (grafite, performance, mural, entre outros) e gerar relatórios para fins estatísticos e culturais.

Durante o processo de desenvolvimento, foram enfrentados desafios relacionados à categorização das expressões artísticas, à validação das informações fornecidas e à manutenção do engajamento dos usuários. No entanto, a interação com os próprios artistas durante o processo demonstrou a relevância da proposta, tanto pela valorização de seus trabalhos quanto pela criação de uma rede de visibilidade que ultrapassa os limites físicos da cidade.

Além da funcionalidade técnica, a plataforma revelou-se um espaço simbólico de reconhecimento. Ao registrar e tornar públicas obras que antes eram efêmeras e invisíveis, o sistema contribui para a preservação da memória cultural das periferias e para a legitimação dos artistas enquanto agentes de transformação urbana. O projeto reforça, assim, o papel da arte como forma de resistência e da tecnologia como meio de empoderamento e participação social.

Figura 1:Diagrama de Caso de Uso



Fonte: Elaborada pelo Autor(2025)

Figura 2: INDEX



Fonte: Criada pelo autor (2025)

## 5. CONCLUSÃO

Este artigo apresentou um projeto de desenvolvimento tecnológico voltado à valorização da arte urbana e à inclusão cultural de artistas periféricos. Através da construção de uma plataforma digital, buscou-se integrar fundamentos teóricos sobre cultura urbana e tecnologia com soluções práticas voltadas à democratização da visibilidade artística.

Os resultados apontam para o potencial de iniciativas digitais em contextos urbanos marcados pela desigualdade simbólica e cultural. A plataforma criada não apenas regista e organiza expressões artísticas, como também promove o reconhecimento social de artistas que historicamente permaneceram à margem das políticas públicas. Espera-se que essa ferramenta inspire novas práticas de valorização da arte de rua, contribuindo para políticas culturais mais inclusivas, colaborativas e conectadas à realidade das periferias brasileiras.

## 6. REFERÊNCIAS

- CANCLINI, N. G. Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2013.
- CAVALCANTI, L. F. Cultura de rua e juventude: expressões e conflitos no espaço urbano. Petrópolis: Vozes, 2019.
- LEFEBVRE, H. A produção do espaço. São Paulo: Editora Centauro, 1991.
- SILVA, L. R. A arte na rua e a rua na arte: manifestações urbanas e (in)visibilidade social. Revista Arte e Sociedade, v. 12, n. 2, p. 87–103, 2021.
- UNESCO. Cultura urbana e expressões artísticas marginais. Relatório Internacional, 2020.