

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS | UFMG
NÚCLEO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO | NPGAU

Sergio de Lima Saraiva Junior

O GRAFITE COMO PRÁTICA ESPACIAL
A PRODUÇÃO DO GRAFITE PARA ALÉM DA IMAGEM

Belo Horizonte, MG
Escola de Arquitetura da UFMG
2012

Sergio de Lima Saraiva Junior

O GRAFITE COMO PRÁTICA ESPACIAL
A PRODUÇÃO DO GRAFITE PARA ALÉM DA IMAGEM

Dissertação apresentada ao Núcleo de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Arquitetura e Urbanismo.
Área de concentração: Teoria, Produção e Experiência do Espaço

Orientador: Prof. Dr. José dos Santos Cabral Filho

Belo Horizonte, MG
Escola de Arquitetura da UFMG
2012

AGRADECIMENTOS

Ao Professor José dos Santos Cabral Filho pela orientação paciente e incentivo.

Aos meus pais e minha querida irmã pela confiança.

Às Professoras Ana Paula Baltazar e Carmen Aroztegui pelo incentivo e amizade.

À Renata Araújo, secretária do NPGAU, por sua eficiência, simpatia e compreensão.

À Catarina, por sempre me incentivar.

Aos meus amigos e companheiros de mestrado.

À equipe do LAGEAR

A Capes pelo apoio financeiro que me permitiu dedicação exclusiva durante os dois anos do mestrado.

RESUMO

Esta pesquisa busca compreender o grafite como um conjunto de tendências. Neste sentido, o esforço da análise será evidenciar a lógica operatória que compõe cada tendência. Primeiramente, mostrou-se necessário o entendimento da dimensão imagética e, posteriormente, a comunicativa, sendo estes os dois principais modos de operação que orientam as questões teóricas sobre o tema. A análise de oito artistas objetivou identificar os modos como os grafiteiros se apropriam do local de intervenção. Esta análise colocou em evidência um ponto em comum entre dois modos de operação: o uso do espaço urbano como suporte para a expressão artística. Mas também se identifica um uso performativo do espaço, um uso que rompe com a condição de suporte e aproxima o grafite das práticas espaciais.

Palavras-chave: grafite, imagem, comunicação, suporte, prática espacial

ABSTRACT

This study has the purpose of understanding graffiti as a group of trends. In this way, the analysis will show the operatory logic that composes each trend. First, it has been shown necessary the understanding of the image scope and then the communicative one. These are the main trends that guide the theoretical issues of the theme. The analysis of eight artists aims to identify the way graffiti artists occupy the place to make the intervention. This analysis points to a similarity among these trends: using urban area as a canvas to art expression. But it's also detected a more performative use of the space, an use that breaks with the condition of canvas and approaches graffiti to spatial practices.

Keywords: Graffiti, image, communication, canvas, practice space

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Brassã	
FIGURA 2 – Brassã	14
FIGURA 3 – Brassã	
FIGURA 4 – Brassã	15
FIGURA 5 – “ <i>Kilroy was here</i> ”	16
FIGURA 6 – TAKI 183	20
FIGURA 7 – IZ THE WIZ	
FIGURA 8 – SPIN	21
FIGURA 9 – STAYHIGH 149	22
FIGURA 10 – CAP	23
FIGURA 11 – COPE 2	
FIGURA 12 – IZ TEH WIZ	24
FIGURA 13 – DONDI	35
FIGURA 14 – Os Gemeos	40
FIGURA 15 – Os Gemeos	41
FIGURA 16 – PLAYDO	
FIGURA 17 – Wild Style City	45
FIGURA 18 – <i>Yrwall</i>	
FIGURA 19 – DigitalGraffiti Wall	47

FIGURA 20 – Graffiti Motion Analysis	50
FIGURA 21 – Graffiti Motion Analysis	51
FIGURA 22 - Graffiti Motion Analysis	52
FIGURA 23 – BUGA-UP	
FIGURA 24 – BUGA-UP	63
FIGURA 25 – Billboard Liberation Front	64
FIGURA 26 – Jorge Rodriguez Gerada	66
FIGURA 27 – BLU	68
FIGURA 28 – BLU	
FIGURA 29 – BLU	69
FIGURA 30 – Os Gemeos	
FIGURA 31 – Os Gemeos	74
FIGURA 32 – Banksy	77
FIGURA 33 – Órion	
FIGURA 34 – Órion	80
FIGURA 35 – Órion	
FIGURA 36 – Órion	81
FIGURA 37 – <i>Graffiti Research Lab</i>	
FIGURA 38 – <i>Graffiti Research Lab</i>	84
FIGURA 39 – <i>Graffiti Research Lab</i>	
FIGURA 40 – <i>Graffiti Research Lab</i>	87
FIGURA 41 – Highraff	
FIGURA 42 – Highraff	89

FIGURA 43 – Zezão	
FIGURA 44 – Zezão	91
FIGURA 45 – Dalata	
FIGURA 46 – Dalata	93
FIGURA 47 – Lambe-Lambe	113
FIGURA 48 – Lambe-Lambe colado	114
FIGURA 49 – Stencil em execução	114
FIGURA 50 – Negociação com moradora	115
FIGURA 51 – Início do grafite	115
FIGURA 52 – Grafite finalizado	116
FIGURA 53 – Grafite digital	118
FIGURA 54 – Grafiteiros explorado o <i>Touch Tag</i>	119
FIGURA 55 – Conexão via Skypie	119

SUMÁRIO

1	Introdução.....	8
2	Histórico do Grafite.....	11
2.1	Diferenças e semelhanças entre o <i>graffiti</i> histórico e o grafite moderno....	11
2.1.2	A evolução do grafite como fenômeno urbano, cultural e artístico.....	19
2.2	O grafite no Brasil.	27
2.3	O grafite na atualidade	29
3	A Porção Visível do Grafite	31
3.1	A Imagem - Grafite	31
3.2	Diálogo entre arte e crime	36
3.3	O Grafite e a Arte Pública	40
3.4	O Grafite e as Mídias Digitais.....	45
4	Grafite como Mídia: abertura e resistência.	56
4.1	Grafite como Mídia.	57
4.2	Signos Vazios.	60
4.3	<i>Culture Jamming</i>.	62
5	Análise de Obras	67
5.1	BLU	67
5.2	Os Gemeos	72
5.3	Banksy	75
5.4	Órion	78
5.5	Grl (<i>Graffiti</i> Research Lab).....	82
5.7	Highraff	87
5.3	Zeção	89
5.8	Dalata	91

6 A Produção Escondida do Grafite	93
6.1 Grafite e <i>Performance</i>	93
6.2 Prática Espacial	97
7 Considerações Finais	100
8 Referências Bibliográficas	103
9 Anexo	111

Introdução

A investigação que deu origem a esta pesquisa busca compreender as operações dos usuários da cidade, isto é, o modo como os espaços urbanos são apropriados. Como objeto de estudo elegeram-se a prática do grafite. O grafite é um fenômeno tipicamente urbano e atualmente pode ser encontrado na maior parte das capitais e grandes cidades de todo o mundo. Porém, a escolha por este assunto não se pautou em sua quantidade ou popularidade; o que direcionou a escolha foi a resistência que este fenômeno demonstra a todo tipo de controle. A própria tarefa de definir os limites do que seria o grafite é extremamente penosa. Neste sentido, este trabalho não partirá de uma definição estrita, mas o abordará como um conjunto de tendências que se articulam e que podem ser interpretadas por diversos campos do conhecimento. Assumindo o grafite como um fenômeno plural, nossa análise se propõe a esclarecer as lógicas operatórias contidas em cada tendência.

O estudo feito por CERTEAU (2001) sobre as práticas do cotidiano é fundamental por fornecer caminhos possíveis para análise das combinações entre as operações que compõem a cultura do grafite. Assim, podemos alcançar os modelos de ações destes usuários, não autorizados, do espaço urbano. Lachlan MacDowall, pesquisadora da universidade de Melbourne, estabelece seis categorias que abarcam as diversas abordagens relativas ao Grafite: “Prática do Grafite; Grafite como mídia; Grafite como história; Grafite estético; Grafite como identidade; Grafite como crime” (MACDOWALL, 2008, p.01-02). Cada categoria que MacDowall define é orientada por um conjunto de artigos e livros selecionados a partir de uma revisão bibliográfica e análise de trabalhos de grafiteiros e coletivos. Foram estabelecidas duas categorias dominantes, relacionadas às categorias estipuladas por MacDowall: grafite como produção de imagem e grafite como artefato comunicativo. Estas duas categorias não devem ser entendidas como campos distintos; cada grafite apresenta, em maior ou menor grau, as duas categorias concomitantemente. A dinâmica entre elas é determinada pelas táticas que cada grafiteiro decide empregar e pelos objetivos que pretende alcançar.

A metodologia desta pesquisa baseia-se primeiramente na revisão bibliográfica e análise dos trabalhos de oito grafiteiros, buscando identificar as correspondências e limites entre as abordagens teóricas e as diversas formas de apropriação da cidade.

No esforço de construir esta reflexão a dissertação será dividida, além desta introdução, em quatro capítulos.

O segundo capítulo abordará as correspondências históricas e culturais do grafite. Uma das primeiras tentativas de se definir o grafite é por meio da análise etimológica. *Graffiti*¹ significa rascunho e vem do italiano *sgraffio*. Como afirma Johannes Stahl (2009), a palavra *graffiti* aparece pela primeira vez na obra de Raphaele Garrucci, de 1856, que estudava as inscrições feitas nos muros de Pompeia; Garrucci se apropria do termo e assim batiza o conjunto de manifestações murais de Pompeia. Os *graffiti* de Pompeia, em sua maioria, eram feitos por pessoas comuns e expressavam a linguagem cotidiana de soldados, civis e comerciantes da época. Estas inscrições serviram como registro do modo de vida dos habitantes, mostrando os resultados dos jogos de dado, declarações de amor ou ódio, inveja, erotismo, conselhos, súplicas ou propaganda política. Entretanto, percebe-se que o grafite moderno não pode ser entendido como extensão deste tipo de manifestação.

No terceiro capítulo abordaremos a redução da prática do grafite a sua dimensão imagética. Tentaremos apontar o esvaziamento que esta abordagem promove, a ponto de impossibilitar a diferenciação da prática do grafite de tantas outras pinturas feitas no espaço público. Esta análise se mostra essencial para entendermos os limites do grafite na atualidade e as estratégias criadas pelo mercado de arte para dar sequência à valorização da cultura popular, fenômeno que se iniciou com a *POP Art*. Mas não limitaremos nossa análise a um discurso combativo ao resgate artístico do grafite: evidenciar as possibilidades surgidas da elevação do grafite a uma expressão artística consagrada se mostra muito mais urgente.

O quarto capítulo procura entender onde o grafite se situa dentro da cadeia comunicativa e como ele é usado como artefato comunicativo.

[...] a cadeia comunicativa pressupõe uma Fonte (ou Emissor) que, por meio de um transmissor, emite um Sinal através de um Canal. No fim do

¹ O termo *graffiti* será empregado quando se estiver referindo ao grafite histórico, entendido como aquele anterior às manifestações que surgiram em Nova York no final dos anos 1960. Para as manifestações a partir de então, será utilizado o termo grafite, a fim de acentuar as diferenças entre os dois momentos. Vale ressaltar que esta diferenciação não pode ser verificada na língua inglesa, na qual está registrada a maior parte da bibliografia disponível sobre o assunto, uma vez que, em Inglês, a grafia é a mesma do termo italiano, *graffiti*

Canal, o Sinal, através de um receptor, é transformado em Mensagem para uso de um Destinatário (ECO.1967, p.168).

Este tipo de método de análise é o que confere aos consumidores, elementos finais desta cadeia, uma posição de passividade. Porém, quando se adicionam dentro desta cadeia os usos ou as formas pelas quais esta mensagem é decodificada relativiza-se esta pretensa passividade dos consumidores. Deste modo começa-se a enxergar aquilo que Certeau (2001) entende por produção escondida: “esta é astuciosa, é dispersa, mas ao mesmo tempo ela se insinua ubiquamente, silenciosa e quase invisível” (CERTEAU, 2001, p. 39).

Tendo analisado as principais abordagens teóricas sobre o grafite, o quinto capítulo apresenta correspondências e limitações que existem entre o discurso e a prática do grafite. Para tanto, analisaremos o trabalho de oito artistas agrupados em quatro categorias: escala do edifício, stencil, grafite *geek* e abstrato.

Após a análise destes trabalhos identificou-se que as definições do grafite como imagem, cultura e ferramenta comunicativa não exploram o processo de produção que origina tanto a imagem quanto a mensagem do grafite. Para abordarmos o processo de produção, muitas vezes invisível, decidimos fragmentá-lo em dois segmentos: grafite e *performance* e prática espacial. O objetivo desta divisão é colocar em evidência os movimentos do corpo no espaço e os modos de apropriação que originam novas espacialidades.

Acreditamos que a pertinência deste estudo reside na possibilidade de renovação e ampliação da relação do grafite com o espaço urbano. É necessário construir novos olhares e evitar definições que limitem o fenômeno plural que é o grafite.

2 Histórico do Grafite

2.1 Diferenças e semelhanças entre o *graffiti* histórico e o grafite moderno.

Definir o grafite é bem mais complexo do que parece. A variedade de definições acadêmicas e as ideias difusas que o cidadão comum possui sobre este fenômeno comprovam o fato. Sob esta perspectiva emergem algumas questões: quem define os limites do grafite? São os praticantes? São os estudiosos que se debruçam procurando criar categorias e uma ordem interna? Estas questões ilustram um campo difuso e pouco uniforme onde é possível qualificar o grafite como: obsceno, feio, dispensável, um ato de vandalismo, uma forma de arte, uma ferramenta de reivindicação política, um ato de cidadania e liberdade ideológica. É em meio a esta pluralidade de experiências urbanas que se propõe um primeiro mergulho neste universo em constante mutação, objetivando clarificar as perspectivas de análise adotadas.

De acordo com uma perspectiva histórica, o termo *graffiti*, como apresentado na introdução, foi utilizado pela primeira vez para descrever o conjunto de manifestações murais, não oficiais, da cidade de Pompeia. Manifestações similares eram comuns em outras cidades como Roma ou Herculano, mas o que distingue Pompeia e, mais adiante na história, a cidade de Nova York, é a quantidade e a diversidade. Gallardo (2008) afirma que os escritos encontrados em Pompeia são manifestações cotidianas, mensagens espontâneas de poetas, viajantes, comerciantes, soldados, etc. A autora também atenta ao fato de que estas manifestações são contemporâneas ao processo de popularização da escrita no império romano. O processo de decodificação dos *graffiti* de Pompeia revelou o uso da língua pela população. Porém, um questionamento feito por Gallardo dificilmente encontra resposta na decodificação: “O que levava aqueles homens e mulheres a escreverem nas paredes, a tornar público, em muros e fachadas, sentimentos íntimos, experiências inconfessáveis ou meros insultos?” Ainda hoje esta é uma pergunta sem uma resposta única. Arriscando uma resposta, Gallardo escreve: “Provavelmente, como agora, muitos eram impulsionados por um desabafo protegido pelo anonimato ou de um semianonimato libertador” (GALLARDO, 2008, p.29).

A evolução histórica do *graffiti* nos leva a Brassai, pseudônimo do fotógrafo, ilustrador e ensaísta húngaro Gyula Halász (1899-1984). O trabalho desenvolvido por Brassai possui uma dupla importância. Primeiro, por se tratar de um extenso e meticuloso levantamento dos *graffiti* nos subúrbios de Paris, entre 1930 e 1950; Outro aspecto do trabalho de Brassai está na obsessiva busca por seu objeto de estudo. Esta caçada o levou a inúmeras jornadas aos subúrbios, possibilitando a Brassai uma visão única da cidade de Paris. Em 1933, juntamente com Salvador Dalí, Brassai publica “De la Pared de las cuevas a la pared de las fábricas” na revista surrealista francesa *Minotaure*. Este texto, em particular, pode ser tomado como a primeira aproximação entre os *graffiti* e a arte. Brassai (1933) argumenta que reside nos *graffiti* um potencial que coloca em crise toda a produção de arte da época. A valorização dos *graffiti* como arte pode ser também vista na obra de Jean Dubuffet (1901-1985). Dubuffet, contemporâneo e amigo de Brassai, em seu livro *Art Brut*, incluiu algumas imagens dos *graffiti* parisienses registrados pelo amigo. A expressão *Art Brut* foi concebida por Dubuffet, em 1945, para designar a arte produzida por criadores livres de qualquer influência de estilos oficiais, incluindo as diversas vanguardas, ou das imposições do mercado de arte. Posteriormente, a expressão foi utilizada para referenciar o trabalho de artistas como Dubuffet e Adolf Wölfli (1864-1930).

Brassai foi o primeiro a levar os *graffiti* para dentro das galerias. Em 1956 no Museu de arte moderna de Nova York, ele realiza a primeira exposição de fotos de *graffiti* com o título: *Langage of the wall: Parisian graffiti photographed by Brassai*. Posteriormente, em 1958, a exposição seguiu para o Museu de Arte Contemporânea de Londres.

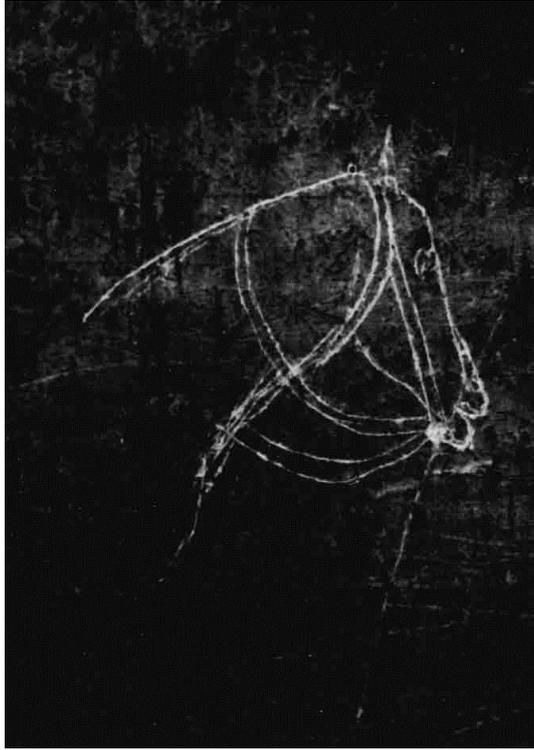


FIGURA 1 – Animais.
Fonte: BRASSAI, 2008, p. 72.



FIGURA 2 – Magia.
Fonte: BRASSAI, 2008, p.84.

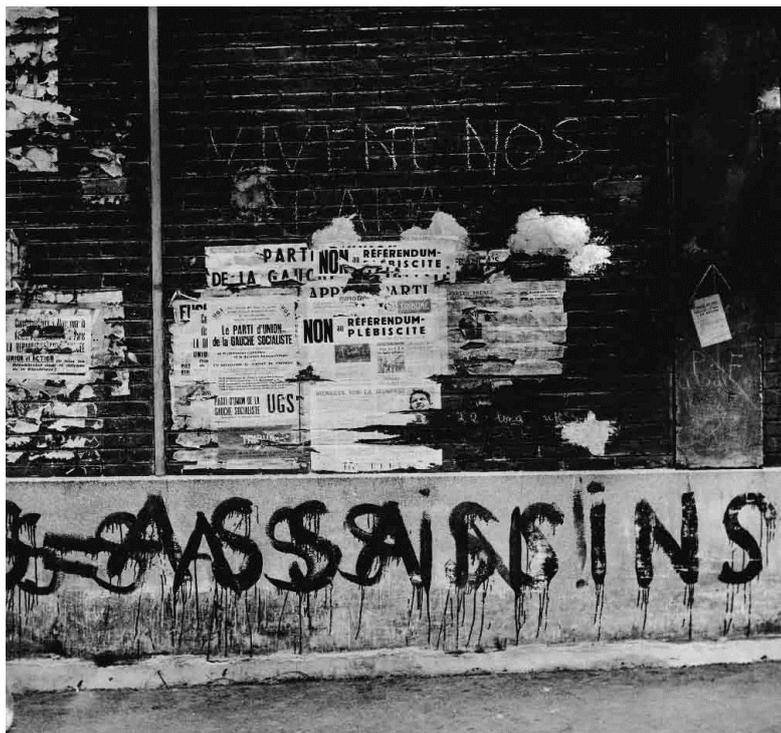


FIGURA 3 – Linguagem das ruas.
Fonte: BRASSAI, 2008, p. 52.



FIGURA 4 – Amor.
Fonte: BRASSAI, 2008, p. 102.

Outro marco importante no percurso histórico do *graffiti* é a inscrição “*Kilroy was here*”. A expressão correu o mundo sendo encontrada na estátua da liberdade, no arco do triunfo, em cabanas da Indonésia, etc. Em dezembro de 1946, o jornal *The New York Times* publica o artigo: *Who is ‘Kilroy’?*², com o objetivo de revelar o autor da frase. A autoria da enigmática frase foi creditada a James J. Kilroy, um inspetor de solda da marinha americana. Kilroy, à medida que finalizava a inspeção marcava no casco do navio “*Kilroy was here*” com giz de cera. Ora, revelar o autor é só uma pequena parte do fenômeno; diversos soldados se apropriaram da frase e passaram a espalhá-la por onde fossem. Em um dado momento, um *cartoon* foi adicionado à frase, uma cabeça careca espiando por cima de um muro só deixando, além dos olhos e da cabeça, o nariz de fora. Por fim, a importância histórica desta inscrição não está em seu conteúdo, forma ou autor, mas sim no fato de que pessoas que desconheciam o autor ou seus motivos se apropriaram dela e dividiram uma vontade de inscrição, uma maneira de impregnar o espaço com a sua presença. A busca pelo autor ou o significado por trás da inscrição em nada revela o seu real valor, que está além da afirmação de uma identidade.



FIGURA 5 – [*Kilroy was here*] Fonte: FINEARTAMERICA,2011.

² The New York Times Magazine, Jan 12, 1946, p. 30.

A partir do fim dos anos 1960, algumas características começam a promover uma transição do *graffiti* tradicional para o grafite moderno. Em Nova York e na Filadélfia, começa a surgir uma variedade de inscrições nas paredes e estações de metrô. Este fato passa a representar não apenas um marco para a história da arte, ou para a evolução daquilo que pode se entender como uma arte bastarda, mas vem a representar também um marco para a história da cidade. Muros e monumentos sempre sofreram intervenções “gráficas” não autorizadas, porém é na quantidade e aparente falta de conteúdo que estas novas marcas firmam sua novidade. As inscrições modernas, como em Pompeia, se espalham pela cidade em tal rapidez e voracidade que rapidamente se transformam em um fenômeno urbano.

Pompeia é um marco para o estudo do *graffiti* por sua quantidade e diversidade. Nova York se destaca pelo mesmo motivo, mas as correspondências ficam mais difíceis a partir deste ponto. Os grafites nova-iorquinos não possuem uma mensagem clara, não são declarações de amor ou ódio; são apenas nomes e números, e por nomes entendam-se apelidos. Diferentemente dos *graffiti* pompeanos, sua decodificação não revela o cotidiano dos cidadãos ou a apropriação da língua pela população. Os grafites possuem um público alvo muito específico: outros grafiteiros. Pode-se propor que os grafites herdem a espontaneidade, a marginalidade, a efemeridade e o anonimato dos *graffiti* históricos, mas eles também somam a busca pela fama e a constante evolução dos estilos.

Comparando o grafite moderno aos *graffiti* registrados por Brassai, encontra-se pouca correspondência. Os grafites se assemelham mais à propaganda, são uma repetição infinita de um mesmo tema enquanto os *graffiti* assumem uma característica de obra única. A afeição com que Brassai buscou os *graffiti* possibilitou a ele uma leitura fragmentada do tecido da cidade. Este olhar se aproxima do olhar do grafiteiro, sempre atento às novas manifestações e aos locais onde é possível atuar. Assim como Brassai o grafiteiro é um conhecedor do detalhe da cidade.

Se Walter Benjamin argumentava que Paris era “a terra prometida do *Flâneur*”, já que a cidade era pensada com o objetivo de criar belas paisagens, podemos pensar que

Nova York é a terra prometida para os grafiteiros. Os jovens que moravam em bairros afastados utilizavam o metrô para chegar ao trabalho e desta forma conheciam todas as linhas, entradas e saídas desativadas, assim como os locais onde os funcionários estacionavam os trens. Tal como as esquinas de Paris exerciam um magnetismo que levava o *Flâneur* a vagar pela cidade, a possibilidade de converter as linhas de trens que cruzavam Nova York em uma rede de comunicação era atraente o suficiente para que todas as noites jovens se colocassem em risco para conquistá-las.

Dentro do contexto traçado pela evolução histórica das manifestações não autorizadas, existe uma lógica no emprego do termo *graffiti*, porém, é necessário explicitar uma série de sutilezas que configuram as fronteiras fugidias do grafite moderno. Pode-se propor que o termo grafite se aplique a quatro objetos de análise distintos, porém dependentes: grafite enquanto *cultura*, prática *plástica*, *ferramenta comunicativa* e *experiência urbana*.

O grafite pode ser entendido enquanto cultura na medida em que compreende um conjunto de pessoas que partilham uma identidade, um vocabulário, uma série de regras, valores e práticas. Tais elementos seguem uma forma de estar, pensar e agir que se distingue das demais comunidades. Como prática plástica o termo evidencia um conjunto de técnicas de pintura, em sua maioria utilizando-se de spray, e diversos estilos que dividem uma linguagem estética comum.

O grafite também pode ser tomado como uma ferramenta comunicativa. Sua imagem pode carregar uma mensagem decodificável, mas sua radicalidade reside na capacidade de atuação, dentro da esfera comunicativa, de indivíduos ou grupos que, superando a carência de recursos, promovem um discurso que concorre com as grandes agências de propaganda. Contudo, o grafite não comunica apenas por meio da sua imagem ou prática; a presença do grafite no espaço urbano fragiliza convenções e concepções que condicionam o estar e agir sobre a cidade. A perseguição e criminalização da prática do grafite são um reflexo da crise que sua presença infringe. Esta crise é relacionada ao grafite como experiência urbana, uma forma de uso do espaço da cidade que pressupõe uma série de apropriações não

regulamentadas. O método de produção e a duração são críticos tanto para a cidade quanto para o próprio grafite.

2.1.2 A evolução do grafite como fenômeno urbano, cultural e artístico.

Neste capítulo concentraremos as análises ao contexto que surge em Nova York no fim dos anos 1960. Um novo tipo de inscrição começou a marcar forte presença nos muros e mobiliários urbanos da cidade de Nova York, mais tarde batizado como *Tag*³. Esta manifestação identifica a atuação de um novo personagem no cenário urbano, o *writer*. Este agente merece ser destacado, pois, por mais que o fenômeno do grafite tenha se espalhado pelo globo, a figura do *writer* não perdeu seu sentido original, sua essência. Os *writers* se diferenciam dos demais usuários da cidade por desenvolverem um olhar clínico; percorrem a cidade em busca dos melhores lugares para colocar sua marca, atentos ao fluxo de pessoas, rotas de fuga, locais para se esconder, pontos de apoio para uma escalada e tipos de texturas. Os *writers* conhecem a cidade em seu pormenor.

Em seu estágio inicial o grafite se apropria da lógica que a publicidade promove: quantidade e visibilidade são conceitos chaves. Por mais que a presença dos grafites pareça aleatória, os locais de intervenção escolhidos pelos *writers*, na maioria das vezes, têm qualidades específicas das quais eles procuram tirar partido. O *writer* leva em consideração o modo como a *tag* está inserida no local, sua visibilidade e a dificuldade envolvida para sua ação. Estes três pontos são parâmetros chave para se entender o valor que cada intervenção vai ter entre os demais *writers*. Quando se está ciente desta classificação, não se comete o erro de reduzir a produção do grafite a uma simples demarcação de território. Na verdade, esta importância de demonstrar audácia fez com que, em poucos anos, Nova York inteira se tornasse o território dos *writers*.

TAKI183 pode ser considerado o primeiro *writer* que alcançou notoriedade e foi o primeiro a sustentar o título de *King*⁴. TAKI vivia na Rua 183, em Washintong Heights, bairro de Nova Iorque. Trabalhava como mensageiro e utilizava o metrô como meio de

³ *Tag* é a assinatura do *writer*. Nos anos 1960, o tipo de *tag* mais comum é aquele que possui um nome ou sigla atrelado a um número, vide TAKI183. Porém mais tarde pôde-se verificar que esta não é uma fórmula ou regra e sim um estilo.

⁴ O título de *king* era atribuído ao *writer* que marcasse forte presença nas cinco regiões de Nova York.

transporte para chegar aos cinco *Boroughs*⁵ de Nova Iorque. Em suas viagens ele passa a escrever sua *Tag* dentro e fora dos vagões de metrô e em todas as estações. Em 1971, uma reportagem no *The New York Times*⁶ revela a identidade de TAKI183. A mesma reportagem dá ênfase às 80.000 horas de e aos 300.000 dólares gastos na limpeza dos grafites, além de atentar para o fato de que não existia uma lei específica para punir os transgressores. Quando o repórter entrevista Floyd Holoway, segurança do metrô, este afirma que o grafite não é um grande crime e que havia pegado adolescentes de todas as raças, bairros e religiões grafitando os trens. Este artigo, que retrata o início do movimento do grafite, deixa claro que os *writers* não eram apenas negros e porto-riquenhos pobres. A reportagem, que a princípio, procurava alertar sobre os custos que os grafites representavam, acabou servindo como estímulo para centenas de jovens que passaram a concorrer e imitar TAKI. O repórter, inocentemente, alimentou a disputa pela *fama*.

As *tags* que se espalharam por toda a cidade são a base daquilo que se entende por grafite até os dias de hoje. A importância atribuída ao movimento nova-iorquino se deve aos primeiros *Kings* do Bronx, Brooklyn e Queens.

⁵ Nova Iorque é dividida em cinco regiões: *Manhattan, Brooklyn, Queens, The Bronx e Staten Island*. Hoje estas cinco regiões se assemelham a bairros, mas até os anos 1990, cada regional possuía uma autonomia em relação à *Manhattan*, sede da prefeitura da cidade.

⁶ CHARLES, D. H. 'Taki 183' Spawns Pen Pals. *New York Times*, New York, 21 Jul. 1971. p. 37.



FIGURA 6 – TAKI 183. Fonte: SUBWAYOUTHLAWS, [200?]



FIGURA 7 – IZ THE WIZ. Fonte: SUBWAYOUTHLAWS, [200?]



FIGURA 8 – SPIN. Fonte: SUBWAYOUTHLAWS, [200?]



FIGURA 9 – STAYHIGH 149. Fonte: SUBWAYOUTHLAWS, [200?]

O número de *writers* crescia vertiginosamente e os lugares disponíveis na cidade eram cada vez mais cobiçados. Em resposta a estes dois fatores, para um *writer* alcançar o almejado reconhecimento, um novo fator passou a ser preponderante: estilo. A busca por um estilo único alimentou a imaginação dos praticantes e aguçou seu olhar crítico. A qualidade plástica e os modos como o spray, a tinta ou os marcadores poderiam ser empregados ganharam especial atenção e imaginação dos *writers*. Dentro deste percurso muitos nomes poderiam ser citados, porém as documentações das ações desta época são muito escassas. Mas um nome ainda deve ser lembrado: SUPER KOOL 223. A este *writer* é atribuído à criação do *Fat Cap*⁷, um bico especial para uso do spray que pulveriza uma quantidade de tinta muito maior do que o bico normal. Este novo bico para o spray possibilitava uma liberdade no controle da espessura do traço do spray.

Com a adoção do *Fat Cap*, rapidamente os *writers* perceberam que poderiam trabalhar em outra escala. Esta evolução técnica se mostrou como um dos fatores preponderantes na evolução dos estilos. É neste momento que o grafite, de fato, deixa de ser somente quantitativo: para se tornar um *King* não bastava só estar em todos os lugares; era necessário ter estilo e estar nos lugares corretos. A partir deste ponto podemos entender o que significa a expressão *old school kings*.

A concorrência por espaços vagos na cidade e principalmente nos trens era absurda. Assim, alguns *writers*, buscando se destacar da maioria, passaram a engordar suas letras e colocar um contorno criando um contraste com o fundo. Deste modo surge o *throw-up*⁸, um estágio intermediário entre as *tags* e as *pieces*⁹. Por ser rápido e ocupar um espaço considerável, o *throw-up* poderia ser usado taticamente para se assumir o controle de uma linha de trem ou região específica. Entre vários nomes a serem citados, três merecem destaque: COPE 2, IZ THE WIZ e CAP. Os *throw-up*, neste contexto inicial da prática do grafite, representam a tática mais equilibrada. Possuem uma abertura para a inovação estilística e plástica e se adaptam muito bem a situações

⁷ Os primeiros *Fat Caps* foram bicos de perfume adaptados para o spray.

⁸ A definição mais comum para o termo *throw-up* é: um nome pintado rapidamente com uma camada servindo como fundo e preenchimento e um traçado com uma cor contrastante dando forma final.

⁹ *Pieces* são grandes painéis com muita cor, que levam um tempo muito maior para serem feitos e exigem uma perícia muito maior por parte do grafiteiro. Os painéis não almejam o reconhecimento por meio da quantidade mas sim pela qualidade.

que requerem agilidade. De todos os estilos de grafite, o *throw-up* é o mais apropriado e replicado em todas as “cenas grafite” pelo mundo, e o motivo por trás deste fato pode residir na sua versatilidade.



FIGURA 10 - CAP. Fonte: SUBWAYOUTHLAWS, [200?].



FIGURA 11 – COPE 2. Fonte: SUBWAYOUTHLAWS, [200?].



FIGURA 12 – IZ TEH WIZ. Fonte: SUBWAYOUTLAWS, [200?].

Com a imaginação dos *writers* focada em tirar o máximo proveito do spray, as *pieces* surgiram naturalmente. Garotos que antes se satisfaziam em invadir as instalações do metrô para ações rápidas agora passariam horas produzindo imagens elaboradas e coloridas. A evolução estética que o grafite vivencia não possui precedente. Este fato se confirma quando os mesmos garotos acostumados a fugir da polícia passam a ser perseguidos por repórteres, cinegrafistas e galeristas.

O grafite não viveu apenas um amadurecimento plástico; as *pieces* exigiam novas táticas. Uma das formas encontradas para corresponder às novas demandas foi o trabalho em grupo. *Crews*¹⁰ começam a surgir por toda Nova York. De fato, já existiam grupos de *writers* que trabalhavam juntos para aumentar a fama coletivamente. Porém, ainda era um trabalho individual. A diferença entre estes grupos e as *crews* que ficaram famosas, como os *Fabulous Five* ou *Les Quiñones*, é que estes novos grupos trabalham conjuntamente em um desenho único. Com o trabalho coletivo, a troca de experiência ficou mais direta, os intitulados *Kings* passaram a ensinar os *Toys*, termo que denomina os iniciantes na técnica do grafite. O trabalho coletivo fortaleceu laços, estabeleceu regras, condutas e valores que reforçaram as bases do grafite como cultura.

O grafite desenvolvido ao longo dos anos 1970 é a matriz do que se entende hoje como grafite. Mesmo após 40 anos podemos encontrar as referências dos pioneiros nova-iorquinos. Ou seja, foram nos anos 1970 e início dos anos 1980 que se formaram

¹⁰ Crews são grupos de grafiteiros que produzem seus grafites coletivamente.

as bases necessárias para o amadurecimento do grafite como fenômeno cultural, urbano e artístico.

O evento que falta para concluirmos a primavera do grafite em Nova York é o *Buff*. O termo *Buff* é o apelido que a limpeza química que remove os grafites da lataria dos vagões ganhou. A medida do MTA (*Metropolitan Transportation Authority*) para eliminar o grafite dos vagões alcança sua meta em 1991, quando o metrô de Nova York se declara livre dos grafites. Não que os trens tenham parado de sofrer investidas por parte dos grafiteiros, mas como o número de trens vandalizados estava sob controle, a administração podia retirar os carros atacados sem gerar um prejuízo no funcionamento geral. O êxito do *Buff* pode ser entendido por sua caracterização como agente catalisador da transformação do olhar do grafiteiro em relação à cidade. Os trens, que haviam se tornado o local eleito pelos grafiteiros, perdem seu posto devido à eficiência das equipes antigrafito. Assim, os grafiteiros passam a explorar com mais intensidade as superfícies da cidade marcando forte presença nos muros.

2.2 Grafite no Brasil

O início do grafite no Brasil possui algumas diferenças da matriz Nova-iorquina. A principal delas é o fato de que o grafite não foi, a princípio, o meio de expressão da periferia. O Brasil durante os anos 1980 vivia o enfraquecimento de uma ditadura que chegaria a seu fim em 1985. As primeiras inscrições nos muros foram ações que reclamavam o espaço público. Artistas usavam as ruas como forma de reivindicar liberdade política e cultural, e o grafite viria a ser uma ótima ferramenta para dar cabo a tal tarefa.

São Paulo foi e ainda é o epicentro do grafite brasileiro. O volume da produção e o número de participantes levam São Paulo a ser comparada à Nova York dos anos 1970, época considerada a primavera dos grafites (Manco,2005). Diferente dos *writers* de Nova York, os primeiros grafiteiros paulistanos pertenciam à classe média estudada que, inicialmente, adotou uma postura poética e não política. Este fato também diferencia o grafite paulistano das inscrições nos muros da Sorbonne durante maio de 1968. Os personagens que se destacaram neste momento são: Walter Silveira com seu slogan 'Hendrix/Mandrake/Mandrix'; Tadeu Jungle, que inscrevia nos muros 'ORA H' e Hudnilson Junior que espalhava 'ÁH AH BEIJE-ME', seguido de uma enorme boca.

Fonseca (1985) entende que os primeiros grafites eram frases bem humoradas, enigmáticas e poéticas. Trabalhavam a visualidade, o significado e a sonoridade das palavras. Independentemente do entendimento do público, estes jovens se propunham a romper com a monotonia formal do modo de vida dominante, buscavam uma manifestação espontânea, criativa, inventiva e experimental.

Este cenário foi o que inspirou Décio Pignatari (1927) a estabelecer uma correspondência entre estes primeiros grafites e a poesia concreta. Em entrevista concedida a Cristina Fonseca e publicada no livro *A poesia do Acaso: na transversal da cidade*, Pignatari considera que:

[...] o spray tem mais consciência física da escritura, não é uma simples ideia conceitual, por isso a pichação vira figura icônica. O pichador sabe que tem de estruturar as palavras de maneira que leve em conta alguns parâmetros e limitações para que a escritura funcione. Ele tem que

prestar atenção na textura e rugosidade da parede, no tamanho das letras, na cor do spray. (FONSECA, 1985. p.36)

Destas táticas adotadas pelos grafiteiros, Pignatari estabelece a relação entre o grafite e poesia concreta, pois na poesia concreta também são levadas em consideração a visualidade, sonoridade e espacialização das palavras no papel. Esta fase inicial, poética e experimental acabou perdendo espaço para a crescente onda de pichações, que passam a preencher o espaço livre da cidade. Tal qual a análise feita por Baudrillard sobre os primeiros grafites de Nova York, este início do grafite em São Paulo foi muito rico, mas passageiro.

Paralelamente às inscrições poéticas e às pichações, a imagem de uma botinha preta feita de stencil começa a figurar pelas paredes de São Paulo. Esta botinha tornou-se a marca registrada de Alex Vallauri, um ítalo-etíope que chegou ao Brasil em 1964, considerado um dos pioneiros do grafite no Brasil. Com o tempo, suas composições começam a ganhar complexidade e aparecem mulheres em stencil; a mais famosa delas foi a “Rainha do Frango Assado”. Junto com Vallauri, Carlos Matuck, John Howard, Waldemar Zaidlere e outros foram considerados a primeira geração de grafiteiros de São Paulo (GITAHY, 1999).

O Brasil é um país diferenciado dos demais com relação à aceitação e até mesmo à legislação que contempla o grafite. No dia 25 de maio do ano de 2011 foi sancionada a Lei nº. 12.408, que descriminaliza o ato de grafitar e trata da proibição de comercialização de tintas sprays para menores de 18 anos. A lei é uma tentativa de combater o problema urbano que a pichação se tornou no Brasil. O número de pichadores não diminuiu com o passar dos anos. A pichação não está restrita às capitais; até pequenas cidades já necessitam estabelecer medidas de combate à pichação.

2.3 O grafite na atualidade

Durante os anos 1990 o grafite se desenvolveu na maioria das grandes capitais mundiais. Muitos estilos surgiram a partir da interação com as especificidades locais. A pulverização do grafite por todo o globo criou inúmeras interpretações e definições sobre o que seria o grafite. Por mais que se encontrem similaridades entre os diversos estilos que surgem, uma definição rígida que propõe uma verdade torna-se vazia. As duas tendências verificadas ao longo dos anos 1980 aprofundam suas diferenças cada vez mais. As estratégias institucionais antigrafito são, em grande parte, responsáveis por esta dinâmica, trabalhando em duas formas principais: promoção de grafites autorizados e patrocinados por instituições e endurecimento das leis quanto aos grafites ilegais. É interessante analisar que os países com a legislação mais dura são os que mais sofrem com a ousadia dos grafiteiros; hoje, Berlim é a Nova Iorque dos anos 1970 em relação a ataque a trens.

Agora, o fator que entrou em cena e colocou o grafite novamente em evidência foi a Internet. Com a popularização de Blogs, Fotologs e redes sociais, a comunidade de grafiteiros ganhou novo fôlego; a troca de imagens tornou-se intensa. Hoje é possível acompanhar a evolução dos grafites em qualquer cidade por fotos postadas na rede. A Internet, grosso modo, substituiu os vagões que levavam os grafites para toda Nova Iorque. Antes, para se declarar *King* era necessário estar presente em certas linhas de metrô ou em certos locais da cidade. Hoje, além destes locais, deve se estar nas páginas dos sites especializados em grafite ou *Street Art*.

O termo *Street Art* ou arte urbana sempre existiu, porém, adquire maior relevância quando passa a generalizar as diversas intervenções e manifestações que se apropriam do espaço público. Logo, o termo abriga a prática do grafite como diversas outras práticas que exploram o potencial expositivo, artístico e comunicativo das ruas. Pode-se destacar que por trás da popularização do termo identifica-se uma tentativa de distanciamento da face ilegal que algumas práticas possuem: é muito mais fácil vender um produto que abandona características prejudiciais aos negócios, mas que herda toda a irreverência e radicalidade atribuídas justamente por ser considerado marginal.

3 A Porção Visível do Grafite

“O Visível, tem como efeito tornar invisível a operação que o tornou possível. Essas fixações constituem procedimentos de esquecimento. O traço vem substituir a prática.” (CERTEAU, 1994, p.176).

3.1 Imagem-grafite

A evolução do estudo da imagem pode ser entendida, de certa forma, como análoga à evolução do estudo do grafite. Podem-se encontrar correspondências entre estes dois temas desde os *graffiti* históricos até os grafites modernos. Assim, não seria incomum promover a ideia de que a imagem ocupa um lugar de destaque na maior parte das análises que se dedicam ao fenômeno do grafite. A imagem-grafite é comumente entendida como o resultado de uma cultura determinada e uma linguagem pictórica que possui seus códigos, convenções e técnicas de produção. As raízes deste senso comum são oriundas da forma como se aborda a imagem-grafite.

Na contemporaneidade as especulações acerca da imagem continuam a suscitar debates e controvérsias. Uma questão recorrente é: por que a imagem provoca tanta agitação e perturbação, por que desperta reações apaixonadas e violentas? Por mais banal e corriqueira que esta questão se mostre, não se pode perder de vista que o cotidiano está cada vez mais sendo influenciado por um domínio visual. Logo, questões que se mostram óbvias e corriqueiras podem necessitar de um novo olhar. Quando se fala de imagem, regra geral associa-se aos modernos meios de comunicação e às tecnologias visuais. O conhecido poder de impor imaginários e visões do mundo que estas mídias têm condicionam análises que ignoram ou esquecem que outros circuitos e dispositivos culturais possuem uma função social enquanto veículos de mensagens com um forte componente visual. Assim, a produção imagética da televisão, do cinema, da imprensa, da publicidade, da

Internet etc., tende a ser o foco das discussões, tendo em vista sua forte presença no cotidiano.

O estudo da imagem não é exclusivo do campo midiático contemporâneo, tendo desde tempos imemoriais servido de suporte simbólico à atuação do homem no mundo, utilizado para comunicar sentido sobre este mundo. Martine Joly (2001), em seu livro “Introdução à análise da imagem”, enquadra o conceito de imagem em categorias: a imagem midiática, imagens memórias, as origens, imagens psíquicas, imagem científica e as novas imagens. William J. Thomas Mitchell (1986), em “*Iconology*”, considera as imagens como uma grande família e define cinco grandes categorias de imagens: imagem gráfica (desenhos, estátuas, etc.); imagem óptica (espelhos, projeções, etc.); imagem perceptiva (aparências, informação sensorial, etc.); imagem mental (memórias, ideias, sonhos etc.) e imagem verbal (metáforas, descrições etc.). Mitchell (1986) considera que para cada categoria existe um campo privilegiado de análise: a psicologia e epistemologia com a imagem mental, a física com a imagem óptica, a história de arte com a imagem gráfica, a literatura com a imagem verbal enquanto a imagem perceptiva é objeto de análise de uma série de campos científicos.

Procurando estabelecer um ponto comum entre estas diversas concepções sobre a imagem, Martine Joly argumenta:

Compreendemos que ela designa algo que, embora não remetendo sempre para o visível, toma de empréstimo alguns traços do visual e, em todo o caso, depende da produção de um sujeito: imaginária ou concreta, a imagem passa por alguém que a produz ou reconhece [...] Apercebemo-nos que a imagem seria já um objeto segundo, em relação a uma outra que ela representaria de acordo com algumas leis particulares” (JOLY, 2001, p. 13-14).

O que se pode extrair das palavras de Martine Joly (2001) é o caráter fabricado da imagem, ou seja, a imagem é obra de um autor, individual ou coletivo. Representa um tempo e um espaço, devendo, quer o processo (fabricação da imagem), quer o produto (imagem), serem compreendidos e interpretados em função deste contexto. John Berger (1999) também afirma em sua obra, *Modos de ver*. “Uma imagem é uma vista que foi recriada ou reproduzida. É uma aparência, ou um conjunto de aparências, que foi isolada do local e do tempo em que primeiro se deu o seu

aparecimento, e conservada por alguns momentos ou por uns séculos” (BERGER, 1972, p.12).

O caráter fabricado da imagem implica, em primeiro lugar, a existência de um autor, considerando a relação complexa que este estabelece com o produto da sua atividade autoral, com o meio ambiente e com os eventuais destinatários do seu produto. Deste modo, apesar das imagens serem produtos singulares de uma atividade individual, não escapam a um modelo cultural em que processos, convenções, tecnologias e códigos acabam definindo as possibilidades de construção. Pintores, fotógrafos, cineastas, designers, entre outros, contribuem para a manutenção ou transformação de um determinado sistema visual. “Uma imagem se converte em um registro do modo de ver” (BERGER, 1999, p.19). Entender a imagem-grafite como registros de um modo de ver e assim ter o acesso a uma cultura ou prática cultural é justamente a perspectiva que as ciências sociais adotam em relação ao grafite.

Assume-se que a imagem-grafite é produto de uma prática cultural na medida em que abrange um conjunto de pessoas que possuem um sentido de comunidade, dispõem de um vocabulário, conservam uma série de regras, valores e práticas que servem como elementos de distinção perante outros grupos sociais. Logo, sendo o grafite uma prática cultural, pode-se concluir em última instância que a imagem-grafite seja um signo imbuído de significado cultural. Ou seja, devemos partir do pressuposto que a imagem-grafite, independentemente dos objetivos do seu produtor, comunica-nos algo, uma vez que transporta códigos culturalmente significativos e que podem ser decodificados.

Antes de prosseguir com a análise da imagem-grafite é necessário um esclarecimento:

[O] termo *graffiti*¹¹, largamente utilizado pela comunidade, pode assumir diferentes significados, remetendo para distintas ordens da realidade. Resumidamente, entendo que se pode aplicar a três realidades distintas, podendo constituir três objetos analíticos singulares, embora dependentes. Porém, é na intersecção entre estas três dimensões que o *graffiti* pode ser compreendido como universo social e cultural complexo. Sucintamente podemos, então, distinguir o *graffiti* enquanto cultura,

¹¹ Mesmo fazendo referencia ao grafite contemporâneo, o termo *graffiti* foi mantido para preservar o texto original.

enquanto prática cultural e, finalmente, enquanto produto cultural ou artefato de comunicação. (CAMPOS, 2007, p. 266).

O autor desfaz um nó que sempre esteve presente quando nos referimos ao grafite. A separação proposta tem um fundamento analítico, pois dentro da prática e observação do grafite não existe tal divisão; com isso os limites destas abordagens se tornam difusos e corre-se o risco de se promoverem inúmeras imprecisões.

A imagem-grafite enquanto ato de comunicação remete à existência de uma linguagem (visual) e de uma série de signos (visuais), e também a emissores e receptores de informação. Diante de uma imagem-signo, os observadores, com o objetivo de decodificá-la, interpretam-na de acordo com determinados padrões de leitura e contextos. O signo funciona como um elemento de representação de algo. Explora as capacidades humanas de associação entre um elemento presente e visível e um elemento ausente, seja este uma ideia, um objeto ou um sentimento (ECO, 1981). Podem-se destacar três tipos de signos:

O *ícone* corresponde à classe dos signos cujo significante mantém uma relação de analogia com aquilo que ele representa, ou seja, com o seu referente. [...] O *indício* corresponde à classe dos signos que mantém uma relação causal de contiguidade física com aquilo que eles representam. É o caso dos signos ditos naturais como a palidez para a fadiga, o fumo para o fogo, a nuvem para a chuva, mas também a pegada deixada por um caminhante na areia ou pelo pneu de um carro na lama. Por fim, o *símbolo* corresponde à classe de signos que mantêm com o seu referente uma relação de convenção. Os símbolos clássicos, tais como as bandeiras para os países ou a pomba para a paz, entram nesta categoria, o mesmo sucedendo com a linguagem, considerada aqui como um sistema de signos convencionais. (JOLY, 2001, p.39).

Grande parte do atual conhecimento relativo à imagem está relacionada aos métodos e teorias da semiótica, aplicados ao estudo dos sistemas de signos linguísticos e posteriormente visuais. Roland Barthes foi um dos primeiros a propor o estudo do significado da imagem. Uma semiologia da imagem, buscando assim responder: “As mensagens visuais utilizam uma linguagem específica?. Se sim, qual é ela, por quais unidades é constituída, em que medida é ela diferente da linguagem verbal? Etc.” (BARTHES apud JOLY, 2001, p. 41).

Martine Joly afirma que aquilo que entendemos por imagem é algo heterogêneo:

O que quer dizer que ela reúne e coordena, no âmbito de um quadro (de um limite), diferentes categorias de signos: *imagens* no sentido

teórico do termo (*signos icônicos*, analógicos), mas também *signos plásticos*: cores, formas, composição interna ou textura, e a maior parte do tempo também *signos linguísticos*, da linguagem verbal. (JOLY, 2001, p.42).

Desta forma, a imagem-grafite pode ser entendida como uma unidade densa, um objeto composto de diferentes signos que excedem sua dimensão plástica ou comunicativa isoladas. Seu sentido reside na relação de interação entre os signos identificáveis na imagem.

3.2 O encontro do grafite e a arte

Dentro do fenômeno plural que é o grafite, sua dimensão plástica é muitas vezes tomada como fator principal. Sendo a imagem-grafite a sua porção mais palpável, é, então, sua dimensão mais estudada e controversa. Dentre todas as contradições que o grafite acumula, sua relação com a arte talvez seja a mais conturbada e polêmica.

Nos dias atuais o grafite desfruta de amplo reconhecimento do campo da arte, logo, promover um discurso que procure validar o grafite como arte se mostra defasado. Então, onde a polêmica desta relação reside? A resposta para esta pergunta talvez nunca seja definitiva, porém, podemos elencar alguns pontos para esclarecer esta relação de tensão entre arte e grafite.

Foi durante os anos 1980 que surgiu uma distinção entre duas tendências do grafite: *piece* e *Bomb*. É importante destacar que as diferenças entre estas tendências surgiram de forma natural dentro da prática e cultura do grafite, não podendo ser entendidas como movimentos distintos. O tempo é a diferença chave entre estas duas formas de experienciar o grafite, todas as demais diferenças acabam sendo implicações do fator tempo.

Os *Bombs* em sua maioria são *throw-ups* e *tags*. Esta tendência carregava as motivações fundadoras do grafite: ilegalidade, anonimato, competição e ousadia. Tais características definem tanto a forma quanto o valor que cada manifestação carrega. Pode-se considerar que, além do significado e da imagem, os *Bombs* abrigam uma realidade espaço-temporal (ROTH, 2005).

As *pieces* são os trabalhos mais elaborados do grafite, requerem um maior tempo de execução e com isso as escolhas dos espaços para ação necessitam de estratégias mais cuidadosas. Por este motivo muitas *pieces* são feitas em locais autorizados, porém esta autorização não impede que os grafiteiros sejam questionados ou hostilizados pela polícia e moradores. As *pieces* não são um tipo diferente de grafite, mas sim um tipo diferente de experiência: quando um grafiteiro tem um tempo maior

para produzir, pode explorar suas capacidades, combinações de cores e intenções ao limite.

A imagem-grafite que caracteriza cada tendência não pode servir de base para se dizer o que é ou não grafite. Na verdade, com esta diferenciação, o sentido do grafite se ampliou e passou a ser um fenômeno mais popular e democrático e, com isso, se tornou mais complexo e difícil de definir.

A visibilidade é um fator importante para grande parte dos grafiteiros, fazendo eles *bombs* ou *pieces*. É com base neste fator que o sistema de metrô de Nova York foi o epicentro do grafite. Além de ser extenso e com grande número de estações, possui uma particularidade: nem todas as suas estações são subterrâneas. Em alguns pontos, os vagões cortam o céu da cidade. Este potencial expositivo foi percebido pelos grafiteiros e usado ao limite. Primeiramente, os vagões foram transformados em uma rede de comunicação (CHALFANT; PRIGOFF, 1987): os nomes de grafiteiros e *crews* vagavam pelos cinco bairros que formam Nova York. Mas os *throw-up* e *tags* são em sua maioria monocores e por sua quantidade acabavam sendo mais um ruído indecifrável para a maior parte dos observadores. Já as *pieces* instauram uma nova relação com o observador; mesmo que ele permaneça sem entender ou conhecer a mensagem ou o artista, seu campo de visão é invadido por uma explosão de cores vivas. Por alguns segundos, o brilho frio do metal se desloca para o fundo da memória e a imagem cotidiana ganha novo vigor.



FIGURA 13 – [Dondi, Piece] 1982. FONTE- LETRADA, [200?].

Nota: Foto de Martha Cooper

As *pieces* começaram a despertar a curiosidade de jornalistas, artistas, fotógrafos, cineastas e estudiosos. Um dos primeiros livros que retratam o grafite como uma cultura urbana é: *Subway art* de Martha Cooper e Henry Chalfant. A dupla de fotógrafos é responsável por uma extensa documentação da evolução dos grafites dos anos 1970 e 1980. Se não fosse por este trabalho, muito da história do grafite teria sido lavada pelo *Buff* e estaria perdida. Contudo, não é apenas pelo grande acervo de imagens que este livro é tão representativo para a história do grafite. Foi uma das primeiras publicações que apresentou as regras, práticas e valores de uma cultura que ainda estava em formação.

O campo de tensão entre cultura popular e 'elitista', em especial nos Estados Unidos, já havia sido trabalhado por artistas como Andy Warhol e Roy Lichtenstein, que integraram o movimento da *Pop Art*. Com todo o frescor e vitalidade que a cultura do grafite transbordava, a valorização dos grafites como obra de arte era apenas uma questão de tempo. A primeira galeria comercial especializada em grafite foi a *Fun Gallery*, criada em 1981 por Patti Astor e Bill Stelling. Esta galeria revelou para o mercado artistas como Keith Haring (1958- 1990) e Futura 2000 (1955-). As exposições realizadas na *Fun Gallery* podem ser tomadas como projeto piloto para exposições em galerias renomadas como a *Sidney Janis Gallery* e mais tarde o *Museu Boymans-van*

Beuningen em Roterdã (STAHL, 2009). Por mais controversa que seja a entrada do grafite no mercado de arte, esta interferência externa serviu como injeção de vigor para o movimento do grafite se tornar global. As exposições na Europa foram o estopim para que jovens sem uma agenda política consolidada se apropriassem de muros e trens em suas cidades. Em 1987, por meio do livro *Spraycan Art*, de Henry Chalfant e James Prigoff, verifica-se que o grafite já estava presente nas principais capitais europeias.

A comercialização dos grafites gerou um desconforto em muitos grafiteiros. Mas também gerou uma reflexão crítica sobre sua produção (STAHL, 2009). A pergunta: “o que é o grafite?” começou a fazer parte dos estudos e discursos sobre o tema. A busca pela autenticidade se mostra um tema frequente, porém, na maior parte das vezes é limitante e diz respeito a realidades locais. Ainda sim, existe um consenso: a produção para as galerias guarda uma distância intransponível entre a produção de rua. Esta afirmação pode ser comprovada pelo discurso que surge junto com o título *Post-Graffiti*, da primeira grande exposição na *Sidney Janis Galery*. Por trás do título, existe um discurso que visa a separar a produção da imagem-grafite das ruas daquelas feitas em telas.

Os objetivos visados por esta fragmentação são: a total separação da produção ‘artística’ do vandalismo e a valorização dos grafites como objetos únicos e assim colecionáveis. Grande parte dos discursos atuais que promovem a separação entre o grafite e a arte urbana são fundamentados nos argumentos desta primeira exposição. Em oposição a este discurso de valorização do grafite como objeto artístico, passa-se a promover a ideia de que somente os grafites ilegais seriam grafites de fato.

Ambos os discursos são simplificações do movimento artístico cultural que o grafite promove. A diferença maior entre as duas tendências encontradas no grafite é da ordem da experiência. *Pieces* e *bombs* são partes de uma mesma prática urbana. Sem esta mistura, não é possível diferenciar os grafites das pinturas murais ou demarcações territoriais.

3.3 Grafite e a Arte Pública

Os discursos que relacionam o grafite com a cidade sofrem atualizações a partir do momento que o grafite passa a ser valorizado como objeto de arte. Para muitos autores, como Celso Gitahy, o conjunto de grafites de uma cidade constitui um acervo de arte a céu aberto. Esta metáfora, sem a devida crítica, pode efetivar uma redução ainda maior do que a promovida pela relação do grafite com o mercado de arte.

A exposição de trabalhos fora dos espaços de arte convencionais é uma discussão presente no campo da arte desde os anos 1960 (MILLES, 2005). Distribuir obras de arte em espaços públicos faz parte do planejamento das cidades. Com isso, o termo arte pública, muitas vezes, descreve os trabalhos alocados na cidade que foram financiados por órgãos estatais e privados. Mas também pode abranger: murais comunitários, *land art*, mobiliário urbano e performances.

Com o aumento e diversificação de objetos e práticas destinadas ao espaço público, o termo arte pública acabou se tornando mutável e impreciso. Autores como Malcom Milles propõem uma diferenciação entre a arte pública convencional e um novo tipo de arte pública:

[...] uma diferenciação entre a arte pública convencional e as artes comunitárias ou o novo gênero de arte pública é que o artista da comunidade e frequentemente o novo gênero de artista público atua como catalisador para a criatividade de outras pessoas, a imaginação política sendo talvez tão valorizada como a habilidade para o desenho. Isso é uma reação contra a acomodação da arte no mercado e nas instituições, uma rejeição da estética autônoma do modernismo, e reflete um realismo crítico derivado do marxismo, do feminismo e da ecologia, o que implica que os artistas atuem para com os outros na responsabilidade pelos seus futuros. (MILLES, 2005. p.4).

Milles atenta para o fato de que existem artistas cuja produção está focada na cultura popular, procuram produzir obras ou eventos que extrapolem os limites dos espaços convencionais de arte. O grafite, por ser nativo dos espaços públicos, já se

enquadraria dentro da definição de arte pública, mas, mantendo o olhar crítico de Milles, podemos encontrar pontos em comum entre as duas correntes destacadas.

Com a crescente valorização do grafite dentro da esfera artística, o distanciamento de sua face ilegal começa a ser incentivado. Instituições governamentais passam a financiar projetos de grafite como forma de atualizar o método de combate as ações ilegais; exemplo desta mudança são os ‘muros legais’. Muito destes ‘muros’ autorizados e financiados fazem parte de projetos de reabilitação de pichadores indiciados. Contudo, não foram apenas as ações antigrafitite que começaram a valorizar a faceta plástica do grafite: marcas de roupa, cientes do apelo de uma fatia do mercado, incorporam a estética e usam grafiteiros para divulgar a marca (Klein, 2000). Fabricantes de spray, a fim de divulgar sua marca e alavancar vendas, começam a patrocinar e formar grupos de grafiteiros. A rápida transição entre a teoria das “janelas quebradas”¹² (WILSON; KELLING. 1982. tradução nossa), na qual se associava o grafite com a decadência dos espaços da cidade, para o grafite associado a outras formas de apropriação artística do espaço urbano como parte da cultura de elite, tornando-se um produto de relevante valor comercial, pode evidenciar tanto uma diversidade de discursos quanto um esvaziamento crítico.

O grafite, assim como a arte pública, possui dentro de seu escopo uma pluralidade de discursos e orientações que nem sempre são harmoniosos. Logo, estabelecer parâmetros rígidos para o que é ou não grafite é uma tarefa difícil. Porém, seguindo a análise que Milles desenvolve, podemos dizer quando alguns grafites, pelo seu processo de produção, são grafites de baixo potencial. Focar no processo de produção é uma alternativa às análises que privilegiam apenas aspectos técnicos ou plásticos.

Atualmente, muitas cidades abrigam grandes painéis feitos por grafiteiros renomados. A produção de imagens destas dimensões requerem uma estrutura e estratégias elaboradas. Andaimos e plataformas móveis já se tornaram parte da rotina de muitos artistas. As grandes produções, além de equipamentos específicos, exigem material em abundância. Com isso, existe a necessidade de se firmarem parcerias e patrocinadores. Todas estas etapas acabam minando a espontaneidade,

¹² “Broken windows”.

caráter fundamental do grafite. Se compararmos este tipo de produção de grafite a produção de afrescos ou obras de cunho promocional, quais seriam as diferenças? Um lugar planejado e autorizado para abrigar um grafite, ou qualquer tipo de apropriação, não estaria promovendo práticas de institucionalização do espaço público?



FIGURA 14 – Os Gemeos. Fonte: ZUPI, 2011.



FIGURA 15 – Os Gêmeos, Fonte: ZUPI, 2011.

A formatação foi a condição para que o grafite fosse aceito na cidade. Este reconhecimento intensificou a perseguição à produção que foge a qualquer tipo de controle. Esta relação fica evidente na Lei nº. 12.408, que descriminaliza o grafite e proíbe a venda de sprays para menores de 18 anos. A lei sancionada em 2011 altera o artigo 65 da lei 9605/1998, que trata das sanções penais e administrativas por atividades lesivas ao meio ambiente. O reconhecimento do grafite como expressão artística e sua aceitação dentro de uma esfera legal representa um avanço sensível no sentido de uma valorização do potencial de engajamento do cidadão para com o espaço urbano cotidiano. Contudo, devemos lembrar que o grafite possui uma dimensão que é avessa a um discurso de integração ao meio urbano.

Somente respeitando a condição dual inerente ao grafite é que podemos inseri-lo na produção de um novo tipo de arte pública, que possui duas abordagens principais: integracionista e intervencionista. O grafite se mostra como uma ferramenta do novo artista público, principalmente sob o ponto de vista da intervenção, pois sua dimensão crítica, pouco explorada, é subestimada e taxada como simples vandalismo ou disputa territorial. Da mesma forma que existiu uma transformação no olhar sobre a produção mais plástica do grafite, mostra-se urgente o esforço para renovar o entendimento sobre uma expressão que resiste e desafia as estruturas de poder da sociedade.

3.4 Grafite e as Mídias Digitais.

A imagem-grafite sempre esteve ligada ao relevo, porosidade e ao estado de seu suporte: esta é sua condição de singularidade. Esta relação é tão estreita que a transfiguração da superfície resulta, fatalmente, na extinção ou transformação das imagens inscritas. O grafite feito em muros, fachadas ou veículos sobrevive enquanto os muros não são demolidos, as fachadas retocadas ou os veículos lavados. A efemeridade do grafite nunca foi um acidente, e sim uma condição. O único processo que garante a sua permanência é o registro da imagem por foto ou vídeo. As tecnologias de registro e distribuição foram transformando lentamente a forma como o grafite é entendido e praticado.

A máquina fotográfica esteve presente em todo o percurso do grafite e se tornou, muitas vezes, protagonista para a história deste movimento cultural. As fotos de Henry Chalfant e Martha Cooper são peças fundamentais para o entendimento e acesso a uma etapa única na evolução do fenômeno do grafite. Muitos grafiteiros tinham o hábito e condições de carregar máquinas fotográficas, mas uma grande parcela dos grafites que marcaram as paredes de Nova York durante os anos 1970 está perdida.

A fotografia pode ser considerada a porta de entrada ou a ponte que liga o grafite e as novas mídias. As fotografias das *tags*, *bombs*, e *pieces* estampadas nos jornais, livros e revistas ampliaram o campo de discussão e distribuição, mas foram os fotologs e sites especializados em *street art* que injetaram novo vigor à cultura do grafite. Apoiados no grupo de tendências batizado como “web 2.0”, os grafiteiros passaram a divulgar suas ações sem antes passar por algum tipo de censura. Foi com a explosão dos grafites nas redes sociais que se pôde ter a real dimensão do quanto o grafite é uma prática global e do número crescente de praticantes.

As potencialidades que surgem do contato com as novas mídias não ficam centradas na capacidade comunicativa. A estética que as imagens-grafite carregam e promovem são rapidamente incorporadas e começam a surgir dezenas de sites que propõem uma nova produção, o grafite digital. A rigor, não existe uma definição cristalizada e sim

projetos que utilizam os conceitos e estética do grafite com a interferência de algum aparato tecnológico como câmeras, computadores, projetores e celulares.

No conjunto de trabalhos definido sob o termo grafite digital, ainda que sem um olhar crítico, identifica-se uma diversidade de abordagens. Dentre elas, podemos destacar dois grandes grupos: softwares que visam à reprodução da estética do grafite e interfaces que procuram explorar a prática do grafite.

Num primeiro momento foram criados programas que simulavam o uso do spray. O usuário tinha acesso a uma paleta de cores e com o mouse podia desenhar sobre a imagem de um muro. Este segmento acompanhou a evolução dos softwares e hoje, programas como o *PLAYDO* simulam com perfeição a lata de spray. A principal crítica atribuída a estes programas se dá pelo fato de que o grafite é uma ação sobre a cidade. Neste sentido, surgem programas que simulam as cidades como o *Wild Style City*, que usa como base as imagens geradas pelo *Google Street View*. O usuário pode percorrer as principais ruas, estações de metrô e linhas de ônibus da cidade de São Francisco. Nesta interface, o usuário possui uma maior liberdade de escolha, podendo trabalhar com o spray, canetão ou rolo de tinta. Todos esses programas possuem mecanismos para o usuário salvar e compartilhar a sua produção e até mesmo, em algum deles, votar no melhor grafite.

Se as ferramentas do grafite digital acompanham a evolução dos softwares de produção de imagem, a popularização de tecnologias de reconhecimento de movimento também foi incorporada. As interfaces desenvolvidas com base no movimento do usuário representam uma evolução em comparação com os modelos apenas gráficos. O ato de grafitar ganha tanta relevância quanto a imagem final. Este segmento explora uma dimensão, até então, invisível para a maior parte do público.

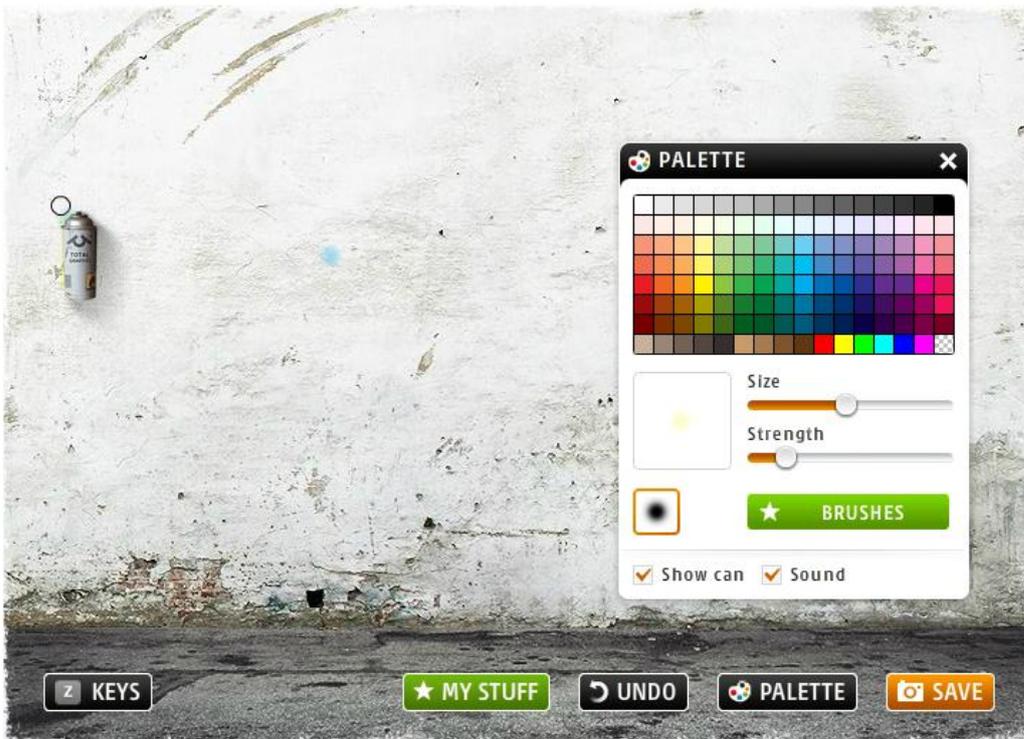


FIGURA 16 – PLAYDO. Fonte: GRAFFITI.PLAYDO, 2010



FIGURA 17 – Wild Style City. Fonte: WILDSTYLECITY, 2008.

Projetos como *Yrwall* do grupo *Lumacoustics*¹³ e *Digital Graffiti Wall* do grupo *Tangible Interaction*¹⁴ podem ser tomados como modelo. Em ambos os casos os usuários interagem utilizando um spray modificado que, na maior parte das vezes, possui *leds* infravermelhos. A área de interação é composta por uma tela de projeção, um projetor, um computador e um sensor de infravermelho (câmera sensível a infravermelho ou *Kinect*¹⁵). A interface gráfica pouco evoluiu se comparado com os exemplos já citados. Possui uma paleta de cores, tamanho de pincel variável e algumas máscaras de stencil. A estratégia de valorizar a ação e não só a estética do grafite é um feliz avanço para o grafite digital. Mas as soluções técnicas e materiais empregados ainda não exploram o potencial que a ação abriga.

Dando sequência à análise crítica das duas tendências do grafite digital, fica evidente que, num primeiro momento, priorizou-se a dimensão estética. Interfaces gráficas tentam simular tanto o lugar quanto o material característicos do grafite. A tônica geral que fundamenta estas ferramentas é a segurança, pois, no ambiente digital, o fator risco é eliminado. Logo, não se diferencia grafitar um muro, igreja ou delegacia. Outra situação de risco que é subtraída pela simulação é a consequência que envolve o ato de ‘atropelar’ o trabalho de outro grafiteiro. Nas ruas, quando isso acontecesse cria-se um diálogo indireto de pura tensão. As grandes disputas e discussões entre os praticantes geralmente são sobre esta etiqueta das ruas. Nestes programas, o ‘atropelo’ é totalmente banalizado, pois numa rápida navegação pelo programa, é possível encontrar um grande número de trabalhos ‘atropelados’. Porém, dentre todas essas questões levantadas, a principal perda é a espontaneidade. Mesmo nos programas que se pautam pelos conceitos da cultura do grafite, como o *Wild Style City*, o usuário se vê preso a áreas pré-dimensionadas.

No segundo grupo, no qual a prioridade é explorar a dimensão performática do grafite, o grande empecilho é o formato de um produto fechado e de uma experiência pré-dimensionada, condicionantes estes que esvaziam o potencial de sua prática. Como o ato de grafitar subentende uma liberdade de escolha e de

¹³ A *Lumacoustics* é uma empresa que desenvolve interfaces e ambientes interativos. A missão da empresa é promover o envolvimento do mundo real com o digital. Disponível em: <http://thisisluma.com/> acesso em: 26 jul 2012

¹⁴ A *Tangible Interaction* é uma empresa que cria instalações sensoriais interativas.

¹⁵ O *Kinect* é um sensor de movimentos desenvolvido pela empresa *Microsoft*.

apropriação das superfícies da cidade, a impossibilidade de simulação destes fatores limita estas interfaces ao mero espelhamento de movimentos.

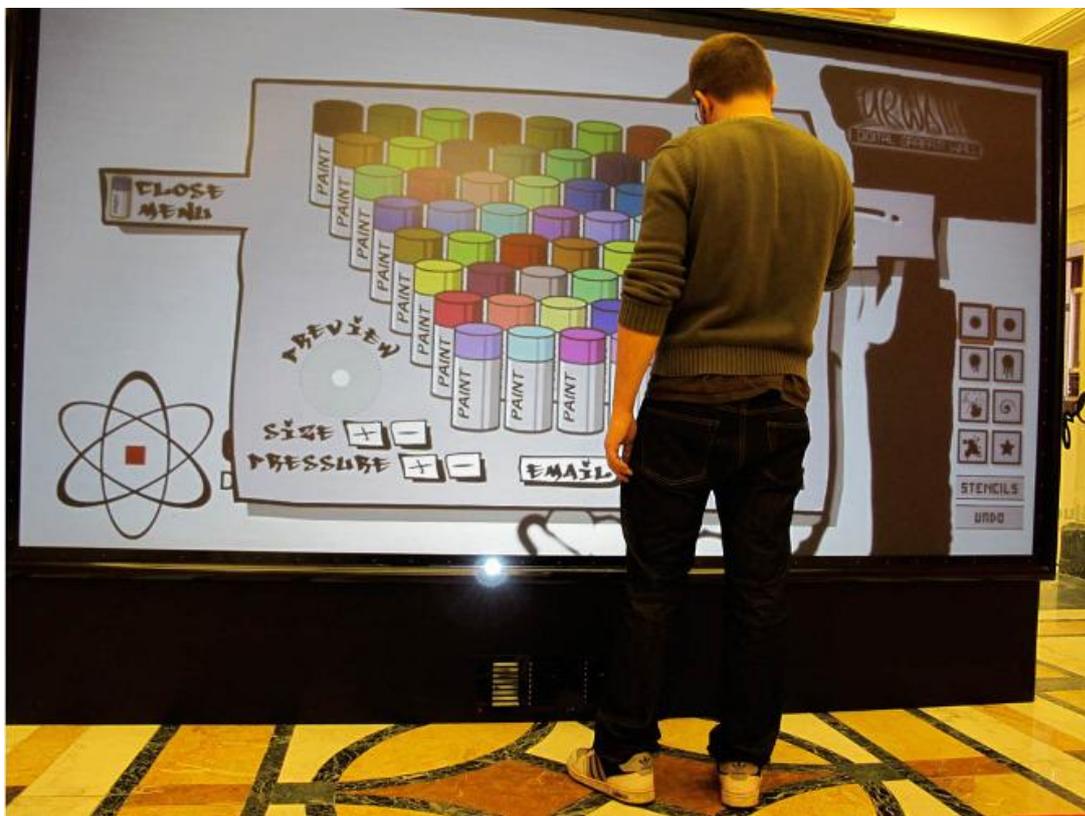


FIGURA 18 – *Yrwall*. Fonte: YRWALL, 2010.



FIGURA 19 – *DigitalGraffiti Wall*. Fonte: TANGIBLEINTERACTION, 2007.

Uma questão que surge após a análise é: a soma da prática do grafite aos elementos digitais resulta em um produto que ainda pode ser considerado grafite? A busca por esta resposta é uma das linhas guias do trabalho desenvolvido por Evan Roth, *Graffiti Analysis*. Para Roth, o grafite “é uma forma crua de auto expressão divorciada de regulamentação, curadoria e controle.” (ROTH, 2005, p.6, tradução nossa) ¹⁶. Porém, políticas públicas e discursos polarizados acabam marginalizando e impedindo que novos posicionamentos se apropriem e expandam o sentido do grafite. Contudo, mesmo com todo este esforço para regular ou impedir sua prática, o grafite ainda resiste e acha seus meios para continuar atuante na construção da imagem da cidade. “Imaginem Nova Iorque sem grafites. Qual seria a sensação de andar por *Lower East Side* sem os escorridos preto e prata¹⁷ nas portas vermelhas? Será que continuará sendo *Lower East Side*?” (ROTH, 2005, p.7, tradução nossa)¹⁸.

Durante o tempo que Roth frequentou a *Parsons*¹⁹, ele explorou diversas vertentes e possibilidades da mistura entre programação e grafite. Um dos primeiros projetos foi o *All City Concill*. Este projeto consistia em um aplicativo que dispunha o texto da Legislação Antigraffiti, aprovada pelo conselho da cidade, no formato das fotos dos membros do conselho. Roth, munido destas imagens impressas, colava os pôsteres próximos aos escritórios dos membros do conselho. Este projeto é importante na trajetória de Roth, pois marca o estreitamento entre as possibilidades que a tecnologia oferece e a ação que os grafites demandam.

Após a vivência que o projeto acima citado proporcionou, surge uma tensão entre “sentar atrás de uma mesa e escrever o código e andar pela cidade à noite com o rolo de cartazes” (ROTH, 2005, p.12, tradução nossa) ²⁰. A vivência de se expor ao descontrole do espaço urbano ofereceu a Roth um olhar diferenciado aos *throw-ups* e *tags* que invadem Nova York na calada da noite. Seu trabalho era caminhar no sentido contrário da maioria dos programas e projetos de Grafite Digital. Seu olhar já não estava mais dominado pela explosão de cores ou pela perícia de alguns grafiteiros. Suas questões agora eram: “Como o *writer* conseguiu seu momento a

¹⁶ “It is a raw form of self expression divorced from regulation, curation, and control”

¹⁷ Roth está fazendo alusão aos *throw-ups* característicos desta região de Nova York.

¹⁸ “Imagine New York City without graffiti”. What would it be like to walk through the Lower East Side without the dripping silver and black writings on red doors? Would it continue to be the ‘Lower East Side’?”

¹⁹ Parson the new school for design.

²⁰ “Sitting behind a desk and writing code and walking around the city at night with a roll of posters”

sós com a parede? Como foi que ele chegou lá? Quantas pessoas estavam com ele? Com que frequência aquela área é policiada? Qual era sua rota de fuga?” (ROTH, 2005, p. 46, tradução nossa)²¹. As respostas a estas perguntas conduzem o autor para uma dimensão até então escondida do grafite. ROTH (2005) começa a observar as marcas que se espalham pelo tecido da cidade por um novo ponto de vista, contextualizando a imagem em um tempo e espaço específicos.

Quando se extrapola a necessidade do grafite de ser prazeroso ao olhar ou de melhor se integrar com a imagem da cidade, percebe-se a dimensão processual do grafite. Com isso, dezenas de narrativas se abrem. Mas o acesso a estas possibilidades acaba sendo eclipsado pela carga de vandalismo que os grafites ainda possuem. A solução deste impasse se torna o objetivo por trás do trabalho de Roth:

Ao unir a linguagem técnica do código com a linguagem visceral do grafite, pretendo alcançar a atenção dos moradores da cidade que se tornaram inertes para a importância e beleza da escrita nas paredes. A transformação de *tags* em uma nova e inesperada forma digitalmente aumentada pode permitir que ele seja visto com olhar renovado. (ROTH, 2005, p.8, tradução nossa)²².

Dentre os diversos experimentos²³ que Roth realizou, o que melhor respondeu as suas expectativas foi o *Graffiti Motion Analysis*. Este projeto pode ser dividido em duas partes:

O primeiro passo do processo foi anexar uma pequena fonte de luz ao instrumento de marcação escolhido pelo grafiteiro (FIGURA 20). O aplicativo rastreia o ponto central da luz, ignorando qualquer outro movimento do corpo do grafiteiro ou o movimento de gotas de tinta. Os movimentos da ponta da caneta são a origem de todos os dados que serão recolhidos.

²¹ “How did the writer get a private moment with the wall? How was entry gained? How many people had written in that spot previously? How often are police in that area? Was the writer alone? What were the possible escape routes available?”

²² “By melding the technical language of code with the visceral language of written graffiti, I aim to reach the attention of city dwellers that have become numb to the relevance and beauty of the writing on the walls. The transformation of written graffiti tags into a new and unexpected digitally augmented form may allow it to be looked upon with fresh eyes”.

²³ Os experimentos desenvolvidos por Roth foram: *Graffiti Taxonomy*, caracterizado por uma interface que reconhece os caracteres contidos nas *tags*; *Quantitative Graffiti Analysis*, experimento no qual Roth mapeou grande parte dos grafites de Manhattan e em que o programa gerava uma visualização dos dados; *Graffiti Gallery*, evento onde Roth convidava os usuários do museu para se apropriar de uma tela em branco ao mesmo tempo que dispunha uma tela fora do museu. Após a realização destes experimentos, Roth comparou o nível de engajamento que cada ambiente proporcionou.

A caneta é usada em conjunção com uma câmara escura, que garante o melhor ambiente de captura possível. Uma extremidade da caixa é uma peça transparente de plástico cortada para o formato de 4:3, nativo da câmara de segurança que é utilizada para a captura de movimento. (ROTH, 2005, p.66, tradução nossa)²⁴

Ao mesmo tempo em que o grafiteiro esta fazendo sua *Tag*, uma segunda câmara capta sua silhueta e os movimentos de sua mão. Desta forma, não se perde nenhum detalhe da ação do artista.



FIGURA 20 – Graffiti Motion Analysis. Fonte: GRAFFITIANALYSIS, 2005.

²⁴ The first step in the process was to attach a small light source to the writer's marking instrument of choice. The software application tracks the central point of the light, ignoring any other movement of the writer's body, or movement of dripping ink. The motions of the tip of the pen are the genesis for all of the data that will be gathered.

The pen is used in conjunction with a dark box camera enclosure that ensures the best possible capture environment. One end of the box is a clear piece of the plastic cut to the native 4:3 aspect ratio of the security camera that is used for the motion capture.

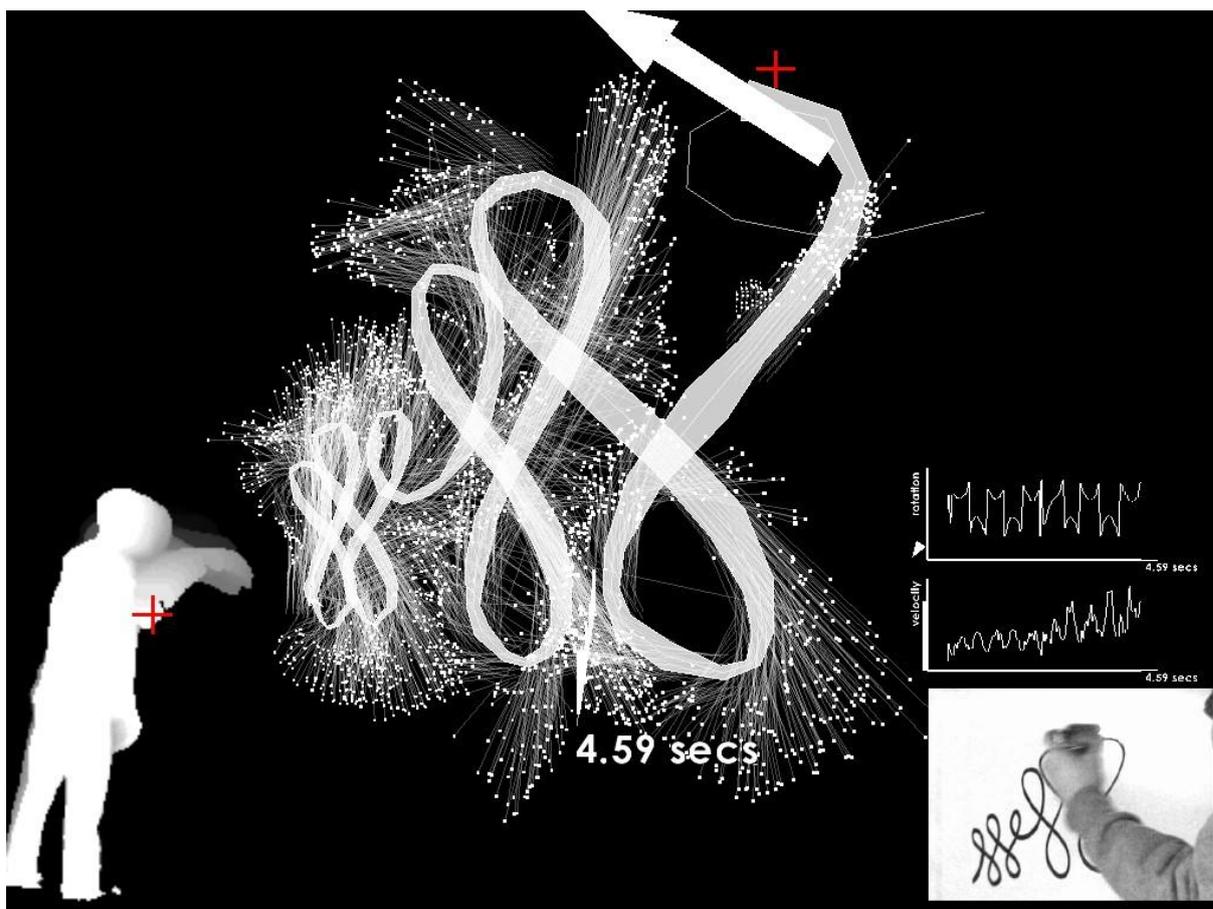


FIGURA 21 – Graffiti Motion Analysis. Fonte: GRAFFITIANALYSIS, 2005.

Em uma primeira análise, o trabalho de Roth não demonstra muita diferença das outras interfaces de grafite digital. A maior parte dos dispositivos empregados em seus trabalhos, como led infravermelho, projetor e câmera, também faz parte das demais interfaces e o que alimenta o aplicativo, como nos outros exemplos, são os dados provenientes do movimento do corpo do usuário. Porém, é a interpretação e apresentação fragmentada destes dados que difere o *Graffiti Analysis* das demais interfaces. Esta fragmentação entre captação dos dados e apresentação possibilita maior liberdade por não restringir a tela de interação. A imagem gerada pelo programa pode ser projetada em qualquer lugar da cidade.

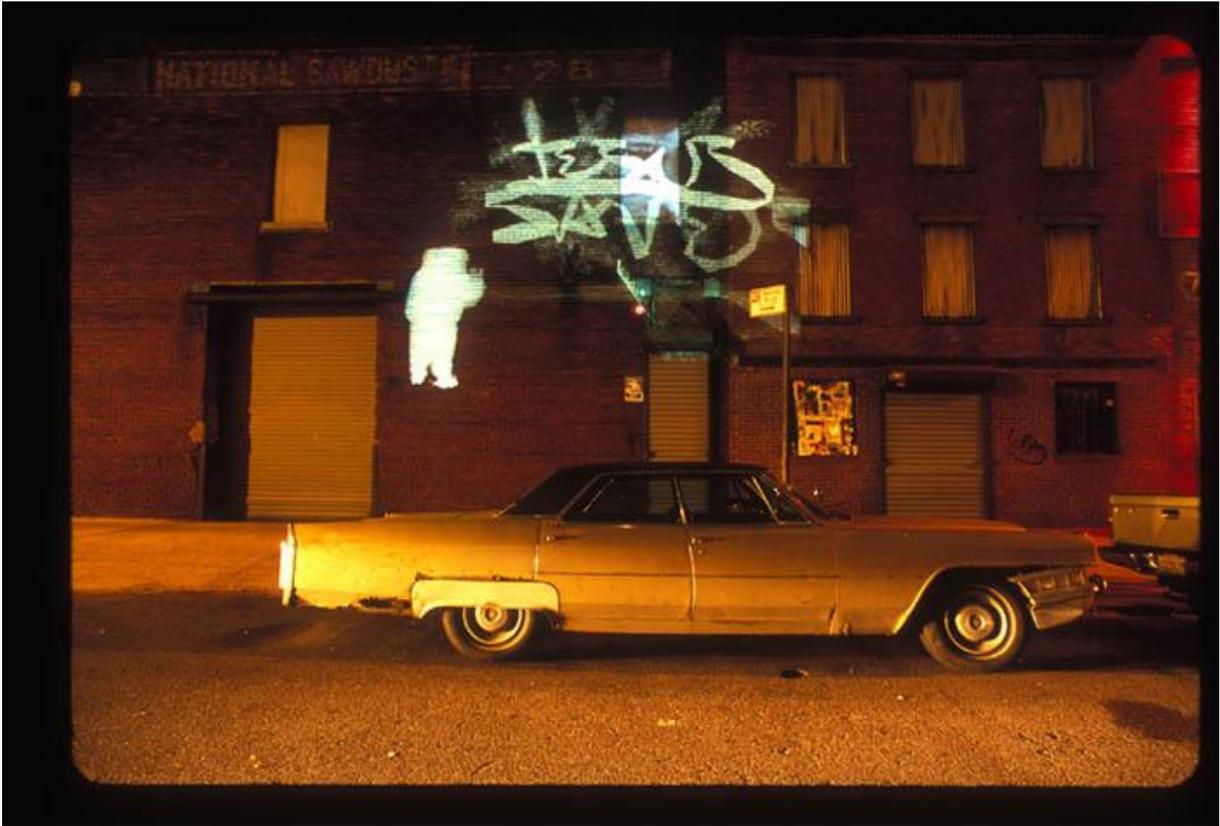


FIGURA 22 – Graffiti Motion Analysis. Fonte: GRAFFITIANALYSIS, 2005.

A prerrogativa de não simular as superfícies nativas do grafite também se verifica na não simulação das ferramentas usadas pelos grafiteiros. Roth não se preocupou em criar um spray eletrônico: ele cria uma forma de *hackear*²⁵ o marcador de tinta já usado pelos grafiteiros. Esta escolha possibilita que toda a intimidade e habilidade que o grafiteiro estabeleceu com a ferramenta seja transmitida ao programa. O cuidado de preservar a experiência do “grafite real” pode ser entendido como a diferença crucial entre o trabalho de Roth e os demais exemplos que relacionam grafite e mídias digitais.

Para completar tanto a experiência quanto o seu trabalho de mestrado na *Parsons*, Roth se fez quatro perguntas: “Meu projeto permite que as pessoas olhem para o graffiti de uma forma nova? É interessante para o público geral, grafiteiros e

²⁵ O verbo *hackear* é usado para descrever modificações e manipulações que têm o intuito de possibilitar um uso não previsto.

cientistas de novas mídias (nesta ordem)? Eu ampliei meus limites na programação social e artisticamente? Eu criei grafite?” (ROTH, 2005, p.76, tradução nossa)²⁶

Por não deixar rastro, a projeção, aparentemente, não poderia ser considerada dentro do âmbito do grafite. Esta questão leva o próprio Roth a acreditar que não tenha produzido grafite de fato. Contudo, ele se mostra plenamente satisfeito com o resultado de seu trabalho em relação à transformação do olhar das pessoas comuns para com as manifestações que cobrem a cidade.

A experiência de Roth merece ser destacada dos demais exemplos por ampliar a ideia de que o grafite é uma vivência, e, por isso, excede sua realidade imagética. Neste sentido, um novo grafite amplificado pelas tecnologias digitais pode surgir e tomar o lugar das simulações empobrecidas a que temos acesso hoje.

²⁶ 1.) Does my project allow people to look at graffiti in a new way? 2.) Is it of interest to the general public, graffiti writers, and new media artists (in that order)? 3.) Did I push my personal boundaries programmatically, socially, and artistically? 4.) Did I create graffiti?

4 Grafite como mídia: abertura e resistência

O *graffiti* possui um lugar de destaque, não porque possui um papel dominante nos circuitos de comunicação, mas precisamente pelo oposto, porque revela a capacidade de atuação dos indivíduos e grupos à margem de corporações e entidades poderosas, apropriando-se de enclaves citadinos para manifestações culturais singulares. Curiosamente, apesar da indiscutível escassez de recursos ao seu dispor, aqueles que fazem *graffiti* conseguem fabricar um discurso visualmente vigoroso, que tende a colonizar circunscrições alargadas da cidade, competindo com outros discursos poderosos como o da publicidade. (CAMPOS, 2008, p. 3).

4.1 Grafite como mídia

O uso generalizado da palavra mídia torna difícil a tarefa de se chegar a uma definição consensual. Venício A. de Lima, em *Sete teses sobre a relação Mídia e Política*, oferece o entendimento do termo mídia como sendo o conjunto de instituições específicas para realizar a comunicação. Logo, a mídia implicaria a existência de um intermediário tecnológico, tornando a comunicação midiaticizada. Lima (ANO) coloca que mídia se trata de um tipo específico de comunicação, e possui como características a unidirecionalidade, produção centralizada e padronização de conteúdo. Nesta perspectiva, quando se fala de mídia refere-se ao conjunto de emissoras de rádio e televisão, jornais e revistas, cinemas e outras diversas instituições denominadas de *meios de comunicação de massa*.

Os estudos no campo da Comunicação, mesmo sem uma coesão acerca de seu objeto, “constituíram-se em abordagens e teorias centradas na Sociologia e na Ciência Política norte-americanas, influenciadas pelas descobertas da psicologia behaviorista” (GUAZINA, L. 2007, p.51). Os modelos teóricos de então se preocupavam em tentar delimitar os efeitos da exposição do público às mensagens veiculadas pela imprensa e propaganda. Esta preocupação com a capacidade de condicionamento da opinião é definida por Umberto Eco como “apocalíptica”. O autor argumenta que:

[...] não importa o que dirão através dos canais de comunicação de massa; no momento em que o receptor é cercado por uma série de comunicações que lhe chegam de vários canais; contemporaneamente, de certo modo, a natureza dessas informações tem pouquíssimo destaque. O que importa é o bombardeamento gradual e uniforme da informação, onde diversos conteúdos se nivelam e perdem suas diferenças (ECO, 1984, p. 166-167).

Um segundo argumento, mais otimista, surge com a consolidação de uma cultura de comunicação de massa, da conexão cada vez mais estreita entre o campo da política e o papel da comunicação nas sociedades democráticas. As pesquisas desta área de confluência não puderam mais ser dedicadas a estudos pontuais de fenômenos relacionados a determinado *meio*, *veículo* ou *instrumento*. Eco (1984) advoga que os meios de comunicação deixaram de ser entendidos como *canais* e

passaram a ser vistos como potenciais construtores de conhecimento, responsáveis pelo agendamento de temas públicos e formadores de compreensão sobre mundo e a política.

Deste modo, pode-se assumir que existam duas tendências dominantes diante do poder da mídia: uma que insiste na sua força persuasiva, manipuladora da opinião pública e outra que, pelo contrário, acredita que este poder pode ser usado para ampliar a formação de opinião e entendimento sobre o mundo. Contudo, pretende-se explorar uma alternativa a este dualismo, seguindo uma abertura propiciada por Eco, a autonomia interpretativa do receptor de bens e produtos culturais. Esta autonomia deflagra o “processo pelo qual o indivíduo modifica a sua própria representação da realidade social” (NOELLE-NEUMANN apud WOLF, 2003, p.138), a partir do que é apresentado pelos e nos meios de comunicação. Neste momento pode ser feita uma aproximação da prática do grafite e dos processos comunicativos, sem reduzi-lo à esfera da propaganda.

Antes de abordarmos o grafite como uma mídia, deve-se entender como ele se comporta dentro da cadeia comunicativa. Aqui, vale citar novamente, como o fizemos na introdução desta dissertação, que:

“A cadeia comunicativa pressupõe uma Fonte (ou Emissor) que, por meio de um transmissor, emite um Sinal através de um Canal. No fim do Canal, o Sinal, através de um receptor, é transformado em Mensagem para uso de um Destinatário” (ECO, 1984, p.168).

Outro elemento que define a cadeia comunicativa é o Código, que deve ser comum tanto à Fonte quanto ao Destinatário. Um Código é um sistema de possibilidades prefixadas e só com base no Código é que se pode estar apto a determinar se os elementos da mensagem são intencionais ou consequência do Ruído. A aparente obviedade do papel do Código dentro da cadeia comunicativa é levada ao extremo se entendermos que reside no uso do Código, pelo destinatário, “um resto de liberdade”, uma vez que quem recebe esta mensagem pode lê-la de um modo *diferente*. Neste sentido, a cadeia comunicativa, delineada acima, transforma-se: “O Receptor transforma o Sinal em Mensagem, mas essa Mensagem continua sendo ainda vazia à qual o Destinatário poderá atribuir significados diferentes conforme o código que nela aplica” (ECO, 1984, p.170).

Explorar a abertura que o Código promove relativiza a posição passiva do Destinatário diante da mensagem. Este posicionamento ativo frente à cadeia comunicativa é vislumbrado por Eco como uma guerrilha semiótica, que, diferentemente dos posicionamentos estratégicos que sempre tiveram como alvo a Fonte ou Canal passa a promover um posicionamento tático. Eco considera que “a batalha pela sobrevivência do homem como ser responsável na Era da Comunicação não é vencida lá de onde a comunicação parte, mas aonde ela chega” (Eco, 1984,p.173). Quando Eco se propõe a estudar estas possibilidades dentro da cadeia comunicativa, a Internet e os avanços tecnológicos que hoje permitem que diversos centros de mídia independente sejam, de fato, atuantes em escala global, estavam em estágio inicial Logo, faz muito sentido o seguinte questionamento: quais poderiam ser os modos dessa guerrilha Cultural? O grafite certamente poderia se apresentar como um desses modos de atuação.

O grafite se comporta dentro da cadeia comunicativa do seguinte modo: O Emissor não é central ou único; na maioria das vezes é anônimo. O Canal utilizado é o espaço da cidade. O grafite, do ponto de vista de sua recepção e exibição, é uma *mass media* por atingir um público geral. O Código do grafite não pressupõe uma conformidade que caracteriza uma abertura para a interpretação da mensagem que o grafite veicula. Esta abertura pode ser um dos indícios que levam grupos ativistas de *culture jamming* e *subvertising* a se apropriar do grafite para combater ou questionar a transformação do espaço urbano em um espaço de propaganda.

4.2 Signos Vazios

A necessidade de se estabelecer uma nova frente de resistência diante a nova configuração do jogo de poder que a expansão dos meios de comunicação promove, se manifesta, tanto no ensaio de Umberto Eco, *Guerrilha Semiológica*, de 1967, quanto no de Baudrillard, *KOLL KOOL KILLER OU A INSSURREIÇÃO PELOS SIGNOS*. Os dois autores entendem que novas táticas e estratégias são necessárias para uma atuação que de fato explore as novas aberturas que surgem na evolução da sociedade. Nos dias atuais, redes sociais como Facebook e Twitter se tornaram verdadeiras ferramentas para promover ações e transformações tanto políticas quanto sociais. Um exemplo atual deste fenômeno são as manifestações que estão se desenrolando em Nova York²⁷ contra as medidas tomadas pelo sistema financeiro mundial. Hoje, antes mesmo de tomar as ruas, a ação se inicia em fóruns e redes sociais pulverizados pela Internet.

Em um contexto onde a produção de conteúdo não está mais restrita às grandes emissoras ou agentes especializados, promover uma discussão que tem por objetivo tornar ativa a recepção que até então era passiva exala um aroma de redundância. Porém, os argumentos e análises destes dois autores, se entendidos em sua radicalidade, podem servir de fundamento para ações mais críticas e efetivas. “O universo da comunicação tecnológica seria atravessado então por grupos de guerrilheiros da comunicação que reintroduziriam uma dimensão crítica na recepção passiva” (ECO, 1984, p.175). Esta previsão, quase em tom de manifesto, carecia de um exemplo ou direção; de forma complementar, a análise do início do grafite feita por Baudrillard gera um exemplo dos modos de atuação dentro da guerrilha proposta por Eco.

A análise feita por Baudrillard, mesmo que relativa a um recorte muito específico do grafite do início dos anos 1980, mostra-se extremamente atual. Os grafites a que Baudrillard se refere são justamente as assinaturas que começam a aparecer nas paredes e trens de Nova York: DUKE SPIRIT, SUPERKOOL, KOOLKILLER, ACE, VIPERE, SPIDER, EDDIE, KOLA etc., seguidos do número da sua rua: EDDIE 135, WOODIE 110, SHADOW 137 etc., ou ainda de um número em algarismos romanos, índice de filiação ou de dinastia: SNAKE I, SNAKE II, SNAKE III etc. Estes primeiros

²⁷ Movimento Ocupe Wall Street.

grafites são rudimentares, diferem muito dos grafites que se podem observar nas cidades contemporâneas; assemelham-se mais com as pichações. Baudrillard os considera como signos vazios, manifestações que em si não possuem um significado ou mensagem específica:

Estes termos não possuem nenhuma originalidade: eles vêm todos das histórias em quadrinhos, lugar onde estavam encarcerados na ficção, mas eles saem explosivamente delas para serem projetados na realidade como um grito, como interjeição, como antidiscurso, como recusa de toda elaboração sintática, poética, política como o menor elemento radical incapturável por qualquer discurso organizado. Irredutíveis por sua própria pobreza, eles resistem a toda interpretação, a toda conotação, e eles não mais denotam coisa alguma: nem denotação, nem conotação; é através disso que eles escapam do princípio de significação e, enquanto *significantes vazios* irrompem na esfera dos *signos* plenos da cidade, os quais eles dissolvem com a sua simples presença. (BAUDRILLARD, 2002, p. 315)

Entender os grafites como signos vazios ou um signo aberto é explorar ao máximo a distância que estas manifestações possuem frente à propaganda. A análise feita por Baudrillard não se baseia somente em diferenciar o grafite da propaganda; procura também estabelecer parâmetros que o diferencie das pinturas murais financiadas por corporações. Estes murais possuem clara intenção decorativa e servem como promoção de grupos artísticos específicos: “não há nenhuma dúvida que se trata claramente de uma política meio-ambiental, design urbano de grande envergadura – a cidade lucra e a arte também”. Esta relação não transforma nenhum dos lados: se o grafite é enquadrado por este enfoque, pode-se considerar como uma tentativa de domesticação do grafite. Porém, uma frase de SUPERKOOL, um grafiteiro de Nova York, deixa clara a posição do grafite em relação a qualquer metáfora de embelezamento: “Há os que não curtem essa, cara, mas eles gostando ou não, a gente fez o movimento de arte mais forte pra balançar a cidade” (BAUDRILLARD, 2002, p. 318) Aqui está a diferença: alguns muros grafitados são bonitos, mas isso não é fundamental. Os muros mais belos são sempre os que jogam com a arquitetura, mas sem quebrar as regras do jogo.

4.3 Culture Jamming

O grafite alcança seu auge como ferramenta comunicativa quando, inspirados por teóricos como Umberto Eco e Hakimbey, uma legião de artistas e insurgentes dispostos a travar uma guerrilha semiótica elegem os outdoors, como outrora grafiteiros elegeram os metrô de Nova York o lugar perfeito para o campo de batalha. A prática de parodiar peças publicitárias está ancorada no termo *Culture Jamming*, chunhado em 1984 pela banda de áudio colagem *Negativiland*, de São Francisco. Mas “tentar apontar as raízes da cultura Jamming é quase impossível, em grande parte porque a prática é em si mesma uma mistura de grafite, arte moderna, filosofia punk faça-você-mesmo e modelagem antiquíssima.” (KLEIN, 2000, p.206).

Os primeiros estudos sobre a *Culture Jamming* acompanham a intensificação da propaganda nos espaços públicos. Hoje, parece absurdo um outdoor que promova o tabagismo, porém, durante a década de 1980, o absurdo seria não identificar uma propaganda das grandes marcas de cigarro como Marlboro, Hollywood ou Camel. As propagandas tabagistas foram, durante um bom tempo, o alvo predileto de grupos como o *BLF (Billboard Liberation Front)* e o *BUGAUP (Billboard Utilizing Graffiti Against Unhealthy Promotions)*. Estes dois grupos podem ser apontados como os precursores do movimento. As diferenças entre suas abordagens resumem os dois principais estilos de intervenção da *Culture Jamming*. O *BUGAUP* poderia ser comparado à face mais ilegal do grafite: munidos de spray, os integrantes do grupo reescreviam a propaganda, procurando deixar evidente sua alteração. (MESQUITA, 2007, p. 202). O *BUGAUP* iniciou as suas atividades em 1978, atingiu seu auge em 1983 e se desfez em 1985. Até 1983, o grupo causou um prejuízo de um milhão de dólares às empresas de tabaco.



FIGURA 23 – BUGA- UP. Outdoor da Coca-cola modificado.
FONTE-http://www.bugaup.org/billboards/1980_24.jpg



Figura 24 – BUGA- UP. Outdoor em branco apropriado.
Fonte-http://www.bugaup.org/billboards/1980_40.jpg

Diferentemente do *BUGAUP*, que assume uma postura mais “vandal”, não preocupada com a imagem final, as intervenções do *BLF* procuram se integrar ao anúncio. O *BLF* reimprime partes da imagem da propaganda, alterando-as, e cola no outdoor fazendo parecer que nada foi alterado. O *BLF* não rompe com as regras do jogo que as agências de publicidade promovem; o grupo considera o seu ativismo “um serviço de aperfeiçoamento das propagandas publicitárias” (MESQUITA, 2007 p. 204). Com esta mentalidade, o grupo defende que suas ações não podem ser encaradas como vandalismo. “[O] BLF investe na interferência sobre imagens e mensagens que possam causar riso e uma confusão geral nas pessoas” (MESQUITA, 2007, p. 205). Contrário ao posicionamento antipropaganda que o *BUGAUP* assume, o *BLF* defende que cada cidadão possua seu próprio outdoor.



FIGURA 25 – Billboard Liberation Front. Outdoor da Exxon modificado.
FONTE- <http://www.flickr.com/photos/24301298@N08/2299349480/sizes/z/>

A *culture jamming* é um estímulo para se enfraquecer a relação unilateral entre produtores e consumidores de significado. Porém, como alerta Jorge Rodriguez Gerada, ex-integrante do *Artflux* (1989-1992) e *Cicada Corps of Artistis* (1992-1997) e considerado como um dos mais inventivos artistas de *culture jamming*:

Alguns *jammers* nem tinham uma ideia do motivo pelo qual deveriam atacar anúncios de uma certa companhia... Para alguns, a alteração em outdoors tornou-se um recurso estilístico usado apenas com o objetivo de atrair a atenção para eles mesmos. Como efeito colateral, esses artistas fizeram nada mais do que dar reconhecimento ao produto que, supostamente, deveria ser atacado (GERADA, 2005, apud MESQUITA, 2007, p. 208).

Neste sentido, segundo KLEIN (2000), empresas conscientes do potencial de venda que a *culture jamming* adquiriu ao longo dos anos acabam se adaptando ao jogo dos ativistas e passaram a lançar campanhas “*pre-jammed*”. Esta atitude das empresas reflete o limite crítico da *culture jamming*; intervenções cada vez mais plásticas e divertidas criam o mesmo amortecimento que as empresas propagam.

Ciente da crescente cooptação e enfraquecimento do discurso dos *jammers*, Gerada decide parar com a alteração de outdoors e, em 2002, inicia seu projeto *Identity Series* (FIGURA 26). Com este projeto a trajetória de Gerada abandona o ataque às grandes corporações e empresas de propaganda e foca no diálogo com a comunidade. Para o artista:

[...] o importante é que essas paredes falem sobre algum tipo de história. Gosto de trabalhar em paredes gastas pelos anos de esquecimento, com os elementos que expõem o que costumava ser ali (como marcas de uma construção anexa que não existe mais). Para mim, essas paredes parecem dizer algo sobre deslocamento, ganância e gentrificação. Às vezes, elas falam também sobre desprezo e pobreza. Às vezes, elas apontam para a importância de salvar uma herança arquitetônica. Algumas podem fazer parte de um projeto de renovação urbana que consiga uma mudança positiva para os moradores originais. Meu intuito é fundir a imagem de alguém, cujo sentido de identidade permite tornar-se um ícone, com a história daquela parede que quer dizer algo para nós. O resultado é tão amargo quanto doce. A combinação entre o carvão e a superfície da parede com o vento, a chuva ou sua destruição repentina é a parte mais importante do processo. Identidade, memória e lugar tornam-se um só. (GERADA, 2005 apud MESQUITA, 2007, p.209-210).



FIGURA 26 – Emma. Fonte: JORGERODRIGUEZGERADA, 2002.

Gerada continuou a trabalhar a capacidade expositiva e comunicativa do espaço público que os outdoors exploram. Mas, neste projeto, lançando mão de um espaço e tempo contextualizados e uma efemeridade atribuída à técnica empregada, o artista alcança um nível de crítica e sutileza de que muitos exemplos de *culture jamming* carecem.

5 Análise de Obras

5.1 BLU

Blu é o pseudônimo de um artista que resguarda sua identidade. Blu passou a ser conhecido em 1999, graças a uma série de grafites ilegais pintados no centro histórico e subúrbios de Bolonha, capital da região italiana de Emilia-Romagna. Nos primeiros anos de sua carreira, sua técnica era limitada ao uso de spray, meio típico da cultura grafite. Seu estilo característico apareceu em 2001, usando rolos montados em cima de varas telescópicas. Esta nova solução permitiu-lhe aumentar a área de superfície pintada e transmitir a forte intensidade de seu vocabulário visual. Enormes figuras humanas, às vezes sarcásticas, às vezes dramáticas, que pareciam como se fossem emprestados de quadrinhos ou jogos de videogame, começaram a aparecer pelas ruas de Bolonha.

O acervo de imagens disponível no site do Blu²⁸ registra sua trajetória desde 2000. Nos trabalhos mais antigos, percebe-se que o artista mantém a escala do corpo, entende-se como escala corporal, trabalhos que não necessitam de andaimes, escadas ou plataformas móveis. Mas suas figuras monocromáticas e sempre expressivas começam a se desenvolver. A partir de 2003, Blu começa a explorar uma escala que extrapola o limite do corpo, seu trabalho abandona a escala do muro e passa a habitar a escala do edifício. Com uma noção de proporção e inserção muito apurada, o artista começa a tirar partido de chaminés, pórticos e outros elementos arquitetônicos. Podemos considerar que a consciência espacial do artista começa a evoluir a partir do momento que ele rompe com a sua escala corporal.

Uma característica comum à maior parte dos grafiteiros espalhados pelo mundo é a dificuldade inicial de bancar suas intervenções: dificilmente começa-se a grafitar já com um patrocínio. Logo, quanto maior for a escala da obra, maior é o gasto. No caso do Blu, a tática para driblar esta barreira financeira é justamente o uso de poucas cores, abusando do contraste entre elas. Figuras gigantes em preto e branco com detalhes coloridos são características que distinguem o trabalho de Blu dos demais grafites.

²⁸ Disponível em <<http://blublu.org/sito/updates/updates.htm>>. Acesso em: 2 out 2012.

Grande parte dos trabalhos de Blu possui uma mensagem política; seus grafites em grande escala abordam temas que vão desde a exploração econômica até as grandes guerras. O artista tem plena consciência de que, por meio do grafite pode atuar como formador de opinião. Recentemente, Blu foi convidado para produzir um mural para o museu de arte contemporânea de Los Angeles (MOCA - Museum of Contemporary Art de Los Angeles). O trabalho encomendado faria parte da exposição de arte urbana que seria inaugurada em abril de 2011. Porém, antes que o mural pudesse cumprir seu objetivo, foi completamente apagado pela direção do museu (FIGURA 27).

A mensagem por trás de dezenas de caixões cobertos por notas de um dólar, num país que mantém tropas em dois outros países (Iraque e Afeganistão) não poderia ser mais direta. Ainda sim, não foi o conteúdo da mensagem que levou o museu a apagar este mural. O principal fator que levou a direção do museu a tomar esta decisão foi sua localização. A face norte do museu, escolhida como local de intervenção do artista, fica exatamente em frente ao centro médico dos veteranos de guerra e próximo ao monumento em homenagem aos nipo-americanos que lutaram na Segunda Guerra Mundial. Por tal motivo, o diretor, Jeffrey Deitch, considerou que o trabalho de Blu ofenderia a comunidade. Para ilustrar seu pensamento, Deitch declarou: “Não seria respeitoso sentar na frente de alguém com câncer de pulmão e acender um cigarro” (FRINKEL, 2010, p.01. tradução nossa)²⁹. Este caso teve uma repercussão muito interessante³⁰, pois foi além de uma discussão sobre censura.

O caso reabriu a discussão da pertinência do grafite ou da arte de rua pertencerem aos museus. Shepard Fairey, um reconhecido artista de rua, enxerga a situação como sendo uma falha de comunicação entre Blu e o MOCA. Como a obra foi encomendada pelo museu, a decisão por integrar ou não a exposição fica a caráter da curadoria do museu. A opinião esclarecida de Fairey se baseia no fato de que quando o grafite ou a arte de rua são expostos em espaços convencionais de arte, estão sujeitos às regras que compõem o contexto deste lugar.

²⁹ “Out of respect for someone who is suffering from lung cancer, you don't sit in front of them and start chain smoking.”

³⁰ Blu reuniu os principais textos que alimentaram o debate em um link, disponível em: <<http://freetexthost.com/dvesw6fryg>>. Acesso em: 20 out. 2012



FIGURA 27- Blu. Fonte: LOSANGELESDOWNTOWNNEWS, 2010.

A produção de Blu ilustra muito bem a capacidade do grafite em comunicar uma mensagem de forma mais livre e democrática e também evidencia aquilo que se perde quando ele habita os espaços da arte. Mas, dentro de um acervo tão variado, podemos encontrar trabalhos que são fruto do olhar desperto para as características e especificidades do espaço. A escala dos seus trabalhos está na ordem do edifício, o que muitas vezes dificulta a interação com elementos pontuais, porém, uma das suas estratégias de composição é a repetição de pequenos elementos. Esta repetição cria a abertura para que Blu interaja com portas, janelas e outros elementos, por vezes reforçando seu significado ou modificando seu sentido (FIG. 28-29).



FIGURA 28- BLU 2011. Fonte: BLUBLU, [200-].



FIGURA 29- BLU. Fonte: BLUBLU, [200-].

Blu leva ao extremo a vivência do espaço em seus vídeos: *MUTO*; *BIG BANG BIG BOOM* e *COMBO*. Utilizando a técnica do *Stop Motion*³¹, Blu vai se apropriando dos elementos do lugar e criando novas espacialidades: a própria narrativa dos vídeos emerge da interação do artista com o lugar. E como para animar o vídeo o artista desenha, apaga e redesenha, o resultado da vivência só pode ser visto por vídeo; na cidade, encontramos apenas o vestígio do percurso da ação. Podemos dizer que o produto da relação trabalho e lugar foi desterritorializado, as espacialidades criadas não possuem um lugar no espaço geométrico, elas só se efetivam numa tela de exibição e sua duração é condicionada ao tempo do vídeo.

Analisar o grafite como um conjunto de operações possibilita enxergar a complexidade que reside nas obras dos grafiteiros. A princípio, a clara mensagem política presente no trabalho de Blu poderia ser entendida como sua característica principal. Porém, assumir este partido é precipitado. Deve-se observar que Blu possui um olhar único para as características simbólicas e arquitetônicas que compõem o lugar. Muito de seus trabalhos jogam com a noção de utilidade do lugar, e deste jogo emerge a abertura para novos olhares. Esta renovação abre espaço para entendermos o grafite enquanto uma vivência que cria novas espacialidades na cidade.

³¹ Stop Motion é uma técnica de animação quadro a quadro.

5.2 Os Gêmeos

Os irmãos Gustavo e Otavio Pandolfo, gêmeos idênticos, nascidos em 1971, são os agentes por trás do pseudônimo Os Gêmeos. A dupla começou a fazer grafite por volta de 1987, influenciados pela cultura Hip-Hop que começava a ganhar forças em São Paulo desde os anos 1980. Os Gêmeos talvez estejam entre os artistas mais completos e versáteis do Brasil atual. A produção de seus personagens mundialmente famosos não os impede de realizar *throw-ups* e letreiros de forma ilegal pela cidade. Em inúmeras entrevistas e na biografia disponível em seu site³², procuram deixar clara a posição de que, em sua carreira, a produção direcionada para a galeria é separada da produção de rua. Esta clareza demonstra a maturidade que a dupla alcançou depois de terem passado por todo o processo que envolve o percurso de um grafiteiro.

Com o passar dos anos, Os gêmeos foram construindo e disseminando um estilo próprio, fortemente influenciado pelo cotidiano da cidade de São Paulo. Mesmo sendo grafiteiros que possuem domínio sobre todas as vertentes do grafite, sua marca principal são seus bonecos amarelos. Estes personagens, se colocados todos juntos, formariam a população imaginária e efêmera que habita as paredes das cidades do Brasil e do mundo.

Seus personagens e a representação de suas ações no espaço são uma forma dos grafiteiros explorarem a capacidade comunicativa e expositiva do grafite. Os Gêmeos usam seus personagens para protestar contra algumas políticas públicas como, por exemplo, as ações que envolvem a Lei Cidade Limpa que está em vigor desde 2007 em São Paulo:

A Prefeitura de São Paulo regulamentou, através de um decreto publicado no Diário Oficial da Cidade em 6 de dezembro de 2006, a lei que criou o projeto Cidade Limpa. A nova legislação, tem como objetivo eliminar a poluição visual em São Paulo, proíbe todo tipo de publicidade externa, como outdoors, painéis em fachadas de prédios, backlights e frontlights. Também ficam vetados anúncios publicitários em táxis, ônibus e bicicletas. A legislação ainda faz restrições aos anúncios indicativos, aqueles que identificam no próprio local a atividade exercida. (SÃO PAULO, 2006, site da prefeitura de São Paulo. acesso em 17/02/2012)

³² <http://osgêmeos.com.br/index.php/biografia/>

Como forma de combate à poluição visual, equipes de limpeza foram instruídas a pintar as paredes da capital com um tom de cinza desbotado. Com o objetivo de diminuir a ação de pichadores, a prefeitura apagou centenas de grafites, o que sempre aconteceu, mas a política atual se mostra ostensiva e a duração dos grafites chega a ser reduzida a apenas 24 horas. O caso que mais chamou atenção ocorreu em 2008 quando as equipes da Prefeitura apagaram um grafite que existia há mais de 15 anos nos muros da Avenida Radial Leste em São Paulo. Para infelicidade da Prefeitura, este caso não passou despercebido, pois os autores do grafite, no caso os Gemeos, estavam expondo pela primeira vez em um importante museu britânico, o Tate Modern.

Uma das condições mais conhecidas dentro da cultura do grafite é justamente a efemeridade, mas no caso mencionado acima a polêmica foi gerada por dois fatores: a política ostensiva por parte da Prefeitura de São Paulo e o atual reconhecimento do grafite na esfera artística. A princípio, se as ações da Prefeitura fossem descentralizadas, entrariam na dinâmica natural da cidade e da vida dos grafites; mas, por seu caráter setorizado e higienista, a medida tornou-se impopular e ineficiente, pois acabou estimulando grafiteiros e pichadores a reconquistarem o espaço perdido. Nesse momento, a polêmica em torno da destruição de alguns grafites reforça a ideia de que alguns grafites têm mais valor do que outros e por isso devem ser preservados. A metáfora da cidade como um museu a céu aberto opera dentro desta ideia e por isso deve ser vista com cautela; a valorização excessiva de alguns grafites acaba engessando o potencial dinâmico da cidade e aproximando os grafites de murais encomendados que promovem a institucionalização do espaço. Se insistirmos nesta visão, não demorará a se estabelecer uma curadoria do espaço urbano, criando uma burocracia que exterminaria qualquer tipo de espontaneidade.

Se analisarmos a produção dos Gemeos, percebe-se que a dupla raramente tira proveito da realidade material do lugar, texturas ou elementos arquitetônicos; na maior parte das vezes, estes elementos não são relevantes na construção ou concepção da imagem-grafite. Com isso, afasta-se a possibilidade de entendermos seu trabalho como uma prática do espaço da cidade em sua plenitude.

Dentro da produção dos Gemeos verifica-se dois modos de operar distintos. A escala é o ponto de maior diferenciação entre os modos. Os trabalhos em grande

formato e os painéis multicoloridos fazem grande sucesso dentro do mercado de arte. Com um apurado senso lúdico e estético a dupla cria verdadeiras janelas para um mundo onírico nos muros da cidade. Mas, apesar de seu elevado valor estético estes grafites migrariam com facilidade dos muros da cidade para galerias ou salas de estar. A outra face da produção dos Gêmeos é mais próxima da escala do corpo. São personagens amarelos que se confundem com os habitantes da cidade, revelam momentos efêmeros e quase invisíveis da experiência do grafiteiro (Figuras 30-31). Estes trabalhos mostram não só a versatilidade destes artistas mas também evidenciam o estreito relacionamento que eles estabelecem com o lugar e as dinâmicas que o caracterizam.



FIGURA 30- Gemeos. Fonte: LOST.ART [200-]



FIGURA 31- Gemeos. Fonte: LOST.ART [200-]

5.3 Banksy

Banksy é hoje um dos artistas mais reconhecidos dentro da arte urbana mundial. Seus quadros e instalações possuem grande valor no mercado de arte, mas sua fama não está restrita às galerias: Banksy é um nome respeitado pela maior parte dos grafiteiros. Obtendo reconhecimento em ambas as esferas, legal e ilegal, este artista pode ser considerado um ícone dentro do grafite mundial. Banksy também pode ser colocado como um grande exemplo da complexa atuação do grafite na cidade, pois, ao mesmo tempo em que hoje as prefeituras das cidades britânicas de Brighton, Bristol e Londres estão tomando medidas para conservar seus grafites, muitos outros são sumariamente apagados. Quem de fato está atribuindo valor a produção do grafite e da arte de rua são as instituições de controle que optam por apagar uns e preservar outros.

Se focarmos no processo de produção dos grafites de Banksy e não no produto final ou técnica empregada, é impossível distinguir uma ação de vandalismo de uma artística. Seus *stencils* são feitos sem autorização prévia, na calada da noite e em locais de difícil acesso; se olharmos por este ângulo, como diferenciar Banksy de um pichador qualquer? É ineficaz dizer que existe grafite arte e grafite vandalismo: ambos são expressões de um mesmo movimento. Se existe diferença, ela reside na mentalidade propagada pelos puristas do grafite ou por “curadores” que olham a cidade como se olhassem um museu.

Mesmo com uma alta dose subversiva, as discussões que envolvem este artista, quase sempre, estão centradas na relação turbulenta entre grafite e arte. Em 2009, teve início uma disputa entre dois grafiteiros que se tornaria famosa, *Banksy vs Robbo*. Robbo foi um dos primeiros grafiteiros da Inglaterra a se tornar conhecido nos anos 1980; grande parte dos seus grafites foram destruídos e os poucos que restam estão descaracterizados. O que deflagrou uma intensa disputa entre eles foi a interferência de Banksy sobre um destes poucos grafites restantes. Sob o pretexto de ter sido desrespeitado, Robbo inicia uma verdadeira guerra, interferindo no maior número possível de grafites do Banksy. A disputa ganhou as páginas da Internet e até uma reportagem de televisão. Disputas como esta são comuns dentro da cultura do grafite, mas a diferença neste caso se fundamenta em dois pontos: o primeiro deles, o fato de que Banksy possui inúmeros fãs que idolatram seu trabalho e

consideram um absurdo descaracterizá-lo e, o segundo, quais seriam os motivos que levam os trabalhos de Banksy a serem preservados e os demais apagados.

A reportagem mostra a disputa pelo olhar de Robbo, sua indignação e as medidas que ele tomou para combater Banksy. Mas o diferencial da reportagem são os desdobramentos da disputa: Robbo se torna conhecido e vai de vândalo à artista de rua sem o menor embaraço. Após esta repercussão, Robbo realizou uma exposição, vendeu seus quadros e foi contratado para fazer alguns grafites. Este fato demonstra que as diferenças impostas entre o grafite e a arte urbana são ditadas por estratégias de mercado; a distinção é necessária para transformar uma produção que até então era espontânea e gratuita em um produto vendável.

Os *stencils* de Banksy se distinguem por sua técnica apurada e uma interpretação sarcástica da cultura britânica. Sua produção artística possui uma forte coesão desde a escolha da técnica empregada. O *stencil* é uma das técnicas mais versáteis do grafite. Com poucas cores e num intervalo de tempo relativamente pequeno obtém-se um resultado gráfico muito bom. O *stencil* possibilita que numa noite o artista repita o mesmo desenho em várias superfícies e, como seu tempo de produção é baixo, o número de lugares que podem ser apropriados aumenta significativamente. Contudo, o *stencil* é limitado na sua relação com o espaço: como é uma técnica que privilegia a reprodução, a cidade, muitas vezes, é reduzida a uma folha em branco que deve ser carimbada o maior número de vezes possível. Mesmo com esta limitação, podemos encontrar algumas apropriações de Banksy que podem ser entendidas como prática espacial. Um exemplo desta prática é a série de trabalhos no muro que divide os territórios de Israel e da Palestina. Aludindo ao que está do outro lado e estudando formas de transpor o muro, Banksy, ao mesmo tempo em que evidencia a existência absurda do muro, transforma seu significado. O muro que antes afastava agora é um convite para se aproximar e intervir. O próprio Robbo, na sua caça a Banksy, grafitou o muro da vergonha.



FIGURA 32- Banksy. Fonte: FLICKR, 2002

5.4 Alexandre Órion

Alexandre Órion Criscuolo é designer, artista plástico e fotógrafo autodidata. Paulistano, nascido em 1978, desde 1995 trabalha com grafite e arte pública e em 2001 começou a estudar fotografia. Em 2004, graduou-se em artes visuais pela Faculdade de Montessori-Famec, em São Paulo. Atualmente conta com obras que integram os acervos do Banco Itaú S.A. e da Pinacoteca do Estado de São Paulo.

A princípio, os *stencils* de Órion poderiam passar despercebidos na inundação de intervenções que se apropriam dos muros da cidade de São Paulo. Seus *stencils*, se comparados aos de Banksy, são duros e pouco trabalhados e, na contramão dos grandes painéis, Órion trabalha na escala do corpo, na maior parte das vezes, com trabalhos que não ultrapassam a altura de uma pessoa. Todos estes fatores contribuiriam para que este grafiteiro fosse apenas mais um entre tantos outros artistas anônimos que figuram na cidade. Porém, o artista ganhou notoriedade pela exposição “*Metabiótica*” em 2006, que funde grafite e cotidiano através do registro fotográfico.

O registro fotográfico não é novidade no percurso dos grafites. Os grafites possuem uma fragilidade, impermanência e fugacidade que dialogam com a precariedade do espaço urbano; por isso, as fotos são a única garantia de permanência da intervenção do grafiteiro. Órion leva a prática do registro fotográfico para outro nível. Em seu projeto “*Metabiótica*” as fotos deixam de ser um registro e passam a ser parte da obra.

As fotos que compõem a exposição “*Metabiótica*”, antes de servirem como registros da intervenção urbana, procuram fixar interações possíveis entre os grafites e as pessoas que transitam no local. A escala e as ações que as figuras representam buscam uma abertura para a interação. Desta forma, as fotos de Órion, ao mesmo tempo em que congelam um momento específico, não esgotam as possíveis situações e interações que ainda não foram atualizadas.

Os grafites deste artista são rastros ou vestígios e incitam uma continuidade. Cria-se a possibilidade para se romper a condição passiva do observador. A falta de controle que o artista promove joga com a temporalidade da imagem grafite, a necessidade de participação para alcançar seu sentido adia seu fim e relativiza sua fragilidade.

O trabalho “Metabiótica” tira partido da interação com os transeuntes da cidade, mas não possui uma mensagem expressa. O lugar de intervenção serve como pano de fundo na maior parte das vezes. Porém, com a intervenção urbana “Ossário”, projeto iniciado em 2006, o artista trabalha uma mensagem político-ambiental e retira da especificidade do lugar os fundamentos da sua obra.

O artista se utiliza da técnica do grafite reverso, desenvolvido pelo britânico Paul Curtis, que consiste em desenhar usando a sujeira acumulada nos muros ou outras superfícies, formando assim o grafite de forma invertida. Órion, munido de água e pano, retirou a fuligem acumulada no túnel Max Feffer (zona oeste de São Paulo) para formar as imagens de caveiras humanas (Figuras 35-36).

Durante a execução o artista foi algumas vezes abordado por policiais, mas sua atividade colocou em xeque o senso comum, pois ele não estava adicionando nada às paredes e sim as limpando. A mensagem por trás das caveiras é óbvia, questionando o modo de vida das grandes cidades. Porém, o tom desta crítica é o modo como o artista explorou o local escolhido para sua intervenção. Ao limpar com pano e água as placas de proteção que separam os fios e dutos de ventilação dos passantes, o artista subverte a função do material. O que antes era usado para separar agora é usado para expor, comunicar e afetar. A técnica usada, o grafite reverso, somado ao local escolhido, criou um diálogo incômodo que escancarou problemas como a poluição nas grandes cidades e o descaso político.

A escolha do lugar, a mensagem crítica ou a imagem final, o que precedeu o que? A ligação entre a imagem final e as características do espaço está tão bem construída que é impossível arriscar qualquer resposta. Este modo de operar rompe com a relação de suporte entre a cidade e o grafite, o artista se apropriou da ordem construída e desviou seu sentido literal, criando uma nova espacialidade. Trabalhos como este demonstram as qualidades latentes da relação entre o grafite e a cidade para além da condição de suporte.



FIGURA 33- *Metabiótica*. Fonte: ALEXANDREORION, 2007



FIGURA 34- *Metabiótica*. Fonte: ALEXANDREORION, 2007



FIGURA 35- Ossário. Fonte: ALEXANDREORION, 2007



FIGURA 36- Ossário Fonte: ALEXANDREORION, 2007.

5.5 GRL (*Graffiti Research Lab*)

Em 2005, James Powderly cuja formação é em robótica aeroespacial, e Evan Roth, um web designer e programador, mudam drasticamente suas áreas de especialização e fundam o *Graffiti Research Lab* (GRL). O interesse de ambos pelo grafite surge quando eles assistem ao filme *Style Wars* de 1983. Roth (2006) declara que este filme documentário pode ser considerado como ponto crítico de carreira. O impacto que o filme causou em Roth e Powderly é discutido em um artigo do *The New York Times*³³ sobre GRL: "Eles estavam *hackeando* o metrô para transportar suas *pieces* de bairro a bairro. Esse filme faz o grafite ser percebido como um movimento" (ROTH, 2006, apud, DAYAL, 2006, tradução nossa)³⁴. Querendo ser parte desse movimento, eles canalizam seus conhecimentos e começam a criar mecanismos e artefatos que possam ser usados por grafiteiros. A missão do GRL é criar ferramentas, e não produzir um novo tipo de grafite ou forma de grafitar.

O GRL tem crescido exponencialmente. Um dos fatores que alimenta seu crescimento é a prerrogativa de criar ferramentas *open source*. A tecnologia *open source*, tal como o nome implica, possibilita que qualquer um altere o código da ferramenta: os *softwares* criados pelo GRL estão permanentemente em estado *beta*. A ênfase em desenvolver projetos *open source* permitiu que células do GRL surgissem em: Amsterdã, Paris, São Paulo, Belo Horizonte e Los Angeles.

Powderly e Roth entendem a incorporação de elementos digitais como um meio para um fim: uma maneira de continuar e ampliar o tradicional comportamento subversivo do grafite. No entanto, eles também concebem que estes aparatos podem alterar a percepção sobre a produção do grafite. Sendo assim, o GRL passou a criar softwares e dispositivos projetados intencionalmente para serem baratos, fáceis de usar e não ilegais. As dimensões mais controversas do grafite são os *throw-ups* e as *tags*, e os dois projetos que analisaremos são inspirados nestes dois estilos.

³³ Dayal, G. Devising digital techniques for graffiti artists. *New York times*. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2006/06/23/arts/23iht-graff.2036275.html?pagewanted=all&_r=0> acesso em: 15 set. 2011.

³⁴ "They were hacking the subway to transport these huge art pieces from borough to borough, that movie makes graffiti feel like such a movement."

LED Throwies foi um dos primeiros projetos do GRL. Sua Inspiração provém dos *throw-ups* e os pontos em comum são: a apropriação do espaço urbano, explosão de cores vibrantes, ação rápida e quantidade. Do ponto de vista técnico, *LED Throwies* foi o nome dado para pequenos dispositivos de luz que consistiam de uma bateria de lítio, um LED 10 milímetros e uma fita magnética (FIGURA 36). A concepção e construção eram muito simples e de baixo custo e o produto final foi um pequeno ponto de luz portátil que podia ser preso a qualquer superfície ferromagnética. Quando centenas de *LED Throwies* eram espalhados em uma parede ou uma escultura pública, a impressão gerada era de um letreiro luminoso instantâneo. Este trabalho articula a espontaneidade, a apropriação do espaço e o impacto visual, valores essenciais para os tradicionais *throw-ups*. E, por possuir um caráter lúdico e temporário, ganhou ampla aceitação do público geral.

O GRL criou uma versão publicamente aprovada de grafite, sem necessariamente abandonar as características da experiência original. Os *throw-ups* luminosos eram realizados a céu aberto por indivíduos aleatórios, que recebiam os dispositivos dos membros do grupo, uma ferramenta desenhada para grafiteiros. Ganhou tanto interesse público que o projeto foi recriado muitas vezes, por pessoas comuns.



FIGURA 37- *LED throwies*. Fonte: FREEIMAGEFINDER, 2007.



FIGURA 38- *LED throwies*. Fonte: FREEIMAGEFINDER, 2007.

Se os pontos em comum entre o grafite e os *LED Throwies* eram da ordem da experiência no projeto *L.A.S.E.R. Tag*, a ligação é evidente. Em termos técnicos, o projeto *L.A.S.E.R. Tag* consiste em um software de visão computacional que identifica os movimentos de um *laser pointer* e gera uma imagem baseada na estética das *tags* dos grafiteiros de Nova York, e o arquivo digital pode ser projetado em qualquer superfície da cidade. Resumindo, trata-se de um computador rodando o programa (disponibilizado pelo GRL), um projetor e um *laser pointer*.

A base deste programa foi desenvolvida por Evan Roth durante seu mestrado na *Parsons*; o formato final foi alcançado com a colaboração de Powderly e outros programadores de *open frameworks*. As *tags* são o estilo de grafite mais controverso. Seu valor se restringe à perícia e à criação de inúmeras fontes e caligrafias inusitadas. Mas, por sua simplicidade, acaba não sendo um resultado estético interessante, e por isso está sempre associado à depredação e disputa territorial. A réplica criada pelo GRL ataca diretamente o ponto mais negativo desta forma de expressão: a alteração permanente da superfície.

O grafite sempre se relacionou com a efemeridade. Neste projeto, o GRL leva esta condição ao extremo e, com isso, a temporalidade se torna uma vantagem. O *L.A.S.E.R. Tag* é a ferramenta que alcançou maior reconhecimento, tanto por parte do público quanto por parte dos grafiteiros. Este experimento foi apresentado em fevereiro de 2008 no *Museu de Arte Moderna de Nova York (MoMA)*, e este é somente um dos exemplos que comprovam a aceitação do público geral. Mas o que chamou a atenção dos grafiteiros, além da representação fiel do traço de spray, foi que a experiência na cidade foi mantida. Para projetar em alguns prédios, o GRL teve de empregar as mesmas táticas dos grafiteiros: invadir espaços e escalar prédios configurando todo um esforço para posicionar o projetor e o computador em um ponto favorável a fim de possibilitar a obtenção de energia e projeção.

Os dois projetos exploram novas ferramentas e técnicas para a prática do grafite e não procuram substituir a prática tradicional: antes disso, pretendem ser complementares. Explorando os limites da imagem negativa, ampliam a capacidade de vivência urbana, muitas vezes invisível. Esta dimensão inacessível para o público não especializado tende a transformar ou renovar a percepção com relação à produção tradicional do grafite. O avanço que os experimentos representam diante das práticas convencionais de grafite é a apropriação coletiva e o total descontrole

da imagem final. Neste sentido, o *LED Throwies*, se entendido em seu modo de produção e resultado final, é a experiência mais bem resolvida e que avança os limites da prática do *graffiti geek* idealizado por ROTH (2005).

Os trabalhos desenvolvidos pelo GRL avançam a relação do grafite digital com a cidade possibilitando novas interações e usos da tecnologia. Mas, tanto o *L.A.S.E.R. Tag* quanto o *LED Throwies* são apropriações tímidas em relação às particularidades do lugar. Os exemplos citados carecem de uma transformação material da cidade, contudo, sob o ponto de vista do engajamento, são a melhor resposta dentro do âmbito do grafite digital.



FIGURA 39- Kit L.A.S.E.R TAG. Fonte- GRAFFITIRESEARCHLAB, 2007.



FIGURA 40- L.A.S.E.R TAG. Fonte- GRAFFITIRESEARCHLAB, 2007.

5.6 Highraff

Rafael Calazans Pierri, paulistano, 30 anos, também conhecido como Highraff, é artista plástico, formado em Design pela FAAP (Fundação Armando Álvares Penteado) em 2001. Pintando nas ruas desde 1997, Highraff possui um estilo único, influenciado por elementos do design gráfico, ilustração, linguagem de histórias em quadrinhos e elementos da natureza. Com a utilização desses elementos que o influenciam e cores vivas, suas obras constroem imagens abstratas. Highraff também faz parte do coletivo *Digital Spray*³⁵, que busca uma fusão entre o grafite e a arte digital com projeções de imagens.

Highraff integra a nova geração de artistas de rua que estudaram em escolas de Belas Artes e pertencem à classe média. A ideia que associa o grafite a uma expressão restrita à periferia não condiz com a realidade atual do grafite. Diversos artistas passaram a eleger o grafite como seu meio de expressão. Essa mudança ampliou o repertório de estilos e com isto começam a surgir imagens cada vez mais complexas. O equilíbrio de cores e a influência do design gráfico marcam não só o trabalho de Highraff como o de muitos grafiteiros. Uma tendência que pode ser verificada é o desligamento da produção de uma agenda política: o fundamento destas ações é a produção de imagens que se integram ao ambiente como elementos decorativos.

O estilo abstrato oferece uma abertura para que o grafite se adapte ao lugar, porém, no conjunto de obras do Highraff não se encontram exemplos que explorem esta abertura. O artista não faz uso das texturas ou desníveis e reforça os limites do muro. Este tipo de interação que se apropria do espaço como suporte é a mais encontrada dentro do âmbito do grafite, *bombs*, *tags*, painéis, todos endossam a metáfora que reduz a cidade a um museu a céu aberto. A ausência de uma relação mais próxima com os elementos que compõem o lugar enfraquecem estes grafites tornando-os menos potentes.

³⁵ <http://www.digitalspray.com.br/>



FIGURA 41- Highraff. Fonte – <http://www.fotolog.com.br/highraff/> (acesso em: 17 de fev. 2012)



FIGURA 42- Highraff. Fonte – <http://www.fotolog.com.br/highraff/> (acesso em: 17 de fev. 2012)

5.7 Zezão

José Augusto Amaro Capela, vulgo Zezão, nascido em São Paulo, no bairro do Bom Retiro, e criado em meio a galpões da antiga indústria paulista, entrou em contato com o grafite pelo seu lado mais controverso, através da autêntica pichação paulistana. Sua assinatura era “vicio pif dst” (algo como “vicio, pintores infratores ferroviários, destroy). Ele subia em prédios e lugares proibidos ou deteriorados para promover a sua grife. Nesse ambiente, Zezão acaba desenvolvendo uma caligrafia original, entortando suas letras de maneira muito pessoal. Sua caligrafia de “pixo” vai se transformando em arte abstrata. Zezão desenvolveu uma predileção por lugares lúgubres ou extremamente deteriorados, escombros de prédios abandonados, becos, viadutos ocupados por mendigos ou em corredores do sistema de águas pluviais de São Paulo.

A produção de Zezão possui uma coesão admirável, a precariedade das cores dialoga com a putrefação do lugar escolhido, suas formas abstratas e orgânicas se adaptam às paredes lodosas dos esgotos. Contudo, a dimensão mais radical em seu trabalho está ligada à vivência do espaço. As galerias de esgoto de uma cidade como São Paulo são verdadeiros labirintos, e a probabilidade de ser arrastado por uma correnteza inesperada adiciona um fator de risco que nem mesmo peritos podem contornar. E deste conjunto que só inspiraria repulsa emerge um uso não previsto que dificilmente pode ser conhecido, a não ser por fotos.

As fotos que promovem o trabalho do artista devem ser encaradas como relatos de uma vivência ímpar. Elas remetem às táticas empregadas para o artista alcançar o lugar de intervenção. O trabalho de Zezão desloca naturalmente a importância da imagem final para as etapas antes invisíveis do processo de produção do grafite. A produção deste grafiteiro aprofunda a relação performática que o ato de grafitar possui. Os grafites de Zezão operam uma transformação simbólica e material no lugar em que se inserem, dificilmente encontraremos uma ligação mais potente entre grafite e lugar. Resignificar o imaginário coletivo de um lugar subterrâneo, sujo e repulsivo é somente uma das qualidades do grafite como prática do espaço.



FIGURA 43- Esgotos. Fonte: FLICKR, [200-].



FIGURA 44- Casa abandonada. Fonte: FLICKR, [200-].

5.8 DALATA

Nascido e criado em Belo Horizonte, André Gonzaga, também conhecido como Dalata, atua na cena do graffiti desde 1997. Atualmente alcançou reconhecimento tanto nacional quanto internacionalmente. Com um estilo que mistura abstração e surrealismo, Dalata preenche os muros da capital mineira com uma fauna onírica. Como artista, atua em diversas frentes, como pintura, desenho e escultura. Seus grafites possuem sempre elementos lúdicos e convidam o observador a um exame mais demorado pelo grau de complexidade de suas obras. Em sua página no *Flickr*³⁶ um conjunto de trabalhos deixa claro o olhar que Dalata desenvolveu e sua preferência por atuar em locais degradados. O projeto se chama *Eu vejo coisas*, no qual inúmeros personagens emergem da relação entre o estilo fluido de Dalata e as texturas, fungos e rachaduras e todo tipo de deformação da superfície se tornam um campo de possível interação. Na contramão da maior parte dos grafiteiros, que procurariam uma superfície o mais homogênea possível, o olhar que Dalata desenvolveu faz emergir um mundo de possibilidades.

Todos os grafites desta série são experiências únicas e com uma dimensão tão efêmera que somente a fotografia pode assegurar sua existência. Estes grafites se desenvolvem no limite da temporalidade e se transformam à medida que seu local de inscrição se deteriora. Esta relação íntima com o destino da superfície não é exclusividade dos trabalhos de Dalata, porém, ele consegue converter o que descaracterizaria sua obra em algo de maior complexidade; conforme os fungos ou plantas vão crescendo, seu grafite vai ganhando novas formas (FIGURA 42).

A sutileza do trabalho de Dalata esconde a radicalidade com que se relaciona com a cidade. Um olhar sensível não apenas a materialidade, mas também a condição entrópica da sua superfície de inscrição.

³⁶ <http://www.flickr.com/photos/andregonzagadalata/>



FIGURA 45- Eu vejo coisas. Fonte: FLICKR, [200-].



FIGURA 46- Eu vejo coisas. Fonte: FLICKR, [200-].

6 A Produção Escondida do Grafite

6.1 Grafite e *Performance*

A construção deste trabalho acompanhou as transformações e apropriações do termo e da prática do grafite. Até o momento, abordou-se a evolução histórica e cultural; a sua importância como imagem e ferramenta comunicativa. Em meio a estas abordagens, nem sempre harmoniosas, percebeu-se que existem possibilidades pouco exploradas. Dentre estas possibilidades, duas serão destacadas: O instante em que o grafiteiro está diante da superfície e o produto decorrente da relação entre o grafite e o seu local de inscrição. Estas abordagens só são possíveis partindo-se do princípio de que o objetivo do grafite está em seu processo de produção e não na imagem ou mensagem, até então, entendidos como seu produto final.

O ato de grafitar, instante fugaz que, com a ajuda das novas tecnologias, começa a mostrar sua potência, na maior parte das vezes, é invisível para os observadores. Somente os que pertenciam às *crews* ou eram grafiteiros possuíam as chaves de acesso a esta prática. Porém, com a popularização de câmeras digitais que filmam e fotografam esta etapa, o processo começa a ser desvelado.

Com os inúmeros vídeos hoje disponíveis na Internet, pode-se entender que os grafiteiros, na busca por um estilo, desenvolvem uma coreografia precisa. Cada traço remete a um gesto que o grafiteiro repetiu dezenas de vezes, mas que sempre depende da resposta da superfície. O domínio do spray não é apenas operatório, exige uma consciência do desempenho da ferramenta em cada superfície. O lugar é o elemento que confere singularidade à experiência do grafite.

Atribuir maior relevância para o ato de grafitar permite enxergar o grafite como uma vivência do espaço da cidade. Deste ponto de vista, o grafite se aproxima de uma experiência cotidiana e o afasta da arte convencional. Esta mudança é crucial para relacionar o processo do grafite às artes performáticas. Mas esta aproximação deve ser bem medida, pois o termo *performance* não possui apenas um sentido, como nos alerta Josette Feral (2009). Regra geral, a *performance* possui duas

abordagens principais: a arte da performance e performance como experiência e competência.

Para um entendimento melhor da arte da performance propomos um mapeamento dos conceitos e movimentos artísticos fronteiriços. A *Live Art*, que é definida por Cohen como: “a arte ao vivo e também a arte viva. É uma forma de se ver arte em que se procura uma aproximação direta com a vida, em que se estimula o espontâneo, o natural, em detrimento do elaborado, do ensaiado” (COHEN, 1989, p.38), pode ser considerada o movimento artístico estruturador para a arte da performance. A *Live Art* é um movimento de ruptura que visa a dessacralizar a arte, tirando-a de sua função estética, levando a reforçar o instante e romper com a representação.

Uma das expressões apoiada na *Live Art* é o *Happening*, conceito criado por Allan Kaprow (1927-2006) para descrever sua instalação *18 Happenings in 6 Paris*, de 1959. *Happening* define eventos únicos que foram moldados pela participação do público. Um desdobramento narrativo, justapondo as pessoas, objetos e eventos para criar interações inesperadas. Jean Jacques Lebel (1936), um dos primeiros praticantes do *Happening* na Europa, estrutura os seguintes pontos:

- Livre funcionamento das atividades criadoras sem consideração alguma sobre se agrada ou se vende.
- A superação dessa aberrante relação de sujeito e objeto (observador/observado, explorador/explorado, espectador/ator, colonizador/colonizado, alienista/alienado) separação frontal que até aqui domina e condiciona a arte moderna (LEBEL, 1966, apud COHEN, 1989, p. 132).

COHEN (1989) considera que para o *Happening* o que interessa mais é o processo e a experimentação e menos a encenação e o resultado estético final.

Completando o quadro trazemos a *Action Painting*. Idealizada por Jackson Pollock (1912-1956), a *Action Painting* é a pintura instantânea, que é realizada como espetáculo na frente de um público. Pode-se dizer que a *Action Painting* “lança a ideia de que o artista deve ser o sujeito e objeto de sua obra. Há uma transferência da pintura para o ato de pintar enquanto objeto artístico. A partir desse novo conceito, vai ganhar importância a movimentação física do artista durante sua ‘encenação’” (COHEN, 1989, p. 44).

Valendo-se de toda abertura que se desenvolveu durante os anos 1960, emergem nos anos 1970 “experiências mais sofisticadas e conceituais (a nível de signo, por exemplo) que irão, para isso, incorporar tecnologia e incrementar o resultado estético. É o início do que os americanos chamam de ‘*performance art*.’” (COHEN, 1989, p.44)

A abordagem da performance como experiência e competência é baseada nos estudos feitos por Richard Schechner. O pensamento de Schechner amplia a noção para além do domínio artístico, incluindo assim a cultura. O conceito de performance passa a abarcar desde os esportes até os ritos populares.

Por trás dessa redefinição da noção de performance e de sua inscrição no vasto domínio da cultura, é preciso antes ver um desejo político – muito fortemente ancorado na ideologia americana dos anos 80 (ideologia que perdura até hoje) – de reinscrever a arte no domínio do político, do cotidiano, quiçá do comum, e de atacar a separação radical entre cultura de elite e cultura popular, entre cultura nobre e cultura de massa. (FERAL, 2009, p.199)

Apesar das diferenças entre as duas abordagens, há um ponto em comum que precisa ser ressaltado: a valorização da ação em detrimento do valor da representação. Esta mudança sensível de foco é o que torna importante a aproximação entre o grafite e o conceito de performance. Analisar o grafite enquanto performance diminui a preponderância da imagem sobre o processo de produção.

O fato de a imagem-grafite ser vista como uma etapa e não como o objetivo abre margem para um novo modo de olhar os grafites: as imagens adquirem uma densidade que desfaz a condição passiva do observador, que passa a ser convidado a reconstruir os gestos do grafiteiro. A imagem-grafite se torna um vestígio de um tempo e espaço que pode ser reconstruído.

Não é somente a condição passiva do observador que se desfaz com a valorização do processo em detrimento da imagem final. O papel de suporte que a cidade desempenhou até o momento merece ser revisto. A relação entre o grafite e suas superfícies de inscrição, até então, era unilateral, a cidade era o pano de fundo para a expressão do grafiteiro. Porém, quando o ato de grafitar ganha relevância, o produto da relação gestual do artista com seu local pode ser dialógico.

O tipo de relação que tentamos verificar não está presente em todos os grafites; na verdade, a maior parte dos grafites reforça a condição de suporte a ponto de tentar

anular a especificidade do local. Quando o grafiteiro pinta um fundo monocromático para ressaltar seu trabalho, reduz a cidade à condição de uma tela de pintura. Entendemos que este tipo de processo de produção é um retorno à representatividade e um empobrecimento da experiência.

O tipo de grafite que se procura é aquele cujo processo remete a uma “prática performativa” (NEFF, 2007, p.418). A escolha pelo termo performativo é orientada pela argumentação e conceituação de um “teatro performativo” proposto por Josette Féral. A autora trata de uma forma de atuação que rompe radicalmente com a tríade cênica que separa atuante-público-texto e coloca o processo com maior importância do que a produção final.

No teatro performativo, o ator é chamado a “fazer” (doing), a “estar presente”, a assumir os riscos e a mostrar o fazer (showing the doing), em outras palavras, a afirmar a performatividade do processo. A atenção do espectador se coloca na execução do gesto, na criação da forma, na dissolução dos signos e em sua reconstrução permanente (FÉRAL, 2008, p.209).

Nesta forma artística a peça não existe antes da ação, seu sentido é construído durante o processo de produção, liberando-a de uma dependência exterior ou de uma narrativa linear.

Entender o grafite como uma prática performativa não apenas tira o peso da imagem final e coloca o processo de produção em evidência: abre a possibilidade para que o grafite seja uma vivência espacializante.

6.2 Prática Espacial

Romper com a condição de suporte atribuída ao espaço da cidade cria um vínculo entre o ato de grafitar e o lugar de sua inscrição. Este encontro aproxima o grafite de tantas outras práticas que podem ser detectadas no cotidiano da cidade. Seguindo o pensamento desenvolvido por CERTEAU (1989), o estudo das práticas do cotidiano visa a evidenciar as *maneiras de empregar* os produtos impostos por uma ordem dominante. “Essas *maneiras de fazer* constituem mil práticas pelas quais os usuários se reapropriam do espaço organizado pelas técnicas da produção sócio-cultural” (CERTEAU, 1989, p.41).

Tomar o grafite como parte deste grupo de práticas cotidianas o afasta de uma função decorativa do espaço da cidade. Logo, os grafites que se enquadram nesta análise são aqueles feitos por produtores desconhecidos e efêmeros. Estes grafiteiros não atuam em lugares autorizados e não são patrocinados, sua produção se fundamenta no prazer de estar e atuar na cidade. “Esses praticantes jogam com espaços que não se veem; têm dele um conhecimento tão cego como no corpo a corpo amoroso” (CERTEAU, 1989, p.171). Com isso, se excluem tanto os grafites grandiosos feitos por artistas consagrados quanto os feitos com o objetivo de popularizar um nome dentro da cultura de grafite. Queremos identificar grafites que, ao se apropriarem do espaço, rompam com seu sentido literal.

Genericamente, os grafites representam um estilo de apropriação corporal e móvel. Eles compartilham com as caminhadas pela cidade o que CERTEAU (1989) entende como prática de espaço.

Os jogos dos passos moldam os espaços. Tecem lugares. Sob este ponto de vista, as motricidades pedestres formam um desses sistemas reais cuja existência faz efetivamente a cidade, mas não tem nenhum receptáculo físico. Elas não se localizam, mas são elas que espacializam. (CERTEAU, 1989, p. 176).

CERTEAU (1989) define que existe uma distinção entre espaço e lugar. Um lugar indicaria estabilidade, um sentido de coexistência entre elementos que se encontram cada um em seu lugar próprio. “Espaço é o efeito produzido pelas operações que o orientam, o circunstanciam, o temporalizam [...] o espaço é um lugar praticado”

(CERTEAU, 1989, p.202). Esta distinção também é válida para diferenciarmos o espaço geográfico ou geométrico (lugar) do espaço vivido.

A definição acima é propositalmente ampla, mas é complementada quando se analisa o que Certeau entende por retórica pedestre. Existe um estilo de uso nas práticas de espaço, uma maneira de se apropriar dos lugares que condiciona sua validade:

- Supõe-se que as práticas do espaço correspondam, elas também, a manipulações sobre os elementos de base de uma ordem construída.
- Supõe-se que sejam, como tropos da retórica, desvios relativos a uma espécie de sentido literal definido pelo sistema urbanístico. (CERTEAU, 1989, p.180)

Com isso, antes de apontarmos o grafite como uma prática do espaço, deve-se verificar o modo pelo qual ele satisfaz os quesitos acima. O primeiro quesito é atendido pela maior parte dos grafites, mas é o segundo que definirá o grafite como sendo uma prática do lugar ou do espaço. Os elementos de uma ordem construída para o grafite são: os elementos arquitetônicos (portas, janelas, beirais, fachadas, etc.), as texturas que diferenciam cada material e os vestígios ou sinais do tempo e uso. O ato de grafitar pode tanto homogeneizar as diferenças, como se verifica na grande parte dos grafites, quanto pode jogar e transformar cada significante espacial, multiplicando as possibilidades de interpretação e leitura.

Para o grafite ser uma prática do espaço é necessário um esforço de desmecanização do próprio ato de grafitar, abrir mão de um resultado imagético pré-concebido e assumir o risco de moldar sua coreografia com as possibilidades que só são descobertas quando o corpo do grafiteiro está de frente para seu lugar de inserção. O efeito do ato de grafitar passa a ser uma nova espacialidade, mesmo que por pouco tempo.

7 Considerações Finais - Por uma renovação entre o grafite e cidade.

A questão que deu origem a esta dissertação tinha como objeto a relação que o grafite estabelece com seu local de inscrição. A partir de uma revisão bibliográfica, análise de oito artistas e estudo de dois experimentos em que tive a oportunidade de participar, foi possível compreender um esgotamento tanto das definições que resumem o grafite a seu resultado imagético quanto das tentativas de inscrever o grafite dentro de uma cultura uniforme e global. O grafite se assemelha mais a um processo que condensa diversas abordagens e nem todas elas podem ser reconhecidas nas marcas espalhadas pela cidade. Por isto, este estudo não teve por objetivo estabelecer uma nova definição do que seria o grafite; antes disso, buscou-se verificar os limites e potenciais de cada forma de apropriação do grafite. Deste modo, foi possível entender que o termo grafite designa um conjunto de operações que, quando combinadas, dão origem a uma vivência plural da cidade contemporânea.

No segundo capítulo, abordou-se o paralelo que existe entre os grafites que surgem em Nova York e na Filadélfia no fim dos anos 1960 e os *graffiti* históricos encontrados em Pompéia. Constatou-se que a correspondência entre eles se dá pela quantidade e pelo impulso de inscrever uma mensagem em público. Seguindo as correspondências históricas, chega-se a Brassáï: como demonstramos, a relevância deste personagem para os *graffiti* históricos não reside apenas no minucioso registro fotográfico das manifestações anônimas pela cidade. Brassáï, durante sua busca, desenvolveu um novo modo de olhar a cidade, que mais tarde encontra correspondência com o olhar do *writer*. Por fim, neste percurso histórico a inscrição “Kilroy was here”, que correu o mundo, fecha os paralelos históricos representando a adoção coletiva de um modo específico de se apropriar da cidade. Todos estes momentos históricos carregam pontos de ressonância com o que viria a ser o grafite moderno, contudo, assumir uma ideia de continuidade entre estes fenômenos distintos seria uma imprecisão.

A peça fundamental para entendermos como o grafite moderno se distingue das demais formas de expressão que se utilizam do espaço público é a figura do *writer*. O *writer* não é apenas aquele que pinta ou escreve nos muros, mas sim uma forma de olhar, estar e agir na cidade. Porém, este entendimento é eclipsado pelo

crescente valor que a imagem-grafite adquiriu ao longo dos anos. Ao *writer* restou um papel invisível só reconhecido nos estudos de criminologia.

No terceiro capítulo foi feito um estudo sobre a evolução da imagem do grafite. Das *tags* às *pieces*, pode-se argumentar que o grafite parte de uma expressão espontânea e descompromissada para algo mais elaborado. Este amadurecimento justificaria a elevação do grafite a uma expressão artística, porém, esta transição representa um dos momentos mais controversos do histórico do grafite. O motivo por trás desta polêmica é o embate entre uma visão purista que engessa o grafite como uma expressão subcultural somente exercida pelos membros desta subcultura e um discurso que visa a transformar as imagens-grafite em peças únicas e comercializáveis. Mostra-se necessário romper com este posicionamento dualista que limita o surgimento de novos olhares e potenciais de uso ainda latentes.

A incorporação de dispositivos digitais no processo de produção do grafite pode ser o caminho mais fecundo para a renovação da discussão e prática do grafite contemporâneo. Contudo, esses dispositivos devem ser empregados de modo a ampliar a experiência do grafite, pois tentativas de simulação do grafite “real” no ambiente digital são empobrecedoras.

No quarto capítulo, a investigação teve como objeto o potencial comunicativo do grafite. Pôde-se verificar que este potencial não reside na capacidade de transmissão de uma mensagem, mas sim na transformação dos significados dispostos na cidade e no enfraquecimento da posição passiva dos receptores. Desta forma, considera-se o grafite análogo a uma ferramenta que permite ao cidadão comum explorar, junto com as companhias publicitárias, o potencial expositivo que o espaço público possui.

Centrado na análise de ECO (1984) sobre a cadeia comunicativa e na interpretação de Baudrillard (2002) sobre as possíveis funções dos grafites dentro de uma cidade regida pelos signos, consideramos o *culture jamming* como a expressão máxima da atuação do grafite como artefato comunicativo. Porém, como GERADA (2005) coloca, o *culture jamming* pode ser resumido a um recurso estilístico e esvaziado de crítica, empregado como uma medida publicitária para que artistas anônimos obtenham reconhecimento.

Tendo analisado as duas principais abordagens teóricas sobre o tema, propôs-se a análise de oito artistas já consagrados no cenário internacional. Mesmo com diferentes estilos e abordagens, verificou-se um ponto em comum: o uso do espaço como suporte de expressão, não importando se seu objetivo era a comunicação de uma mensagem ou a produção de uma imagem. Contudo, verifica-se que algumas práticas se fundamentam na experiência do grafite e não em seu produto final, além disso, fica evidente um olhar voltado para o espaço a fim de explorá-lo em suas minúcias. Este dois pontos levantados pela análise dos artistas desloca o foco da imagem e coloca em primeiro plano o ato de grafitar e a vivência espacial que o grafite proporciona.

Explorar estas dimensões até então invisíveis dentro do processo de produção do grafite se mostra urgente para superar o esgotamento atual da relação entre o grafite e a cidade. E, sendo o Brasil o país com a lei mais branda com relação à prática do grafite, não vejo local mais propício para que esta renovação seja concretizada.

8 Referências Bibliográficas

AUGÉ, M. *Não lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. São Paulo: Papirus, 1994. 111p.

AUSTIN, J. More to see than a canvas in a White cube: For an art in the streets. *City*, London, v.14, n 1-2, Feb./Apr, p. 33-47. 2011.

BAUDRILLARD, J. *A Troca Simbólica e a Morte*. São Paulo: Loyola, 1996. 176p.

BECKER, H. S. *Outsider*. Estudos de sociologia do desvio. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2009, 232 p. Coleção Antropologia Social.

BENJAMIN, W. *Obras escolhidas III: Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994. 268p.

BEY, H. *Taz: Zona autônoma temporária*. São Paulo: Conrad, 2004, 88 p.

BORDEN, I. *Strangely familiar*. Narratives of Architecture in the City. London: Routledge. 1996, 96 p.

_____. *Urban Space and Representation*. 2001. Disponível em: <
<http://www.nottingham.ac.uk/3cities/borden.htm>> Acesso em: 03 mar. 2011.

BORDEN, I.; KERR, J.; RENDELL, J.; PIVARO, A. *The Unknown City: Contesting Architecture and Social Space*. Cambridge: The MIT Press. 2000.

CHARLES, D. H. 'Taki 183' Spawns Pen Pals. *New York Times*, New York, 21 Jul. 1971. p. 37.

BRASSAÏ, *De la pared de las cuevas a la pared de las fábricas*. Catálogo da exposição Graffiti Brassai, Madri, p. 34-36, 2008.

BORDOWITZ, G. *Inside ans Out*. Gregg Bordowitz on critical art ensemble. Artforum, New York, 2004, p. 212-217.

CAMPOS, R. M. O. *Pintando a cidade: uma abordagem antropológica ao graffiti urbano*. 2007. 510 f. Tese (Doutorado em Antropologia) - Universidade Aberta, Cidade do Porto, 2007.

_____. "All City": Graffiti Europeu como modo de comunicação e transgressão no espaço urbano. *Revista de Antropologia*, São Paulo, v. 52, n.1, p. 11-46. 2009.

CASTELA, A. P. R. N. *O corpo escrito: as tatuagens na pós-modernidade*. 2008. 323 f.

CERTEAU, M. *A invenção do cotidiano: A arte de fazer*. Petrópolis: Editora Vozes, 1998, 351 p.

CHALFANT, H.; PRIGOFF, J. *Spraycan art*. Londres: Thames & Hudson, 1987, 96 p.

_____. *Subway art*. Londres: Thames & Hudson, 1984, 128 p.

COHEN, R. *Performace como linguagem: Criação de um tempo-espaço de experimentação*. São Paulo: Perspectiva. 2002, 176 p.

COLI, J. *O que é Arte*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995. 131 p.

DAYAL, G. *Devising digital techniques for graffiti artists*. 2006. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2006/06/23/arts/23iht-graff.2036275.html?pagewanted=all>
Acesso em: 10 fev. 2012.

ECO, U. *Signo*. Colombia: Labor, 1994. 213 p.

_____. *Obra aberta*. São Paulo: Perspectiva, 2001, 288 p.

ESTRELLA, C. *A poética do grafite e a visualidade do ambiente urbano*. Logos: Comunicação e Artes, Rio de Janeiro, v.10, n.18, p. 128-149, jan./jun. 2003.

FÉRAL, J. *Por uma poética da performatividade: o teatro performativo*. Tradução: Lígia Borges. Sala preta, Belo Horizonte, v.8, n.1. 2008.

FERRELL, J. *Urban Graffiti: Crime, Control and Resistance*. Youth and Society, Sage Publications, v.27, p. 33-42, 1995.

FONSECA, C. *A Poesia do Acaso: na transversal da cidade*. São Paulo: T. A. Queiroz, 1985. 118 p.

FOUCAULT, M. *Vigiar e Punir: história da violência nas prisões*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1987. 288 p.

FUREGATTI, S. *Arte e Meio Urbano: Elementos de Formação da Estética Extramuros no Brasil*. 2007, Tese (doutorado em Arquitetura e Urbanismo)- Curso de Pós-Graduação Strictu Sensu, Universidade de São Paulo, 2007.

GALLARDO, C. Decir por las paredes. In: *Graffiti Brassai*. Madri: Circulo de belas artes, 2008. p. 27-33.

GANZ, N; MANCO, T. *Graffiti World: street art from five continents*. New York: Harry N. Abrams. Inc. 2004. 375 p.

GARZEDIN, M. A. S. Limpeza e ordem na paginação do tempo: Muros urbanos, arte e paisagem em Salvador. *Cadernos PPG -AU/UFBA*, v. 6, n. 1, p. 53-61, 2007.

GELDER K.; THORNTON, S. *The Subcultures Readers*. London: Routledge. 2005. 656 p.

GODOY, T. R. P. *A produção do espaço: uma aproximação conceitual da perspectiva lefebvriana*. Espaço e Tempo, São Paulo, n. 23, p. 125-132, 2008.

GONÇALVES, A, G. *Inscrições Urbanas: uma cartografia dos processos de subjetivação envolvidos no graffiti*. 2007. 152 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia)- Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. 2007.

GUAZINA, L. O coceito de mídia na comunicação e na ciência política: desafios interdisciplinares, *Revista Debates*, v.1, n.1, p. 49-64, jul-dez. 2007.

HEBDIGE, D. *The function of subculture*. The cultural studies reader. New York: Routledge, 1999. 441 p.

HOFFMAN, A. *Steal this book*. United States: Pirate Editions, 1971. 215 p.

- JACOBSON, S. *International Dictionary of Aerosol Art*. Disponível em <<http://www.djingis.se/memb/ovre/aerosolart/index.html>> Acesso em: 6 jan. 2012.
- JOLY, M. *Introdução à análise da imagem*. São Paulo: Papiros editora. 2007. 176 p.
- JORDAN, T. *Activism! : Direct action, Hacktivism and the future of Society*. London: Reaktion Books, 2002. 164 p.
- KRAUSS, R. E. A escultura no campo ampliado. *Gávea*, v.1, n.1, p. 87-93, 1984.
- KWON, M. *One Place After Another. site-specific art and locational identity*. London: MIT PRESS, 2002. 218 p.
- LANCHMANN, R. Graffiti as Career and Ideology. In: *The American journal of Sociology*, v.94. n.2, 1988.
- LEFEBVRE, H. *The Production of Space*. Oxford: Basil Blackwell, 1991. 453 p.
- LEY, D.; CYBRIWSKY, R. Urban Graffiti as Territorial Markers. In: *Annals of the Association of American Geographers* , 1974, v. 64, n. 4, p. 491-505.
- LIMA, V. A. Revisitando as sete teses sobre mídia e política no Brasil. *Comunicação & Sociedade*, ano 30. n. 51. p 13-37, jan./jun. 2009.
- LODI, I. M. *A escrita das ruas: e o poder público no projeto guernica de Belo Horizonte*. 2003. 226 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais)- Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. 2003.
- MACDOWALL, L. *The graffiti reader*. 2008. Disponível em: <<http://www.graffitistudies.info/>>. Acesso em: 12 jul. 2011.
- MAKEHAM, P. Performing the City, *International Federation of Theatre Research*. v. 30, n. 2, p. 150-160, 2005.
- MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press. 2001. 307 p.

MARQUEZ, M, R. *Cidades em Instalação: Arte contemporânea no espaço urbano*. 2000. 136 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo)- Núcleo de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Minas Gerais. 2000.

MESQUITA, A. *Insurgências Poéticas: Arte Ativista e Ação Coletiva (1990-2000)*, 2008. 428 f. Dissertação (Mestrado em História)- Departamento de História, Universidade de São Paulo. 2008.

MILAGRES, X. L. *Entre o quintal e o parque: possibilidades de produção do espaço público cotidiano*. 2011. 127 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo)- Núcleo de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Minas Gerais. 2011.

MILES, M. *Art Space and the City: public art and urban futures*. New York: Routledge, 2005. 153 p.

MANCO, T; NEELON, C. *Graffiti Brasil*. United Kingdom: Thames and Hudson, 2010. 128p.

MONSA, L. B. *Street Art: Characters*. Espanha: Monsa, 2007. 255p.

MACIEIRA, C; PONTES, M. (org) *Na rua: Pós-grafite, Moda e Vestígios*. Belo Horizonte: Universidade Fumec, 2007. 148p.

NETTLETON, T. *Streetstyle: Skateboarding, spatial appropriation, and dissent*. Disponível em <<http://www.postroadmag.com/8/criticism/index.phtml>> Acesso em: 03 mar. 2011.

PALLAMIN, V. *Arte urbana: Região Central (1945-1998) Obras de caráter temporário e permanente*. São Paulo: AnnaBlume, 2000. 87p.

PAUL, C. Digital art/ Public art: governance and agency in the networked commons. In: Sommerer, C; Jain, L.C.; Mignonneau, L. (Ed). *The Art and the science of interaction design*. Berlin Heidelberg: Springer-Verlag, p. 115-130.

PENNACHIN, D. L. *Palavra e imagem no graffiti: um estudo sobre as traduções intersemióticas na arte urbana*. In: XI Congresso Internacional da ABRALIC Tessituras, Interações, Convergências, São Paulo, 2008.

QUINTERO, N. The Screen on the Street: Convergence and Agonic Coincidences between Graffiti and New Media Objects. *Artnodes*, Barcelona, v.7 out./dez. 2007. <<http://artnodes.uoc.edu>>. Acesso em: 23 abril. 2011.

RIGGLE, N. A. Street Art: The Transfiguration of the Commonplaces. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Nova York, v.68, n.3, p.243-257, jun./out. 2010.

SPINELLI, L. Pichação e comunicação: um código sem regra. *Logos* n. 26, v. 14, p. 111-121. 2007. RALEY, R. *Tactical Media*. Mineapolis: University of Minnesota, 2009. 195 p.

RAMOS, C. M. A. *Grafite Pichação & Cia*. São Paulo: Annablume, 1994. 176p.

ROTH, E. *Geek Graffiti: A study in computation, gesture and graffiti analysis*. 2005. 80 f. Dissertação (Mestrado em Design and Technology)- Parsons the New School for Design. 2005.

SANTOS, M. S. G. *Arte de Rua nas Ruas de Natal*. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 2010, Campina Grande, Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos interdisciplinares da Comunicação, Campina Grande, 2010. p. 15

SASSEN, S. A. The Shifting Meaning of the Urban Condition. *Open*, n. 11. p. 18-26, 2006.

SENO, E; MCCORMICK, C; SCHILLER, M; SCHILLER, S. *TRESSPASS: História da Arte Urbana Não Encomendada*. Londres: Taschen. 2010. 318p.

SHOLETTE, G. *News from Nowhere: Activist Art and After*, 1998. Disponível

em: <http://gregorysholette.com/writings/writingpdfs/13_newsfrom.pdf>. Acesso em: 12 de dez. 2011

_____. *Heart of Darkness: a Journey into the Dark Matter of the Art World*, 2002.

Disponível em:

<http://gregorysholette.com/writings/writingpdfs/04_darkmatterone.pdf>. Acesso em: 12 de dez. 2011

_____. *Dark Matter, Activist Art and the Counter-Public Sphere*, 2003.

Disponível em:

<http://gregorysholette.com/writings/writingpdfs/05_darkmattertwo.pdf>. Acesso em: 13 de dez. 2011

_____. *Snip, Snip...Bang, Bang: Political Art, Reloaded*, 2006. Disponível em:

<<http://gregorysholette.com/writings/writingpdfs/SnipSnipBangBang..pdf>>. Acesso em: 14 de dez. 2011

SILVA, A. *Imaginários Urbanos*. São Paulo: Perspectiva, 2001. 247 p.

_____. *Graffiti: una ciudad imaginada*. Bogota: Tecer Mundo Editores, 1988. 209 p.

SILVEIRA, F. Remediação e extensões tecnológicas do grafite. *Revista Galáxia*, n. 14, p. 95-109, dez. 2007.

SOUZA, D. C. A. *Pichação carioca: etnografia de uma proposta de entendimento*. 2007. 113 p. Dissertação (Mestrado em Sociologia e Antropologia) - Instituto de Filosofia e Ciências Sociais, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. 2007.

STAHL, J. *Street Art*. Curitiba: Editora Paisagem, 2010. 287 p.

TAYLOR, P. A. *From hackers to hacktivists: speed bumps on the global superhighway?*. *New Media & Society*, v.7, n. 5, 2005. Disponível em: <<http://nms.sagepub.com/content/7/5/625>>. Acesso em 12 de jul. 2011.

VAILLANCOURT, R. *MOCA Commissions Mural, Then Whitewashes It*. Disponível em: http://www.ladowntownnews.com/news/moca-commissions-mural-then-whitewashes-it/article_5294889b-0546-5fc7-a754-601d8fdb6a98.html. acesso em 09/02/2012.

VARNELIS, K. *Networked publics*. Cambridge: The MIT Press. 2008. 176 p.

VIEIRA, B. T de Jesus. *Artivismo: Estratégias artísticas contemporâneas de resistência cultural*, 2007. 130f. Dissertação (Mestrado em Arte Multimídia)- Belas Artes, Universidade do Porto. 2007.

VIRNO, P. *Cuando el verbo se hace carne: Lenguaje y Naturaleza humana*. Disponível em: <<http://www.uruguaypiensa.org.uy/Carne.htm>> Acesso em: 17 de mar. 2011. 313 f.

WAINER, J; MEDEIROS, D. (Org). *ttsss...a grande arte de paixão de São Paulo*. São Paulo: Bispo, [200-].

WILSON, Q. J; KELLING, L. G. *Broken Windows: the police and neighborhood safety*. 1982. Disponível em: <<http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1982/03/broken-windows/4465/5/>> Acesso em: 13 de dez. 2011.

WOLF, M. *Teorias da Comunicação*. Lisboa: Editorial Presença, 1999, 128 P.

9 Anexo.

Estudos Práticos.

Como forma de análise dos conceitos e da proposta de encarar o grafite como um conjunto de operações, foram realizados dois experimentos. O primeiro foi uma oficina de Arte Urbana ministrada durante a Semana da Arquitetura UFMG 2011, e o segundo foi um evento de comunicação remota entre grupos de grafiteiros de São Carlos e Belo Horizonte.

Primeiro experimento.

A oficina de Arte Urbana teve como principal objetivo introduzir e estimular os participantes a se inserirem no contexto da Arte de Rua de Belo Horizonte. A oficina teve duração de três dias e foi segmentada da seguinte forma: o primeiro dia foi dividido em duas partes, sendo primeira parte reservada para a discussão e apresentação dos conceitos e referências que gravitam em torno da arte urbana. A segunda parte do primeiro dia foi destinada à prática do lambe-lambe. Os participantes utilizaram tinta látex, corantes, pincéis e papel jornal para gerarem ilustrações que seriam coladas nas ruas do entorno da Escola de Arquitetura da UFMG ou em outros locais próximos. O segundo dia foi subdividido em três partes: na primeira parte, foi mostrada uma das inúmeras receitas que podem ser encontradas na Internet para se produzir a cola do lambe-lambe; na segunda parte, os participantes realizaram uma rápida pesquisa de imagens para servirem como matrizes de máscaras de *stencil*. As técnicas para editar estas imagens abrangeram desde o xerox até a utilização de programas de computador específicos como o Photoshop; a escolha da técnica empregada foi livre. Por fim as matrizes foram projetadas sobre folhas de papel-cartão em formato A3 e depois de desenhadas, foram estileteadas. O terceiro dia ficou reservado para a produção de um grafite coletivo no muro de uma casa abandonada próxima ao local da oficina.

7.1.2 Análise crítica.

A segmentação da oficina em três técnicas diferentes (lambe-lambe, stencil e grafite) foi uma tentativa de cobrir as principais vertentes da Arte de Rua. Porém, o tempo destinado a cada etapa não foi suficiente para que os participantes desenvolvessem o mínimo de intimidade com a técnica. Dentre as técnicas experimentadas, a mais prejudicada foi o lambe-lambe: a aparência de simplicidade é enganosa quando se observa o processo como um todo. O processo de produção do lambe-lambe é

segmentado: primeiro se cria a imagem e depois ela é colocada no espaço. Se este local já não é conhecido previamente, é muito difícil alcançar uma integração e corre-se o risco de ser somente mais um cartaz colado pela rua. Tendo esta dificuldade em mente, o artista pode usar e abusar da criatividade procurando criar aberturas para a inserção das figuras na cidade.

A técnica do stencil é uma das mais versáteis e populares no conjunto da Arte Urbana; por ser feita através de um molde, o controle da imagem final é simples de se alcançar. Com um tempo de execução relativamente baixo, praticamente todo lugar pode abrigar um stencil. Quando os participantes, com seus moldes em mãos, começaram a intervir na cidade, rapidamente foram tomados por uma euforia que tornou a repetição indiscriminada o foco da ação. Contudo, ao longo da experiência pôde-se verificar uma evolução tanto em relação ao tempo quanto ao espaço. Levando menos tempo para executar o stencil, os participantes começaram a ousar mais e escolher locais de maior visibilidade e difícil acesso: numa mesma, noite a ação partiu da quantidade e alcançou a qualidade.

Para analisarmos a ação do grafite, ela será dividida em duas partes: antes do muro e no muro. O lugar escolhido para a intervenção foi o muro de uma casa que o grupo acreditava estar abandonada. Porém, quando os participantes se agruparam no local, descobriram que a casa não estava desabitada e o morador, a princípio, era contra a intervenção. Mas, após um breve diálogo, a produção foi liberada.

Este primeiro momento de tensão foi de extrema importância para evidenciar que a prática do grafite não se limita a produção de uma imagem utilizando spray: realizar uma ação sem autorização no espaço público expõe o agente a inúmeros encontros, que nem sempre são favoráveis. Neste caso específico, o diálogo com o morador foi tranquilo, e acabou influenciando no modo de agir do grupo e na imagem final. Os momentos que precedem a produção acabam se tornando invisíveis, mas para ampliarmos o entendimento do grafite, criar formas de revelar estes momentos é uma tarefa crucial.

Quando o grupo começou a interagir com o muro, a dificuldade de manipulação do spray causou uma frustração geral. Porém, foi a dificuldade técnica que possibilitou uma produção mais coletiva: à medida que alguém descobria uma nova forma de

uso, a técnica era repassada para todo o grupo. A insatisfação inicial, diretamente ligada à impossibilidade de controle da imagem final, foi deixada de lado e o grupo percebeu que a experiência de se fazer um grafite abriga uma vivência da cidade.



FIGURA 47- Produção de Lambe-Lambe. Fonte: Arquivo pessoal. Nota: Foto de Tiago Cícero.



FIGURA 48- Lambe-Lambe colado no muro do colégio Marista. Fonte: Arquivo pessoal. Nota: Foto de Tiago Cícero.



FIGURA 49- Stencil em execução. Fonte: Arquivo pessoal. Nota: Foto de Tiago Cícero.



FIGURA 50- Negociação com moradora. Fonte: Arquivo pessoal. Nota: Foto de Tiago Cícero.



FIGURA 51- Início do grafite. Fonte: Arquivo pessoal. Nota: Foto de Tiago Cícero.



FIGURA 52- Grafite finalizado. Fonte: Arquivo pessoal. Nota: Foto de Tiago Cícero.

7.2 Segundo experimento

O evento de comunicação remota teve como objetivo estabelecer o contato entre um grupo de grafiteiros de São Carlos e outro de Belo Horizonte usando interfaces digitais. Esta ação faz parte do projeto *Territórios Híbridos*, desenvolvido pelo grupo de pesquisa *Nomads*, da USP de São Carlos. As interfaces escolhidas foram: *L.A.S.E.R Tag* e *Touch Tag*, ambas *open-source* e disponíveis para *download* na Internet. Como explicado anteriormente no item 5.5, o *L.A.S.E.R Tag* é um software de visão computacional que identifica os movimentos de um *laser pointer*. Este programa roda em um computador que, integrado a um projetor, apresenta os dados captados simulando traços de spray. O *Touch Tag* é um aplicativo para dispositivos com o sistema operacional *android*. No experimento foi usado um *tablet* com tela sensível ao toque ligado a um projetor. O aplicativo possui uma paleta de cores e diversas opções de espessura de traço. Também é possível trocar a imagem de fundo que simula um muro de tijolos ou uma porta metálica.

As estratégias para se estabelecer a comunicação foram: projetar em uma mesma superfície tanto os grafites feitos em São Carlos quanto os feitos em Belo Horizonte para tentar criar uma sincronia na produção das duas cidades e um canal de vídeo para os grafiteiros conversarem via *Skype*.

7.2.2 Crítica ao evento Grafite Digital

Os grafiteiros assimilaram rapidamente as funções e parâmetros das interfaces e ao longo do evento puderam conhecer as *tags* de cada participante. Porém, a comunicação foi precária, e para ser de fato estabelecida, as estratégias devem ser revistas. O *Touch Tag*, foi a interface mais utilizada por permitir um maior controle na manipulação da imagem. O *L.A.S.E.R Tag* não possui uma grande gama de cores, espessuras de traço e o *laser pointer* não permite movimentos precisos, é necessário um certo tempo para se ajustarem os movimentos do corpo ao resultado da imagem. Estes foram os fatos que desestimularam o uso da interface durante o experimento. Se compararmos as duas interfaces tendo como parâmetros a imagem final e o modo de interação, pode se dizer que O *Touch Tag* possibilita um maior controle e com isso pode gerar imagens esteticamente interessantes, porém, a interação fica limitada à tela do tablet e à ponta dos dedos, e as especificidades do local onde se está projetando são suprimidas. Esta limitação representa um empobrecimento da experiência corporal e espacial em relação ao grafite tradicional. O *L.A.S.E.R Tag* permite uma interação mais livre tanto em relação ao corpo quanto ao local onde se está projetando, contudo, a imagem final é pobre e padronizada.

A comunicação foi incipiente e não foi capaz de estabelecer o diálogo entre os grupos. Ambos os lados podiam ter uma visão global do evento e da produção de cada grafiteiro, mas se conseguiu ir além da observação passiva. Identificamos dois fatores principais: o evento em São Carlos tinha um número muito maior de participantes e o tempo previsto de cada atividade não coincidiu: essa falta de programação impediu que os grupos de fato estabelecessem um diálogo. Outro fator que dificultou a comunicação foi a orientação dada aos grafiteiros: o grupo de São Carlos teve mais tempo de interagir com o aplicativo e foi incentivado a tentar

simular o que era feito nas ruas no *tablet*. O grupo de Belo Horizonte só entrou em contato com a interface no dia do evento e rapidamente percebeu que era impossível transpor a atividade das ruas para o *tablet*. Esta diferença na abordagem impossibilitou uma sincronia na atividade. Enquanto o grupo de São Carlos levava um tempo maior para terminar um desenho, em Belo Horizonte os grafiteiros se revezavam fazendo inúmeras *tags*. Por fim, o experimento serviu para que os grafiteiros tivessem contato com as interfaces de grafite digital e pudessem experimentá-las.



FIGURA 53- Grafite Digital Touch Tag. . Fonte: Arquivo pessoal. Nota: Foto de Tiago Cícero.



FIGURA 54- Touch Tag. Fonte: Arquivo pessoal. Nota: Foto de Tiago Cícero.

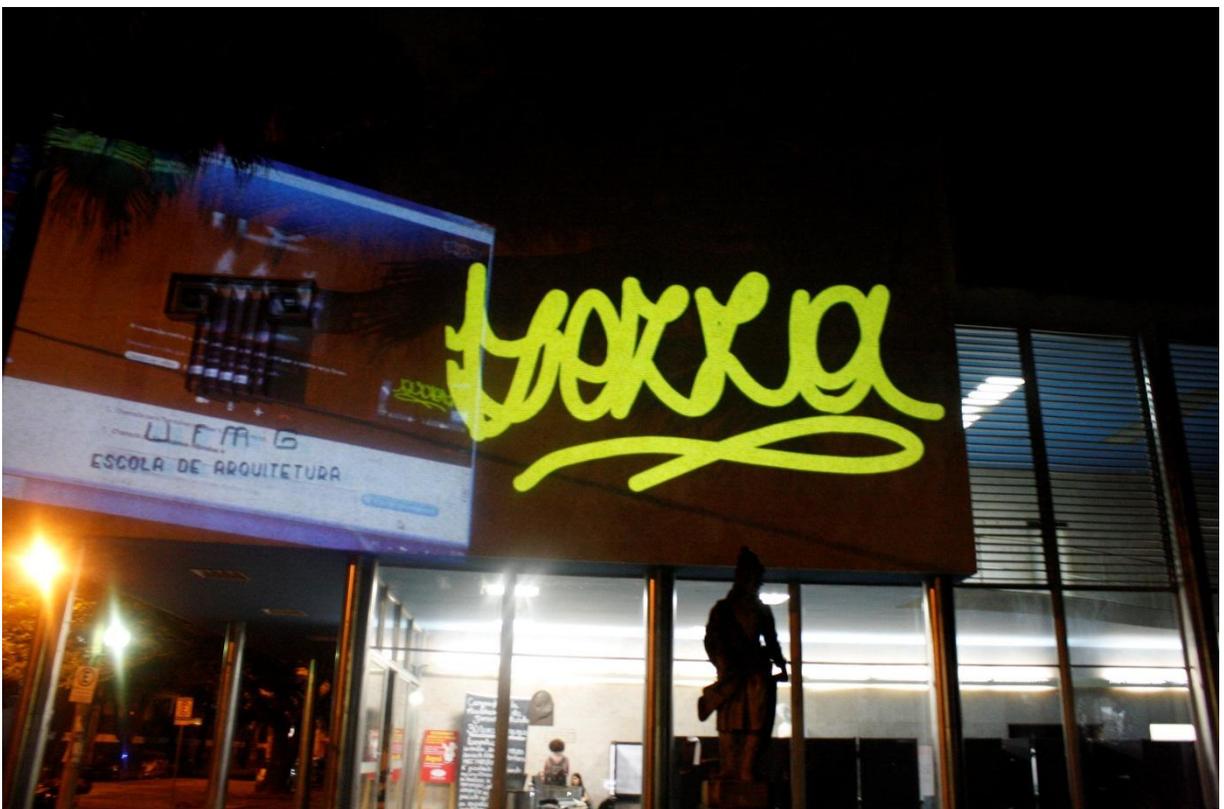


FIGURA 55- Belo Horizonte- São Carlos. . Fonte: Arquivo pessoal. Nota: Foto de Tiago Cícero.

