

O DESIGN DO ESPAÇO URBANO PELA INTERVENÇÃO DO GRAFITE DIGITAL: POLO FINANCEIRO, CENTRO E PERIFERIA

Daniel Jesus de Souza prazeres
dprazeres@danielprazeres.com.br
<http://lattes.cnpq.br/3879273869915638>
Suzette Venturelli
suzeteventurelli@gmail.com
<http://lattes.cnpq.br/0129810966268826>

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo refletir sobre o grafite digital através das projeções audiovisuais, como uma das intervenções realizadas no design da paisagem da cidade de São Paulo, como um formato expressivo de manifestação imagética no campo das mídias digitais. Os grafites digitais comunicam-se com a cidade e com seus transeuntes em conexão com o design da paisagem urbana. Neste sentido, contextualiza a arte de rua através das projeções audiovisuais, como protagonista social e cultural acerca das intervenções urbanas e no entendimento da cidade; e no campo das mídias digitais, apresenta-se como uma das formas de intervenção urbana e estética que permeiam com sentidos que se relacionam com o mundo significativamente. Como estudo de caso, analisa-se as projeções audiovisuais dos artistas plásticos Regina Silveira na Avenida Paulista, polo financeiro; VJ Suave no centro e Coletivo Coletores no bairro de São Mateus, periferia de São Paulo, que transformaram o design da paisagem em espaço urbano.

Palavras-chave: Design; Grafite digital; Intervenção Urbana.

O DESIGN DA PAISAGEM E A INTERVENÇÃO DO GRAFITE DIGITAL

A cidade é constituída por diversos sistemas interligados e de incontáveis elementos em um processo de criação e destruição, mas sem que ela venha a se extinguir. Entende-se como um sistema complexo, de muitas camadas e estruturas que se inter-relacionam e estendem seu olhar para além dos detalhes cotidianos.

Segundo Latour (2019), o design da cidade caminha em constante reelaboração e transformação, consequência do interesse de seus usuários; portanto, o uso do redesign se faz presente como parte de algo existente, o grafite digital apresenta-se como uma adição dessa paisagem e como uma intervenção de questionamento social, político e

cultural. Para Júnior (2013), as primeiras práticas de pichação e grafiteagem foram empregadas como ação política durante a vigência do regime militar, amplamente utilizada como um dos poucos recursos para se opor naquele momento, abordavam as restrições de liberdade e buscavam entre muitas reivindicações a identidade cultural.

Segundo Canevacci (2005), a intervenção transita dentro do conceito de contracultura, na oposição contra algo dominante, na oposição ao poder, como uma proposta criativa, para algo totalmente distinto, para ascender um processo revolucionário entre novas formas de pensar e velhas ideologias. A arte permite traduzir sua singularidade e seu diferencial, em um momento em que a religião e a política não oferecem mais acolhimento. Para Lerner (2015), apresenta-se como uma possibilidade de afirmação de identidade.

O grafite, em sua essência, está conectado fortemente ao espaço territorial da cidade, modifica a visualidade da paisagem de forma distinta das composições convencionais, mas é preciso compreender além desses espaços físicos estáticos que ocupam os muros da cidade e tomar como parte de reflexão os espaços não-físicos que vêm ocupando o universo digital.

Por meio das mídias digitais, o grafite digital se sobrepõe ao design da paisagem em um redesign, e que pode ser aplicada em uma grande variedade de superfícies. Seu processo mais elaborado se utiliza da tecnologia e se preocupa com questões técnicas e compositivas das sobreposições de imagens. A mídia digital é um veículo de democratização desse conteúdo digital e a reprodução de novas realidades, conduz à mudança de hábitos e de rotinas já institucionalizadas no ambiente cultural da sociedade. Segundo Rink (2013), ao compartilharem graffiti no espaço virtual, estes atores produzem novos significados para os conteúdos da arte urbana.

As tecnologias digitais avançam como protagonistas e têm incentivado a produção de intervenções de natureza visual e audiovisual em uma escala até esse momento desconhecida. Segundo Canevacci (2005), estas identidades distintas que reforçam as particularidades de cada grupo de artista e os diferenciam uns dos outros, criam seus modos de ação e o universo particular de cada indivíduo que refletem sobre o imaginário de sua arte.

A projeção audiovisual se define também pelo lugar onde é realizada e constrói uma identidade distinta para cada paisagem. Para Santos (2012), os sistemas computacionais propõem interfaces possíveis de serem trabalhadas nos espaços urbanos com as projeções em edifícios, fachadas interativas ou sistemas responsivos que ampliam as possibilidades dos grafiteiros através do olhar favorável que os meios digitais proporcionam, estimulando a comunicação e promovendo a reflexão sobre a efemeridade e permanência das intervenções urbanas.

A interação do transeunte no espaço urbano frente aos grafites, passa a ter outro significado com o digital, conquistando um público novo ou até mesmo inacessível. As ações pontuais e ou temporárias só se fixam caso ocorra um registro no instante da intervenção, sendo essa efemeridade uma atribuição que não permite a aderência física da intervenção, mas a posteridade através do registro digital e da sua divulgação nas redes sociais.

INSURGÊNCIA NO POLO FINANCEIRO, CENTRO E PERIFERIA

AVENIDA PAULISTA

A percepção de São Paulo como centro e periferia é ultrapassada e insuficiente para compor a grande complexidade dessa megalópole, que vive uma ambiguidade entre a estafa e o vigor, seu desenvolvimento caminha de forma intensa, juntamente com a exaustão dos seus habitantes. A atuação nos mais diversos segmentos econômicos e uma vasta diversidade cultural, são atrativos para qualquer pessoa que busque morar, trabalhar ou somente passear, mas a forma como a renda é distribuída amplifica o abismo entre a riqueza e a pobreza extrema.

Segundo Rolnik (2017), o ônus atribuído pode ser a dificuldade de mobilidade entre os bairros, a poluição, o trânsito caótico, os rios malcheirosos, muitos alagamentos, a violência urbana, as exclusões e restrições sociais e para Nery (2019), estas contradições urbanas permeiam o design do espaço, são delimitadas por condições ambientais, mobilidade, padrões criminais, condições habitacionais, condições sanitárias e de higiene e perfil populacional. As contradições sempre existiram na história da cidade e no cenário das sociedades latino-americanas, mas vale ressaltar o processo de

segregação social no qual o papel do estado tem importante contribuição. Segundo Kowarick (2000, p.57,58), é através dos investimentos urbanos e da expansão da malha urbana que acarretam a produção de novas periferias desprovidas de benfeitorias

A Avenida Paulista apresenta-se como polo financeiro e é uma importante centralidade da cidade, alvo de generosos investimentos em infraestrutura, tanto públicos quanto privados. Segundo Machado (2014), em 1973, foi definido como um novo modelo urbano e valorizado por questões políticas e financeiras, ergueram-se na avenida vários empreendimentos ocupados por instituições bancárias, nacionais e internacionais e grandes empresas dos mais diversos setores.

Os frequentadores incluem os profissionais que trabalham nas edificações, prestadores de serviços, moradores dos bairros de Cerqueira César, Jardins, Bela Vista e Paraíso, turistas, vendedores ambulantes, moradores de rua e pedintes.

Durante a semana, o fluxo é em função das empresas, comércios e serviços, com ritmo dinâmico e intenso; aos finais de semana não apresentam o mesmo estímulo corporativo, mas ainda assim constitui em um ambiente ativo. Aos domingos e feriados, as suas duas pistas se transformam em um parque urbano, abrem-se para as mais diversas manifestações criativas e grande variedade de atividades para as pessoas.

Essa ação, só se tornou possível a partir do Projeto Paulista Aberta¹ em 2014, resultado do Programa Ruas Abertas². A avenida e as calçadas ganham uma nova perspectiva, alterando a paisagem costumeira. Para Nery (2019), essa área da cidade tem como característica uma boa mobilidade e infraestrutura que favorece o fluxo de frequentadores.

O design desse espaço urbano se transforma em suporte para as manifestações multiculturais e assim, agrega outras estéticas enquanto linguagem e construção constante da cultura paulistana. Para Lerner (2015), tal situação pode gerar inúmeras sensações, entre elas, o pertencimento do indivíduo e segundo Rink (2013 p.17), a forma de viver das pessoas, de sua identidade, das relações e da percepção entre os

¹ Disponível em: < <https://www.paulistaaberta.minhasampa.org.br/>>. Acesso em 22 de jun. 2020.

² O Programa Ruas Abertas, visa promover o uso do espaço público e logradouros, corresponde ao DECRETO Nº 57.086. Disponível em: <<http://leismunicipa.is/kmgov>>. Acesso em 22 de jun. 2020.

indivíduos, cria um sistema de supervisão e monitoramento, que faz, “o efeito de uma lógica disciplinar de controle”. E é nesse ambiente que a apropriação é a transformação, juntamente com a vivência de liberdade e protesto, tanto por parte do artista quanto da sociedade.

Nesse espaço do polo financeiro de São Paulo, os temas e as imagens envolvidas nos trabalhos da Regina da Silveira, produziram efeitos transformadores no espaço e propuseram uma espécie de diálogo entre a cidade e as pessoas, especificamente naquelas que respondem mais ativamente às intervenções dos espaços públicos. Para Silveira (2019), as intervenções buscam provocar nos indivíduos os efeitos de prazer, surpresa ou fruição, e a percepção do corpo a corpo como fenômeno e da experiência do real. A intervenção urbana *Super Herói Night and Day*, é considerada sua estreia nesta tipologia artística e foi realizada na Av. Paulista e que constitui uma ação híbrida.

A versão *Day* (figura 1) é um adesivo que corresponde à sombra de um super-herói esticada com o comprimento de 42 m. A intervenção no design da fachada não pode ser avaliada isoladamente, agrega as demais edificações frontais e laterais, em um conjunto de relações imagéticas construídas ao longo do tempo e nas relações das pessoas no dia a dia.

Figura 1: *Super-Herói Night and Day, Versão Day. Regina Silveira (1997)*



Fonte: Disponível em: < <https://reginasilveira.com/filter/artepublica/SUPER-HEROI-NIGHT-AND-DAY>>. Acesso em 07 jul. 2020.

Segundo Vieira (2008), esse símbolo desfruta de mais liberdade sobre os costumes e da moral urbana, seu comportamento é legitimado pela sociedade. Sua

disciplina é rígida para torná-la capaz e eficiente em defender a sociedade do crime e das adversidades, representa um bom exemplo proporcionando-lhe a segurança imaginária da cidade. Essa perspectiva pode ser atribuída a algumas características da paisagem da Avenida Paulista, refletida em sua infraestrutura farta, mobilidade, variedade de serviços, comércio, higienização urbana, monitoramento por meio da segurança pública e privada, das condições de moradia e a constante valorização imobiliária.

Contudo, também pode ser atribuída a uma interpretação, de controle das atividades e dos transeuntes, que segundo Deleuze (2008), para sociedade de controle, o confinamento não é necessário, pois se apresenta através de suas ferramentas de controle de tempo, como celulares, câmeras de monitoramento e cujo acompanhamento se faz continuamente através das ferramentas digitais.

Figura 2: *Super-Herói Night and Day – Versão Night*. Regina Silveira (1997)



Fonte: Disponível em: <<https://reginasilveira.com/filter/artepublica/SUPER-HEROI-NIGHT-AND-DAY>>. Acesso em 07 jul. 2020.

O desdobramento dessa intervenção, a versão *Night* (figura 2), perpassa na penumbra da paisagem e é atribuída a uma animação com raio laser de um super-herói, com movimentos. Segundo Latour (2019), reforça a interação da projeção audiovisual com o redesign da paisagem sobre o que é encarado como real e as questões de interesse, de convenção que interage com o urbano, pessoas, equipamentos da cidade, arquitetura e com o campo das ideias. Para Rink (2013), atribui ao fator estético a união de elementos religiosos que proporcionam uma emoção em comum: uma saída de si mesmo.

MINHOCÃO

No Centro da cidade de São Paulo está localizado o Minhocão, importante ligação viária, como opção de acesso entre as zonas oeste e leste. Para Guillén (2016), sua concepção a poucos metros das janelas dos prédios o tornou sinônimo da degradação da região, e desde a sua inauguração, discute-se o impacto dessa intervenção viária na saúde espacial da cidade.

Quando foi inaugurado em 1971, projetos de intervenção, decretos e leis já foram apresentadas para transformar o espaço em parque. A partir de 1989, o Minhocão é também um espaço para pedestres e moradores da região, mas tem passado por várias crises de caráter social, de segurança e até imobiliária. Seu público é heterogêneo, incluem ricos, pobres, ambulantes, artistas, moradores de rua, jovens, crianças, adultos e idosos, que correspondem a uma pluralidade de classes, tornando-o um espaço democrático.

Além dos elementos construtivos, o Minhocão passou a ser interessante para apropriação que ocorre através de intervenções, que surge no sentido de estabelecer uma comunicação entre a arte e a população local. Segundo Rink (2013), o espaço destinado aos veículos, vazio de humanidade, se abre e se torna um espaço de arte, acessível a quem transita, a poética da arte nesse ambiente é o reflexo dos acontecimentos urbanos, uma reflexão entre o sujeito e a realidade urbana quando o indivíduo se aproxima do diferente. Para Moraes (2019), as pessoas são tragadas pela imagem que se manifesta enquanto linguagem.

Os artistas audiovisuais Ceci Soloaga e Ygor Marotta, que atuam juntos desde o ano de 2009³ como VJ Suave, interagem na paisagem do Minhocão por meio das tecnologias das mídias digitais com *street art*. Criaram um dispositivo denominado *Suaveciclo* (figura 3), para realizar a intervenção no espaço visando o seu redesign. O dispositivo consiste em uma bicicleta adaptada com um projetor, um notebook com um

³ Disponível em: <<https://vjsuave.com/about/?lang=pt-br>>. Acesso em 06 de jul. 2020.

software de Vjing⁴ e um equipamento de som que são alimentados com bateria e demais sistemas elétricos que permitem a mobilidade durante a projeção.

Figura 3: *Suaveciclos*, Minhocão. VJsuave (2016)



Fonte: Publicado em 07 de ago de 2016.

Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BI0OYKGgdQd/>>. Acesso em 06 jun. 2020

A paisagem do Minhocão e as edificações são heranças e registros históricos das ações e decisões políticas. Sua constante ressignificação são mensagens e códigos atribuídos por seus usuários e moradores. Neste espaço urbano pode-se considerar que a intervenção é uma ação de contracultura (CANEVACCI, 2005), em um dos maiores símbolos da ditadura militar. Para Rolnik (2017), destroçou o que era o território cultural e intelectual mais importante de São Paulo. A ressignificação desse espaço proporciona infinitas possibilidades de produção da arte urbana, abrindo novas portas para a subjetividade que permeia a paisagem, não como um cenário, mas como uma relação vitalizadora e estética, onde a paisagem não é estática, é democrática e efêmera, reforçada pela intervenção móvel do Suaveciclos e das projeções do grafite digital.

PERIFERIA

A periferia é direcionada à região de São Mateus e possui habitações periurbanas⁵, com mobilidade precária, incluem restrição de área de lazer e áreas verdes, abrangem baixos índices de saneamento básico, coleta de lixo, transporte, serviços

⁴ Vjing é o termo utilizado para manipular imagens em tempo real, também utilizado para denominação dos softwares que os VJ – Vídeo Jockey produzem sua arte. Disponível em: <<https://limeartgroup.com/the-mega-list-of-vj-software-and-tools/>>. Acesso em 06 de jul. 2020.

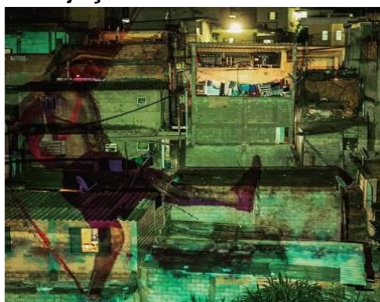
⁵ Periurbanas, são áreas que se encontram em transição entre espaços estritamente rurais e áreas urbanas. Disponível em: <<http://www.forumdascidades.pt/content/areas-periurbanas>>. Acesso em 04 de jul. 2020.

médicos e escolares. A predominância das moradias é proveniente da autoconstrução onde os tijolos dão à periferia a percepção de inacabada.

Para Kowarick (2000), existem reivindicações de grupos pertencentes a essa realidade que mobilizam o Estado, mas a possibilidade de melhorias urbanas significativas ainda é restrita, há uma manobra para canalizar e abrandar essas exigências. O grafite digital é uma resposta popular e anônima para produzir uma integração dos sujeitos em coletividades dotadas de pertencimento e identidade do espaço.

O Coletivo Coletores, formado pela dupla de artistas multimídia, Toni William e Flávio Camargo cuja parceria teve início em 2008⁶, utiliza a periferia da cidade como um suporte para arte e discussões sociais. No ano de 2015, realizou intervenções (Figura 4) no bairro de São Mateus na zona leste de São Paulo, através da Media Lab São Mateus em Movimento⁷. A paisagem da periferia é construída pelos habitantes, onde é possível perceber as conquistas sociais como uma subversão da hegemonia da cidade em comparação ao polo financeiro e ao centro, pois sua concepção arquitetônica é a soma dos fragmentos do percurso de vida dos habitantes. A periferia compõe uma estética própria, onde mudanças passaram a surgir visando transformá-las em bairros, impondo a formalidade urbana e não respeitam as particularidades sociais e culturais desse espaço.

Figura 4: Projeção - Coletivo Coletores (2015)



Fonte: Publicado em 07 de ago de 2015.

Disponível em: <<https://www.instagram.com/coletivocoletores/>>. Acesso em 05 jul. 2020.

⁶ Plataforma de divulgação das atividades, projetos e publicações do Coletivo Coletores. Disponível em: <<http://www.dasding.org/coletores/>>. Acesso em 04 de jul. 2020.

⁷ O projeto Média Lab São Mateus em Movimento, fez parte do 1º edital Redes e Ruas da Prefeitura de São Paulo de 2015, encerrou com um espetáculo de integração das culturas tradicional, urbana e digital, no dia 29 de nov. 2015. Disponível em: <<http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/evento/22905/>>. Acesso em 04 de jul.2020

O morador é o responsável pela obra e corresponde a uma ação de confraternização e necessidades ao somar familiares, amigos e vizinhos no processo construtivo. A ascensão social é refletida nas substituições dos materiais que os moradores agregam sem um projeto preestabelecido. As adaptações evoluem constantemente e mesmo assim, a construção nunca acaba. Estão constantemente em obras e agregando elementos, pessoas e valores que correspondem às mais diversas necessidades.

As circulações do bairro se misturam entre as ruas reconhecidas pelo código de endereçamento da cidade, em cuja infraestrutura se instalam alguns serviços e comércios, formando uma centralidade para os moradores da região e os labirintos das vielas que, ora permitem entrada de veículos e ora apenas pedestres, sem a infraestrutura pública, arborização e equipamentos de lazer que possam usufruí-los.

Nesse ambiente, as pessoas são protagonistas, produtores e espectadores da paisagem, e as trocas culturais coletivas e as relações individuais incorporam as lutas árduas pelo direito à cidade. Para Rink (2013), a paisagem, nesse contexto da periferia, deixa de ser apenas uma referência e passa a ser a simbiose da multiplicidade dos vários grafites espalhados pelas cidades, podendo ser considerada uma resposta popular e anônima que se configura em diferentes manifestações estéticas e integra os sujeitos à coletividade.

Essa identidade é reencontrada na prática do coletivo que possibilita um diálogo com os cidadãos, uma ressignificação da paisagem. As imagens se sobrepõem como camadas nas construções, carregadas de significados decorrentes das lutas e adversidades. As projeções agem por adição desse sentimento, sendo um redesign da paisagem e essas camadas ocorrem inclusive na concepção da intervenção: a primeira é a própria concepção social do espaço; a segunda, são as construções sempre em transformação; a terceira, é a ação do artista em interferir na arquitetura propondo sua arte; a quarta, é através da projeção mapeada atribuindo movimento, tridimensionalidade e vivacidade ao grafite bidimensional; e, a quinta, é a interpretação e a ressignificação do espaço através dessa ação.

CONSIDERAÇÕES

A relevância do design do espaço urbano e da paisagem como um campo de interesse nos estudos das mídias digitais encontram-se na irrefutável complexidade das intervenções realizadas no polo financeiro, centro e periferia da cidade de São Paulo.

A projeção audiovisual contextualizada pela modalidade artística do grafite digital se define também pelo lugar em que é realizado, construindo uma identidade distinta para cada paisagem e vincula distintamente cada indivíduo, age por adição expandindo o espaço urbano. O espaço ressignificado proporciona infinitas possibilidades e entendimento acerca da subjetividade que permeia a paisagem e que se sobrepõem em camadas carregadas de significados.

A interação dos indivíduos com as projeções audiovisuais no espaço urbano passa a ter outro significado mesmo diante da efemeridade, tem sua contribuição e aderência por meio dos registros digitais e pela internet, é reforçada perpetuando a ação e interagindo com o espaço urbano, numa reconstrução de significados e em constante redesign. Os discursos se complementam ou convergem, revelando forças ou inquietações para o design na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CANEVACCI, Massimo. **Culturas eXtremas: mutações juvenis nos corpos das metrópoles**; Tradução de Alba Olmi. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

DELEUZE, GILLES. *Conversações (1972-1990)*. São Paulo: Editora 34, 7ª edição, 2008.

GUILLÉN, Maria Isabel Camañes. **Sob [re] o minhocão: apropriações, arte e festa**. 2016. 187 f.. Dissertação (Arquitetura e Urbanismo) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/2887>>. Acesso em: 14 jul. 2020.

JÚNIOR, Américo Bedê. **Constitucionalismo sob a ditadura militar de 64 a 85**. Revista de informação legislativa, v. 50, n. 197, p. 161-174, jan./mar. 2013. Disponível em: <<http://www2.senado.leg.br/bdsf/handle/id/496929>>. Acesso em: 04 jul. 2020.

KOWARICK, Lúcio. **Escritos Urbanos**. São Paulo: Ed. 34, 2000.

LERNER, Jaime. **Acupuntura urbana**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2015.

MACHADO, Débora dos Santos Candido. **Avenida Paulista: da elite ao povo: as transformações e caracterizações da apropriação do espaço público da via contemporânea**. 2014. 221 f. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade Presbiteriana

Mackenzie, São Paulo, 2014. Disponível em: < <http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/487> >. Acesso em: 14 jul. 2020.

MORAES, Ágatha; PARAGUAI, L. **Arte de rua: Objetos-resistência**. DAT Journal, v. 4, n. 2, p. 60-68, 5 ago. 2019. Disponível em: < <https://datjournal.anhembi.br/dat/article/view/130> >. Acesso em: 14 jul. 2020.

NERY, Marcelo Batista; SOUZA, Altay Alves Lino de; ADORNO, Sergio. **Os padrões urbano-demográficos da capital paulista**. Estudos Avançados, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40142019000400005&script=sci_arttext&tlng=pt>. Acesso em: 21 jun. 2020.

RINK, Anita. **Graffiti: Intervenção urbana e arte** / Anita Rink. – 1.ed.-Curitiba: Editora Appris, 2013. 200p.

ROLNIK, Raquel. **Territórios em conflito: São Paulo: Espaço, história e política**. São Paulo: Três estrelas, 2017.

SANTOS, Denise Mônaco dos; Tramontano, Marcelo, **“A parede no digital é mais lisa!” Hibridismos urbanos e grafite digital** SIGraDi 2012 [Anais do 16º Congresso Ibero-Americano de Gráficos Digitais] Brasil - Fortaleza 13-16 de novembro de 2012, pp. 135-139,2012. Disponível em: < http://papers.cumincad.org/data/works/att/sigradi2012_198.content.pdf >. Acesso em: 14 jul. 2020.

SILVEIRA, R. **Prazer da Imagem**. DAT Journal , v. 4, n. 3, p. 11-21, 6 de dezembro de 2019. Disponível em: < <https://datjournal.anhembi.br/dat/article/view/143> >. Acesso em: 14 jul. 2020.

VIEIRA, M. **Corpo, identidade e poder nos quadrinhos de super-heróis: um estudo de representações**. In: SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM,2.,2008, Rio de Janeiro. Anais...Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: < http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_11ex/14_MarcosVIEIRA_IISeminarioPPGCOM.pdf>. Acesso em: 14 jul. 2020.

SOBRE O AUTOR/ A AUTORA:

Autor, Daniel Jesus de Souza Prazeres é mestrando em Design pela Universidade Anhembi Morumbi (PPGDesign). Bolsista PPGDesign UAM – PROSUP-CAPES. Especializações em Gestão de Projetos e Design de Interiores, graduado em Arquitetura e Urbanismo. Docente da Faculdade Belas Artes. ORCID: 0000-0003-4203-1326.

Coautora, Suzete Venturelli é professora e artista designer computacional da Universidade Anhembi Morumbi (PPGDesign) e Universidade de Brasília (PPGAV). Pesquisadora do CNPq. Coordena em conjunto com Gilberto Prado o LabDAT / UAM. Participa de congressos e exposições nacionais e internacionais. ORCID: 0000-0003-0254-9286.