

ENTRE MUROS E MONTANHAS: A ARTE QUE CRESCE FORA DA VISTA DA CIDADE

Num recanto sossegado do Minho, entre árvores verdejantes e o ritmo do som das rodas de skate sobre o cimento do *Skatepark* do Couto, nasceu um mural que fala mais alto do que parece. No Couto, em Barcelos, não há trânsito nem multidões. Só uma aldeia, um skatepark, muita vontade dos jovens envolvidos, e uma parede que, durante dias, se transformou num lugar de encontro entre artistas, skaters e moradores locais. O mural não surgiu apenas para decorar, mas para provocar, refletir e cuidar. Nas letras desenhadas por Eldr e Soldier estavam perguntas sobre igualdade, comunidade e pertença. Esta é a história de como a arte urbana, muitas vezes associada ao caos das grandes cidades, encontrou no campo mínimo um novo chão fértil para crescer.

O desafio lançado pela Associação Couto Park – Clube Skate de Barcelos foi criar um mural com uma mensagem de combate ao racismo e à xenofobia, promovendo a inclusão, a diversidade e o respeito através da arte urbana e do skate. O objetivo central é "sensibilizar a comunidade para a importância da igualdade e do acolhimento de todos, reforçando o skate como espaço de liberdade, expressão e superação", afirma Flora, membro integrante da Associação Couto Park.

A intersecção entre arte urbana e meio rural ajuda a gerar novas formas de pertença e expressão coletiva. Ao ser transposta para territórios menos povoados, a arte urbana adquire um papel simbólico e social, transformando o espaço visualmente e ativando memórias locais. Nestes contextos, murais e *graffitis* tornam-se veículos de diálogo intergeracional e afirmação identitária, inscrevendo as regiões no mapa contemporâneo da criação cultural.



Fig. 1. Skater no Skatepark do Couto. Créditos: João Salgado (2025)

Além disso, o sucesso da arte urbana nos últimos anos deve ser interpretado à luz de um paradigma de planeamento urbano em que as artes e a cultura desempenham um papel cada vez mais saliente e em que o setor artístico-cultural tem sido considerado um capital relevante para a promoção das imagens das cidades e para o seu desenvolvimento (Campos, Júnior & Raposo, 2021), que pode também ser aproveitado pelos meios rurais, uma vez que faz, maioritariamente, uso de galerias ao ar livre. A arte urbana serve o duplo propósito de aumentar a identidade estética dos edifícios e engajar visual e culturalmente os visitantes para determinados lugares, contribuindo para o desenvolvimento das comunidades rurais através do turismo (Zhu, Zhang, & Liu, 2024), atendendo à nova tendência dos viajantes de partilhar os sentimentos, experiências, estilo de vida e perceções dos residentes locais (Vallbona & Mascarilla, 2020).

Este estudo de caso analisa a criação de um mural urbano colaborativo no *Skatepark do Couto*, em Barcelos, concebido por dois artistas portugueses — Hélder Duarte (Eldr) e Miguel Silva (Soldier).

O Projeto no Skatepark do Couto

Contexto e convite

O skatepark do Couto, situado numa zona rural de Barcelos, foi idealizado por um grupo local com apoio da Câmara Municipal, através do IPDJ e Programa Geração Z, com a orientação do Presidente da Associação Couto, João Miguel Araújo, e com a participação dos skaters da associação, Pedro Bessa Menezes, Francisco Vilas Boas e Jota Ferreira. Hélder conheceu o projeto durante a construção em curso, e pelas redes sociais, e ofereceu-se como voluntário. Posteriormente, foi convidado a participar como artista principal. A associação gestora, **Couto Park**, selecionou os participantes para o *Live Painting* com base nos estilos dos artistas e na relevância da mensagem inclusiva que se pretenda comunicar.

O briefing centrava-se num **mural** com mensagem explícita **contra a xenofobia e racismo**, promovendo **inclusão, diversidade e respeito**. As frases escolhidas foram:

"A ganância envenenou a alma do homem. Mais do que máquinas precisamos de humanidade. Mais do que inteligência precisamos de bondade e ternura."

O logotipo do "Couto Park" também deveria ser incluído e executado em graffiti ou caligrafia, em harmonia com o estilo dos artistas. A mensagem tinha como público-alvo tanto os frequentadores do skatepark como a comunidade local nas redes sociais e imprensa.





Figs 2 e 3. Eldr e Soldier a iniciarem os trabalhos. Créditos: João Salgado (2025)

Planeamento e execução

A preparação começou com uma visita ao local e reunião entre organização, artistas e voluntários, seguida da análise do espaço e levantamento fotográfico. Simulações em *Photoshop* permitiram resolver previamente questões de design e composição. No dia do evento, as bases foram traçadas e cada artista pintou sua área conforme o delineado. A intervenção ocorreu durante o Go Skateboarding Day (21 de junho), com atividades paralelas: skate, música, churrasco e o testemunho de Laís Reis sobre inclusão das mulheres no skate, com o especial "Girls Meeting". Mais de 80 pessoas participaram.

A operacionalização envolveu a colaboração com voluntários locais e até com um jovem que participava do evento, que, ao expressar interesse, recebeu um rolo para ajudar a preencher áreas do mural. O ambiente colaborativo e inclusivo marcou todo o processo.

Hélder Duarte (Eldr) e Miguel Silva (Soldier)

Hélder Duarte, conhecido artisticamente como **Eldr**, formou-se em Design Gráfico na Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha. Segundo ele, começou *"a fazer caligrafia mais assiduamente por volta de 2015"* quando acabou a licenciatura. A escolha pelo nome Eldr marca também uma identidade visual e conceptual ligada à escrita artística contemporânea. A inicial inversão na caligrafia tem origem académica, partindo do estudo de tipografia medieval no contexto do curso de design. A aprendizagem de alfabetos e técnicas históricas despertou o seu interesse, e só depois passou a observar artistas urbanos que integravam caligrafia em murais, levando-o a explorar essa convergência estética.

Eldr[1] relata que, desde 2015, dedica-se intensivamente à criação de alfabetos visuais, com foco em letras robustas e geoformas preenchidas por linhas: *"adapto um tipo de letra de maneira a que consiga uma linha de texto bem preenchida e com pouco espaço em branco"*. Além disso o artista afirma que gosta *"de ver como funcionam alguns tamanhos de texto diferentes em conjunto, cores diferentes e com contraste e, mais recentemente, o uso de spray para dar um efeito mais dimensional ao desenho."*

Miguel Silva assume o nome **Soldier** no universo do *graffiti*. Cresceu em Portugal e, desde infância, demonstrou uma forte inclinação para o desenho: *"aos 6 anos já andava com lápis na mão, a copiar tudo a que via"*. Começou no graffiti com 16 anos, inicialmente com *tags*, evoluiu para *throw-ups*, *pieces* e eventualmente caligrafia, atraído pelo poder emocional das palavras: *"gosto da forja das palavras, da forma como uma letra pode transmitir emoção mesmo antes de ser lida"*. Apesar da formação em Design Gráfico, foi na rua que encontrou a sua voz artística mais autêntica.

Soldier classifica o seu estilo como *"uma fusão entre o graffiti clássico e elementos mais gráficos, com alguma influência do design"*. Prefere paletas vivas, contrastes fortes, mistura de letras e formas simbólicas, adaptando cada intervenção ao espaço específico em que trabalha: *"é uma conversa entre mim e o lugar"*.





Figs. 4 e 5. Eldr e Soldier a realizarem o mural. Créditos: João Salgado (2025)

Influências e Estética Visual

Eldr aponta dois artistas determinantes: o holandês **Shoe**, que evoluiu do graffiti para o movimento *Calligrafiti*, e o artista russo **Pokras Lampas**, conhecido por grandes murais caligráficos. Ambos combinaram técnicas históricas de caligrafia com escala contemporânea. Já Soldier menciona **Does** e **MadC** como influências iniciais, e acrescenta que mais tarde se interessou por artistas portugueses como **Vhils** e **Elmo**. Além disso, estudou a tradição gráfica nacional —azulejos, bordados e padrões portugueses—para integrar elementos culturais no seu trabalho.

Eldr utiliza alfabetos densos e bem preenchidos, priorizando composições caligráficas que ocupam completamente o espaço e minimizam espaços vazios. Empenga formas geométricas e cores contrastantes para criar profundidade, recorrendo também ao spray para efeitos dimensionais. Soldier, por sua vez, constrói murais com forte presença gráfica: letras estilizadas alinhadas a símbolos visuais, graças à sua formação em design e à sensibilidade para cores e formas adaptadas ao contexto físico.

Impacto Comunitário e Cultural

Relação com a comunidade local

O mural foi bem recebido por vizinhos, representantes da associação e moradores da freguesia: *"foi um vizinho do skatepark que cedeu o muro para a pintura do mural... as pessoas da freguesia partilharam nas redes sociais com mensagens de orgulho"*. Não houve relatos de resistência; pelo contrário, existiu entusiasmo comunitário. Ainda Flora, membro da associação, afirmando que os locais gostaram do trabalho e dizem que o espaço ficou ainda mais bonito e com mais cor. A presença de um mural num ambiente fora dos centros de um skatepark já instituído, pareceu natural e bem integrada, sem tensão entre arte urbana e meio não urbano.

Para Eldr, pintar num meio rural *"significa praticamente o mesmo que pintar num meio mais urbano"*, desde que o espaço — como um skatepark — já seja identificado com cultura urbana. No entanto, para o artista, o facto de estar mais distanciado da cidade cria oportunidades de expressão que não seriam possíveis, por exemplo, numa avenida citadina mais movimentada. Já segundo Soldier, esta experiência reforça a capacidade da arte urbana de trazer a cultura contemporânea a áreas onde ela dificilmente chega, servindo de ponte entre tradição e modernidade.

Ambos destacam que, com diálogo e planeamento adequado, a arte urbana pode transformar perceções sobre espaços públicos: *"um mural pode nascer de um processo participativo, onde todos têm voz. Isso fortalece o sentimento de pertença"* (Soldier).

Como evidencia Flora: *o Skatepark é um espaço que "passou a ser o ponto de encontro dos jovens que vivem nos arredores. A criação da associação Couto Park veio dinamizar ainda mais o espaço, com aulas e eventos de skate para todo a comunidade. Este skatepark acaba por ser o ponto de encontro entre os jovens all residentes e o mundo, já que por all passam pessoas vindas de todo o país, incluindo de outros países."*

Figs. 6. A celebração do mural. Créditos: João Salgado (2025)

Aprendizagens individuais

A experiência foi marcante para Eldr: *"foi a primeira vez que pintei um mural com outros artistas e não sabia que poderia correr tão bem"*. Destaca a camaradagem, coordenação e boa comunicação entre os participantes.

Soldier, por seu turno, enfatiza a escuta — do lugar, das pessoas, do tempo — e aprendeu que a arte respeitosa pode abrir portas e mudar perceções sobre o território.

Evolução da relação entre arte e lugar

Eldr indica que o projeto não mudou sua visão sobre arte e território: o seu método é sempre respeitar o espaço e os envolvidos, independentemente do contexto. Já Soldier afirma que agora reconhece com mais clareza como *"o território molda a arte tanto quanto a arte molda o território"*; um mural é, em essência, um diálogo.

Ambos desejam voltar a trabalhar em contextos rurais. Eldr aguarda convites futuros para continuar a expandir a sua arte fora dos grandes centros urbanos; Soldier deseja levar workshops, ações educativas e processos participativos que envolvam jovens, ensinando técnicas e mostrando o *graffiti* como possível caminho de vida.

Conclusão

Este estudo de caso demonstra que a arte urbana — *graffiti* e caligrafia — pode transcender o meio urbano e gerar impacto simbólico, social e cultural em contextos rurais. O *skatepark* do Couto tornou-se um palco de expressão artística, diálogo comunitário e inclusão. O processo colaborativo, desde o pré-desenho até a execução no evento, reforça a importância de planeamento, participação local e sensibilidade ao espaço.

Eldr e Soldier mostram trajetórias diferentes, mas complementares: um mais voltado à caligrafia estética e gráfico-tipográfica; outro à força expressiva do *graffiti* com design. A intervenção no Couto tornou-se um catalisador de comunidades locais, marcando as potencialidades do muralismo participativo para transformar perceções e criar sentido de pertença, num lugar onde não havia esse precedente.

Este projeto sugere um caminho promissor: redes de arte pública em aldeias ou freguesias que valorizam identidade local, inclusão e diálogo artístico. Para isso, são essenciais condições institucionais, apoio da comunidade e abertura para processos verdadeiramente colaborativos.

Texto: Catarina Bessa Rodrigues (CECS/Universidade do Minho)

Imagens: João Salgado

Publicado a 28 de agosto de 2025

Notas:

[1] Todos os testemunhos deste micro-ensaio foram obtidos exclusivamente através de entrevistas informais realizadas pela autora.

Referências

Campos, R., Júnior, J. L., & Raposo, O. (2021). Arte urbana, poderes públicos e desenvolvimento territorial: Uma reflexão a partir de três estudos de caso. *Etnográfica*, *24*(2), 361–384. https://doi.org/10.4000/etnografica.10747

Crespi-Vallbona, M., & Mascarilla-Miró, O. (2020). Street art as a sustainable tool in mature tourist destinations: A case study of Barcelona. *International Journal of Cultural Policy*. Advance online publication. https://doi.org/10.1080/10286632.2020.1792890

Zhu, Q., Zhang, J., & Liu, Y. (2024). *Efficacy assessments of public artworks intervening in rural built environments for tourism development: A comparative study of two tourism villages in Hangzhou*. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, *23*(2), 2380827. https://doi.org/10.1080/13467581.2024.2380827

LOCALIZAÇÃO



LOCAL: BRAGA **LATITUDE: 41.600876** **LONGITUDE: -8.6078916**

< ARTIGO ANTERIOR ARTIGO SEGUINTE >

©Universidade do Minho. Todos os direitos reservados. Com apoio da FCT.

O site do passeio já foi desenvolvido no âmbito do projeto UIDP/CI/00736/2013, financiado pelo COMPETE: POCI-01-0145-FEDER-007660 e pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT), sendo atualmente apoiado pelo projeto UIDB/00736/2020, financiado pela FCT.