

# ARTE E CIDADE: *GRAFFITEIROS E PIXADORES* EM BELO HORIZONTE

MARCOS H. B. FERREIRA

## RESUMO

A partir de uma etnografia sobre *graffiti* e *pixação* realizada em Belo Horizonte, o artigo discute a produção da paisagem urbana a partir de um ponto de vista duplo, que articula uma abordagem de aspectos sociológicos acerca das relações entre os indivíduos e grupos, das mobilizações que produzem significados coletivos e das contradições entre diferentes imagens da cidade a uma análise dos aspectos simbólicos ou processos de significação que essas mobilizações coletivas são capazes de produzir. Num esforço de compreender sentidos, os *graffitis* e as *pixações*, tomados como símbolos inscritos na superfície da cidade, são interpretados à luz de uma certa teoria sobre a arte e de uma certa teoria sobre a cidade a fim de se entender o que essas intervenções visuais na paisagem urbana são capazes de dizer sobre o próprio “fenômeno urbano” em sua forma atual.

## PALAVRAS-CHAVE

*Graffiti, pixação, cidade, paisagem.*

Recém chegado em Belo Horizonte como aluno do mestrado em Antropologia da UFMG e com um projeto de pesquisa etnográfica sobre *graffiti* e *pixação*<sup>1</sup>, eu me perguntava todo dia onde encontraria os *graffiteiros* e *pixadores* daquela cidade e como faria os primeiros contatos. Um dia, andando pelo centro, eu me deparei com o tema da minha pesquisa, e quase tropecei nele, quando encontrei dois garotos e uma garota agachados colando *stickers*<sup>2</sup> em uma parede em uma noite movimentada de sábado. Apresentei-me e foram muito agradáveis. Trocamos *e-mails* e eles me sugeriram que conhecesse um evento que acontece todas as sextas-feiras embaixo do Viaduto de Santa Tereza, na Praça da Estação: o *Duelo de MCs*. Aceitei a sugestão, e ali começaria a pesquisa.

Também chamado *Batalha de MCs*, o evento reúne um público bastante diversificado – sendo boa parte constituída por *rappers* e demais pessoas envolvidas com o *Hip Hop*, além de *skatistas* e pessoas relacionadas a outras modalidades de intervenção visual na paisagem da cidade, como *graffiteiros* e *pixadores*.

Há uma espécie de arena e um palco de concreto onde um *DJ* fica responsável pela música e dois *MCs*<sup>3</sup> se confrontam em um duelo de rimas improvisadas extremamente provocativas, que despertam a euforia da plateia. São proibidos termos obscenos e comentários racistas ou homofóbicos. Ao final, a plateia indica quem se saiu melhor. O prêmio é constituído por todo o dinheiro das inscrições pagas por cada um dos *MCs* participantes e um troféu, que é uma lata de *spray* pintada por algum *graffiteiro* da cidade<sup>4</sup>.

Em cada edição, um *graffiteiro* convidado pinta uma tela no lado esquerdo do palco. Na plateia, vários *graffiteiros* se concentram principalmente em torno desse ponto, observam à distância e, em alguns casos, aproximam-se para cumprimentar o artista em ação, tecendo elogios e comentários de estímulo.

Todas as sextas-feiras, *graffiteiros* e *graffiteiras* se encontrarão naquele mesmo

1 Pixação estará escrito aqui com “x” pelos mesmos motivos apresentados por Alexandre Barbosa Pereira (2005): é assim que os *pixadores* escrevem e isso diferencia esta de outras escritas na parede, portanto, de outras pichações.

2 Os *stickers*, ou adesivos, feitos manualmente ou por meios digitais, constituem, ao lado do *graffiti* e da *pixação*, uma modalidade de *intervenção visual urbana*, termo que é às vezes substituído por *Street Art*. Dentro da mesma categoria incluem-se o *stencil* feito pela técnica do molde vazado e as *tags* ou assinaturas feitas com *spray* ou caneta hidrográfica.

3 No *Hip Hop*, o *MaC* é quem controla o microfone, responsável por soltar as rimas e fazer a comunicação com o público. Por isso, é considerado o “mestre de cerimônia”.

4 As informações descritivas sobre o *Duelo de MCs* referem-se à época em que se realizou a pesquisa de campo, encerrada em meados de março de 2009.

lugar e repetirão a mesma cerimônia, circulando entre rodas de conversa nas quais o assunto predominante é o *graffiti* e em que comentam sobre os trabalhos realizados durante a semana, fazem convites para novos trabalhos coletivos, elogiam trabalhos que foram vistos recentemente nas ruas ou fazem críticas.

No Duelo de *MCs* pode-se observar em ação toda uma *rede* ativada de trocas e de sociabilidade que conecta e mobiliza os *graffiteiros*, colocando-os em relação<sup>5</sup>. Como estes encontram-se dispersos por toda a cidade porque residem, trabalham ou estudam em locais os mais variados, o *Duelo de MCs* constitui um evento importante que agrega os atores e alimenta a dinâmica das relações envolvidas na prática do *graffiti*.

A sociabilidade e as trocas, entretanto, não se restringem às sextas-feiras no *Duelo*. Estendem-se a outras situações esporádicas, como eventos de *graffiti* com pintura ao vivo, exposições em algumas galerias e atividades de lazer e trabalho diretamente ou indiretamente relacionadas ao *graffiti*, que transcorrem em lugares específicos ou aleatórios. Mas a sociabilidade acontece ainda com mais força nos *rolês* e nas *produções*, situações concretas em que o *graffiti* ou as intervenções são realizados, eventos mais ou menos ritualizados em que os atores saem às ruas para atuar e sobre os quais trataremos mais à frente.

A esse “circuito<sup>6</sup>” que inclui espaços apropriados, eventos esporádicos, canais de comunicação e interação por meio dos quais as pessoas se relacionam e se mantêm conectadas em torno de uma mesma atividade, o *graffiti*, darei o nome, utilizando uma categoria nativa, de *cena do graffiti* de Belo Horizonte.

O elemento principal dessa *cena* são os atores, os próprios *graffiteiros* ou *artistas de rua*<sup>7</sup> conectados em rede. A *cena* às vezes se confunde com a própria rede social, outras vezes se refere a um espaço fluido de representação, com fronteiras relativamente mal definidas, que adquire um sentido de *cenário* em que os atores em atuação são ao mesmo tempo elenco e plateia.

5 O termo “rede” foi empregado por Radcliffe-Brown (1952: 90), caracterizando a estrutura social, que deveria constituir o objeto de investigação antropológica, como “a rede de relações sociais efetivamente existentes”. Segundo Firth (1954: 4), Radcliffe-Brown usou a noção de “rede” para expressar de modo impressionista “o que sentia ao descrever metaforicamente o que via”. Foi Barnes quem formulou uma noção mais precisa do termo, concebendo a “rede” como um campo social formado por relações entre pessoas, relações essas definidas por critérios subjacentes ao campo social em questão (como vizinhança e amizade, por exemplo). A “rede” para Barnes é “ilimitada” e não apresenta lideranças ou organizações coordenadoras. Qualquer pessoa mantém relações com várias outras, que, por sua vez, se ligam ainda a outras. (Mayer 1987: 129)

6 José Guilherme Cantor Magnani refere-se à noção de circuito como algo que: “une estabelecimentos, espaços e equipamentos caracterizados pelo exercício de determinada prática ou oferta de determinado serviço, porém não contíguos na paisagem urbana, sendo reconhecidos em sua totalidade apenas pelos usuários”. (Magnani 2000: 45)

7 O termo “artistas de rua” engloba os atores envolvidos com outras modalidades de intervenção visual urbana como *sticker*, *stencil* e *tag*. A *cena do graffiti* pode envolver também alguns *pixadores*, mas pode-se considerar que os *pixadores* constituem outra rede social.

Considerando-se a dispersão espacial em que se encontram os atores e o fato de que boa parte da relação entre eles é feita pela internet, o *Duelo de MCs* assume grande importância para a dinâmica das relações que constituem aquilo que chamamos de *Cena do graffiti* em Belo Horizonte.

Ali se realizam “os contatos”, intensificando a sociabilidade e as trocas (de informação, mas também de afinidades e afetos) que garantem os fluxos interativos que mantêm viva essa grande rede social que é a *Cena do graffiti*. Também ali as relações pessoais que constituem essa malha se apresentam empiricamente (e, então, podemos ver os indivíduos conectados) e são encenadas pelos *graffiteiros*, revelando (em primeiro lugar, para eles próprios) uma série de relações de associação e, ao mesmo tempo, de posições estruturais que dão forma a essa rede: “quem cola<sup>8</sup> com quem”, “quem é parceiro de quem”, quem pintará com quem. Essas são conexões que se expandem, se entrecruzam e se misturam, mas permanecem relativamente bem situadas, ao menos para eles.

É essa a importância da ideia de território - à qual se refere, por exemplo, Maffesoli -, fundamental para os sentimentos de pertença e de partilha que os indivíduos devem comungar para se constituírem como grupo:

é, por força das circunstâncias, porque existe proximidade (promiscuidade), porque existe a partilha de um mesmo território (seja ele real ou simbólico), que vemos nascer a ideia comunitária e a ética que é seu corolário (Maffesoli 2006: 46).

Não se trata necessariamente de coabitação - em um mesmo bairro, por exemplo - mas de uma necessidade de proximidade entre os corpos, a qual pode se realizar por meio de eventos que assumem importância para a própria existência de um grupo, para que uma coletividade tome consciência de si, como um ritual que, por meio da repetição, “lembra a comunidade que ela é um corpo” (Maffesoli 2006: 226).

O *Duelo de MCs* que acontece todas as sextas-feiras pode ser tomado, a exemplo do que fez Geertz acerca da briga de galos balinesa, como um texto, “um meio de dizer alguma coisa sobre algo”, num “vocabulário de sentimento” que utiliza a emoção para fins cognitivos (Geertz 1989: 2010). Por outro lado, tomado como ritual, o Duelo é capaz de informar sobre os sentimentos que alimentam a ligação do indivíduo com o grupo e

<sup>8</sup> “Colar” com alguém significa “estar junto”, “andar junto”, frequentar junto os lugares. Também pode se referir ao ato de colar *stickers*.

sobre os significados coletivos que essa experiência produz<sup>9</sup>. Essa segunda abordagem poderia ser reforçada a partir de uma análise aprofundada sobre os comportamentos prescritos envolvidos nesse evento, o caráter performático que ele adquire, os papéis assumidos por organizadores, público assíduo, *MCs* que se enfrentam, *B-boys*, *B-girls* e, é claro, *graffiteiros*, *pixadores* e outros atores que participam dele.

O filósofo colombiano Armando Silva propõe uma retomada das ideias de Turner em “A Floresta de Símbolos”, sugerindo que tratemos os rituais como “ações dramáticas”, considerando as relações estabelecidas por Turner entre o ritual e o jogo e entre o jogo e o teatro, na medida em que o teatro indicará para cada personagem social o papel que ele interpreta ou deve interpretar (Silva 2001: 226-227).

Essa visão performática do ritual deve ser concebida, segundo Silva, à maneira como os estudiosos da pragmática conceberam a linguagem, “como um conjunto de conhecimentos que os falantes possuem do sistema de regras e princípios que tornam possível utilizar uma língua a partir de certas intenções comunicativas” (*Id. Ibid.* 226). Além das mensagens verbais, os códigos não verbais e os elementos paralinguísticos aparecem como inerentes aos processos de comunicação.

Se, para Turner, o teatro não surgiu como imitação da conformação complexa do drama social, “mas como imitação específica do processo ritual” (Silva 2001: 227), vale lembrar que, para Simmel, as diversas formas de sociabilidade – dentre as quais o autor atribui especial atenção à *conversação* – incluem também espécies de *jogos simbólicos* que pressupõem a partilha de determinadas regras por parte de seus praticantes (Frúgoli Jr 2007: 8). Essa é uma condição básica da interação que garantirá o vínculo social enquanto forma, considerando-se que “os participantes zelam pela relação em curso, por meio de regras de amabilidade e etiqueta voltadas à circunscrição de qualquer exacerbação das individualidades” (*Id. Ibid.* 10).

As relações estabelecidas por Simmel entre a sociabilidade e o jogo e por Turner entre jogo, teatro e ritual, além de ajudarem a discutir a importância que o Duelo adquire dentro da *cena do graffiti* em Belo Horizonte, também nos ajudarão a compreender a “ação ritualizada” típica das produções coletivas de *graffiti*, bem como dos *rolês* de *graffiteiros* e *pixadores*, as duas ocasiões em que essas atividades são realizadas e que serão descritas a seguir. Ao mesmo tempo, permitirão situar aqueles “comportamentos prescritos”, que Turner havia identificado como definidores do ritual<sup>10</sup>, dentro das

9 Utilizamos, aqui, o termo “ritual” no sentido de uma “ação estereotipada”, portanto, “ritualizada”, ou seja, um conjunto codificado de palavras proferidas, de gestos executados e de objetos manipulados, e que acontecem em um encadeamento articulado (com princípio, meio e fim), mas desvinculando esse termo da noção de “sagrado”, originalmente associada a ele.

10 Turner define ritual como “o comportamento formal prescrito para ocasiões não devotadas à rotina tecnológica, tendo como referência a crença em seres ou poderes místicos”. E reforça que “o símbolo é a menor unidade do ritual (...)” (Turner 2005: 49).

particularidades dos rituais urbanos como os que tratamos aqui. Como será argumentado, esses eventos fazem mais do que revelar e alimentar os vínculos entre seus participantes. Eles comunicam algo mais.

## GRAFFITEIROS E PIXADORES EM AÇÃO

Os *graffitis* não são realizados de qualquer maneira, ou em qualquer lugar, de forma aleatória. “Sair para pintar” é uma ocasião importante para quem faz *graffiti*. Além de um planejamento mínimo, a ação requer, geralmente, um envolvimento por parte do *graffiteiro* ou *graffiteira* que começa muito antes da preparação da mochila e das tintas que serão carregadas ali. Inclui também, por exemplo, o esboço (em alguns casos) do desenho que será lançado no muro, além, é claro, da escolha do local onde será realizado o *graffiti*.

A *pixação* também, ao contrário do que se possa imaginar, não dispensa um planejamento prévio. Alguns dos muros ou suportes potenciais são escolhidos de antemão, quando, inclusive, são pensadas estratégias, por exemplo, para se subir em um *outdoor*, uma marquise ou no último andar de um prédio da rua mais movimentada da cidade. Também não é de toda verdade que aqui não exista projeto, considerando-se que os *pixadores* investem muito tempo elaborando letras esboçadas em papel.

É certo que a escolha do local de execução pode acontecer durante o processo de investida, depois de lançarem-se nas ruas, mas ela sempre obedecerá a alguns critérios de seleção que podem ser técnicos (referindo-se à cor do muro e ao material com o qual ele é revestido, ao tamanho do espaço disponível no suporte, entre outros) ou estilísticos (a textura do muro, o diálogo com outros elementos que compõem a paisagem que receberá a intervenção). Os critérios podem ser ainda de cunho prático – na ausência de outro termo – referindo-se, por exemplo, ao grau de segurança ou de risco da investida. Isso pode ser contado como um dado negativo, já que a ação nos lugares de maior visibilidade, como o “Pirulito”, localizado no centro da Praça Sete de Setembro, ou o último andar de uma construção abandonada, aumentam os riscos de acidente e as chances de prisão, ou como um dado positivo, já que essas mesmas investidas proporcionam maior prestígio a quem se dispõe a realizá-las.

Enquanto circulam pela cidade, dentro ou fora de seus percursos rotineiros, *graffiteiros* e *pixadores* experimentam-na com intensidade, vivem a experiência de seu ritmo, de sua frequência, percorrem-na não apenas cruzando-a, mas relacionando-se com ela. Orientam-se, inclusive, pela ordem que conseguem retirar ou impor ao “caos labiríntico” que são as *pixações* nos muros no centro da cidade e que tanto incomodam os que tentam se orientar em meio a essa “selva” de signos, mas não conseguem decifrá-la.

Para os *pixadores*, ao contrário do que acontece com os outros transeuntes, as *pixações* podem ser classificadas e organizadas em várias categorias: recentes ou antigas (cinco a dez anos são uma eternidade), de amigos ou de não amigos, escandalosas<sup>11</sup> desrespeitosas, bonitas ou feias, respeitáveis ou banais. Por isso, pode-se questionar a ideia de Nelson da Silveira Júnior de que “No fenômeno do grafite, tudo parece tomar consistência na deriva”, ou de que “a ênfase do grafiteiro intensifica-se principalmente no barato de tomar as ruas em turbilhão, de se perder na cidade à caça de locais para as investidas” (Silveira Jr. 1991: 56).

*Graffiteiros* e *pixadores* não se perdem na cidade com tanta facilidade, nem mesmo se quisessem. Eles fazem se perder aqueles que tentam se orientar pelos sinais perturbadores que eles criam o tempo todo e que se expandem para todos os lados. Também conseguem decodificar a cidade para além dos signos funcionais de atentado contra a inteligência das mensagens publicitárias e, em um muro cinza ou mesmo branco, enfim, em um muro sem vida, vazio, para muitos imperceptível, identificam um espaço aberto, à espera da *intervenção*.

Também não são “jovens a nomadizarem pela cidade”, em uma “viagem desejante” (Perlongher 1989, *apud.* Silveira Jr. 1991: 57), em que “o importante não é tanto o aonde se vai quanto o fruir o trecho percorrido” (Silveira Jr. 1991: 57). Ao contrário, fazem seus percursos, conhecem os trajetos, ou passam a conhecer. Seus caminhos podem ser alternativos, não usuais, não funcionais. São, certamente, contemplativos, tal como o percurso do *flâneur* na Paris do século XIX descrita por Benjamin. Porém o ritmo é diferente; o dos *graffiteiros*, na metrópole contemporânea, é muito mais acelerado.

A decodificação do espaço resulta em uma série de recortes realizados na paisagem da cidade, enquadramentos que se colocam contra a ausência de sentido de uma imagem urbana carregada de apelos visuais, mas ao mesmo tempo cinza. Esse espaço recortado, que antes mal podia ser visto, mas que agora estará dotado de significado é o que os interventores conhecem por *pico*. Será o suporte de uma atividade de significação que o tomará como paisagem, espaço imaginado, resultado de uma criação coletiva, “uma imagem cultural” ou mesmo “uma representação” (Fígoli 2007: 30).

O *pico* pode ser o local – o cenário – onde *graffiteiros* se reunirão para pintar ou onde os *pixadores* se mobilizarão em um *ataque*. Em ambos os casos, os sujeitos estarão envolvidos em torno de um evento, uma mobilização coletiva (para criação e significação), o espaço será transformado em lugar, em espaço afetivo. “O processo de graffitagem envolve a criação de uma ambiência, o lugar torna-se laço” (Silveira Jr. 1999: 87). Concordo, portanto, com Nelson da Silveira Jr., quando este afirma que “grafitar é acontecer na cidade, vivê-la não somente como via de passagem, mas como território

11 Como alguma mensagem de provocação ou um *atropelo*, ou seja, uma transposição de algum *pixo* sobre outro.

dionisiaco” (*Id. Ibid.*: 87-88).

Conforme Jean Baudrillard, os *graffitis* são da ordem do território: “eles territorializam o espaço urbano decodificado – é tal rua, tal muro, tal bairro que toma vida através deles, que tornam a ser espaço coletivo” (Baudrillard 1976: 5). Segundo Guatarri, “os territórios estão ligados a uma ordem de subjetivação individual e coletiva, e o espaço às relações funcionais de toda espécie” (Guatarri 1985: 110). Assim, o espaço funciona como referência extrínseca aos objetos que contém e o território como referência intrínseca à subjetividade que o delimita (*Id. Ibid.*: 110)<sup>12</sup>.

O momento em que os *pixadores* se deslocam em grupo pelas ruas para inscrever nos muros as suas marcas é chamado de *rolê*. Ao lado da *produção*, ocasião em que os *graffiteiros* se mobilizam para pintar coletivamente um muro com ou sem autorização do proprietário, essas constituem as duas situações concretas em que tais atividades são realizadas.

Os dois eventos, as duas maneiras de *acontecer na cidade*, guardam profundas diferenças entre si. As produções podem durar um dia inteiro e mobilizam, muitas vezes, um número relativamente grande de *graffiteiros*, que pode variar de dois a dez, ou mais. Em frente ao muro, os *graffiteiros* têm tempo de estudar o suporte, dividir o espaço onde cada um irá atuar, pintar o fundo (tarefa que ninguém assume de imediato, e o rolo com a tinta circula por várias mãos até que o fundo esteja todo pintado). Cada *graffiteiro* começa a lançar no muro os contornos do desenho que tem na cabeça, na maioria das vezes com a tinta branca, em traços de esboço, mais claros e mais descuidados, como se estivessem *marcando* primeiro o muro. Depois *preenchem* o desenho, e os espaços vazios entre as linhas que eles esboçaram recebem *pedaços* de cores que formam um conjunto não muito bem definido. Por fim, eles voltam a marcar o contorno, agora com tinta preta, com traços mais bem definidos, e o trabalho emerge no muro com formas identificáveis. Corrigem, cobrem detalhes imperfeitos, incluem efeitos de luz e sombra, expandem, incrementam com novos detalhes. As latas não param. Os diversos trabalhos, os *tramos* de cada *graffiteiro*, se encontram, se emendam, às vezes, uns nos outros, se entrelaçam; intervêm (até certo ponto) nos outros *tramos* e a produção no muro começa a tomar unidade.

Pode-se perceber o sucesso da produção pela euforia com que os *graffiteiros* se comunicam. Vez ou outra, eles se afastam um pouco do muro para observá-lo à distância. Sorriem. Comentam, perguntam e sugerem (também até certo ponto). O painel ainda não está pronto e eles começam a fotografá-lo, com câmeras digitais de vários tipos ou com os celulares. Alguns escutam música no fone de ouvido ou em um pequeno aparelho

<sup>12</sup> “O que seria interessante como pesquisa, como investigação para arquitetos e urbanistas seria analisar concretamente o que são os pontos de passagem arquitetônicas e urbanísticas entre esses espaços lisos e esses territórios existenciais; como é que a gente consegue, assim mesmo, nessa merda toda, fazer pedaços de territórios para si” (Guatarri 1985: 114).



portátil. Alguns consomem bebidas, às vezes, outras substâncias. Em alguns casos a produção vira festa.

Pode-se perceber o fracasso, individual ou coletivo, pelo silêncio desconfortável que toma conta do evento. Ou pela concentração tensa com que um *graffiteiro* observa seu trabalho à distância, sem sorrisos, entortando a cabeça para um lado, para o outro, cerrando os olhos, como se tentasse visualizá-lo de outra maneira, como se tentasse imaginar alguma coisa que desse jeito naquilo. Nesse caso, os outros podem tentar ajudá-lo, emitindo sugestões em tom cuidadoso, dado o risco de má interpretação. Ou podem, pelo contrário, reforçar a sensação de que ele “não mandou bem”, e de que seu fracasso inegável ainda interfere no sucesso coletivo.

O *rolê dos pixadores*, por outro lado, é algo que acontece muito rápido. Às vezes é imperceptível. A velocidade dos movimentos tem correspondente exato no barulho do jato da lata, um som cortante, risco no vento.

As letras precisam caber na extensão do muro e não se trata exatamente da extensão que a arquitetura (sistemática) determina, mas da que, naquela arquitetura, eles escolhem, recortam, selecionam. É importante que as letras tenham o mesmo tamanho, que estejam bem alinhadas, que estejam centralizadas, ocupando de maneira ideal a superfície do suporte. Mas não há tempo para muitos cálculos. E ainda é preciso lidar com as dificuldades do acesso, escalar edifícios, pular muros, subir nas costas uns dos outros. A adrenalina tem cheiro de tinta gelada saindo da lata. Mas o frio na barriga e o suor nas mãos não podem interferir no traço, não podem travar o corpo, é preciso estar com os braços soltos, manuseando a lata com destreza, como se cortassem tudo.

Durante uma produção de *graffiti*, os transeuntes, personagens da cidade, podem parar para observar. Podem comentar, fazer perguntas, encomendar trabalhos e elogiar bastante, o que acontece com frequência. Durante um *ataque de pixadores*, que ocorre com mais frequência pela madrugada, se existirem transeuntes, eles dificilmente irão parar para observar, isso se notarem o que está acontecendo. Alguns poderão achar interessante o que vêem, outros sairão correndo, outros poderão comentar e xingar, ou tomar medidas mais drásticas (como fez o segurança de um posto de gasolina que disparou um revólver por várias vezes contra *pixadores*, conforme relatou Seta, famoso *pixador* de Belo Horizonte, em entrevista à revista *Graffiti 76% Quadrinhos*, nº 12). Também poderão chamar a polícia, o que é mais comum.

Se a polícia aparecer, no caso dos *pixadores*, “não tem conversa... eles batem, pintam o seu cabelo com *spray*, às vezes nem levam preso, mas dão um esporro”, como me contou um *pixador* que me pediu que não divulgasse seu apelido na pesquisa. Por isso, eles saem correndo assim que um dos presentes no *rolê* der o sinal de “sujou!”. Então eles dispensam as tintas que são, para a polícia, o “flagrante do crime” (alguns tomam o cuidado de cobrir a mão com uma sacola de plástico, por exemplo, para evitar vestígios de tinta) e, mais uma vez, mostram que são rápidos: tomam atalhos porque

conhecem bem a cidade, embrenham-se em locais de aglomeração.

No caso dos *graffiteiros*,

Sempre tem um lero lero... (...) você pode falar que está desenvolvendo um trabalho artístico, que o muro tava todo *pixado* e você tá pintando, que você trabalha com isso, que já trabalhou pra prefeitura... Você pode falar que faz *design* gráfico, artes plásticas, até curso que você nunca fez, você pode falar.

(como me contou Dereco quando me recebeu gentilmente para uma entrevista em sua casa).

Os *graffiteiros* são “artistas”, os *pixadores* são “vândalos”. Os *graffiteiros* se aproveitam disso, utilizam-se das classificações caducas de um sistema que tenta simplificar as coisas, para investir depois contra esse mesmo sistema. Os *pixadores* parecem não se importar com o posto de “marginais”. Pelo contrário, até se identificam com ele. E quanto maiores a repressão e a perseguição policial, mais arriscadas se tornam as investidas e mais prestígio elas trazem àqueles que se dispõem a executá-las. É esta a dificuldade de contê-las.

Afinal, *graffitis* e *pixações* são anônimos (um codinome secreto e ainda indecifrável) apenas para os que não conseguem interpretá-los. Aqueles que conhecem os códigos estão prontos para saber, amanhã, quem é que estará “mais acima”, depois do que aconteceu na rua hoje, depois do *rolê* dessa última madrugada.

Os *graffitis* são feitos, segundo Baudrillard, como “nomeações tribais”, para se dar, se trocar, se transmitir, “se ligar indefinidamente no anonimato, mas um anonimato coletivo”. É este o poder de seu encantamento: “Eis aí a verdadeira força de um ritual simbólico” (Baudrillard 1976: 5). Um ritual urbano de marcação da diferença, considerando-se que a cidade é o espaço repartido onde se realizam e se confrontam os signos de distinção.

Mas se nesse espaço de segregação, disputando posição com tantos outros signos, os *graffitis* continuam anônimos para o restante da cidade, se o que eles dizem continua incompreensível e o grito que soltam no muro todos ouvem, mas ninguém entende, é aí, segundo Baudrillard, que se esclarece a significação política envolvida nos *graffitis*: “Ao anonimato eles não opõem nomes, mas pseudônimos” (Baudrillard, 1976: 4) e pseudônimos de pessoas que a maioria não conhece, escritos em letras que a maioria não lê. Eles não são “uma reivindicação de identidade e de liberdade pessoal”, como tende a ilustrar “uma interpretação humanista burguesa que parte de nosso sentimento de frustração no anonimato das grandes cidades”. (*Id. Ibid.*: 11). São, antes, signos vazios, não têm conteúdo, não denotam nada nem ninguém; “nem denotação nem conotação”, e é assim que eles “escapam ao princípio de significação e (...) fazem irrupção na esfera dos signos plenos da cidade, que eles dissolvem apenas por sua presença”. (*Id. Ibid.*: 5)

Para Baudrillard, essa característica indica uma intuição revolucionária por parte de *graffiteiros* e *pixadores* de que “a ideologia profunda não funciona mais ao nível dos significados políticos, mas ao nível dos significantes”, onde o sistema é vulnerável e deve ser desmantelado” (*Id. Ibid.*: 7).

É esse o caos labiríntico criado pelas *pixações* em profusão nos centros das cidades, que tanto incomoda os que tentam se orientar em meio à selva que as intervenções visuais ajudam a produzir no espaço que havia sido planejado pelo mercado imobiliário, pelo poder público e pelos especialistas a serviço desses. Os sinais se misturam assim como as ruas se misturam em um emaranhado de formas que se prolonga para todos os lados. Vertigem, labirinto. Esta é a experiência urbana sublinhada pelas *pixações*: “Os *graffiti* recobriram todos os espaços do metrô como os tchecos trocaram os nomes das ruas de Praga para derrotar os Russos: mesma guerrilha” (Baudrillard 1976: 8).

## SIGNIFICAÇÃO PELAS FORMAS: A PRODUÇÃO DA PAISAGEM DA CIDADE

Como signos linguísticos, as intervenções visuais de que tratamos não dizem muita coisa, ou dizem apenas aos iniciados. Como signos sociais, signos de distinção, elas, na maioria das vezes, não somente dizem como gritam mesmo, ainda que, ao invés de uma identidade, reivindicuem uma diferença absoluta. Mas é como elemento simbólico, inscrito na paisagem da cidade que essas intervenções visuais urbanas podem “revelar” mais.

Não poderíamos esperar que as intervenções “significassem” apenas se pudéssemos “ler” as letras, as sílabas e as palavras. Algumas das intervenções nem são exatamente letras, mas figurações; outras são, de fato, estilizações de nosso alfabeto padrão, e tentam chamar a atenção - mais uma vez - para o fato de que as letras não dizem apenas o que elas codificaram e o que será decodificado como mensagem verbal entre os falantes de uma mesma língua.

O sistema gráfico, como alertara Cardona, é um sistema cognitivo próprio que guarda, tal como a fala, uma relação direta com os significados conhecidos de uma cultura, e que não precisa ser recodificado em outro código para que cumpra sua função (Cardona 1994: 49). Não depende, portanto, dessa transposição de um sistema de significação para outro, do gráfico para o verbal, - da letra à sílaba, à palavra e ao conceito - para que possa fazer sentido.

Além do mais, essas letras estilizadas de que falamos são, portanto, *formas*, no sentido de que representam tentativas de modificação de um modelo, que é o alfabeto latino. Mas são, ao mesmo tempo, *um acontecimento na história*. E é isso o que, segundo Pierre Francastel, marcará a diferença entre “as formas” e “a Forma”, ou seja, entre as

séries e a matriz (Francastel 1993).

Os *graffitis* de Nova Iorque no início dos anos 80 representaram um impacto visual tremendo para quem circulava pela cidade. Para o mercado das artes, representavam a única mudança realmente significava das últimas décadas (Bueno 1999). Nos termos de Francastel, representavam a última verdadeira “mutação”.

Por definição, os primeiros *graffiteiros* nova-iorquinos, ao inaugurarem essa nova Forma que explodia nos guetos e se alastrava pela cidade, circulando estampada nos vagões do metrô, realizavam outra contravenção que perturbava mais uma distinção aparentemente segura, aquela entre a “letra”, ou o signo gráfico, e a “imagem multidimensional”.

Segundo o arqueólogo André Leroi-Gourhan, com o advento da agricultura colocou-se uma separação entre a arte e a escrita, o que impôs a subordinação completa da arte gráfica à expressão fonética, através do uso do dispositivo linear, proveniente da linguagem falada. A partir daí, “símbolos com significações extensíveis tornaram-se sinais, verdadeiros utensílios ao serviço de uma memória na qual se introduz o rigor da contabilidade” (Leroi-Gourham 1990: 201). Passamos, então, a viver “na prática de uma só linguagem, cujos sons se inscrevem numa escrita que lhes está associada”. Por isso, dificilmente concebemos a possibilidade de um modo de expressão em que o pensamento disponha graficamente de uma organização *resplandecente*, com um poder especial (*Id. Ibid.:* 195).

Mas os *graffitis* e as *pixações*, mesmo quando constituem, de fato, letras estilizadas que formam, na maioria das vezes, o codinome do realizador, ou seja, mesmo quando constituem uma escrita, no sentido de “cada caractere conter os elementos do seu ‘fonetismo’ e ocupar linearmente, relativamente aos outros caracteres, uma posição que permite ler oralmente as frases” (Leroi-Gourham 1990: 203), são também *imagens* que podem ser lidas de uma só vez, que se expandem, à medida em que superam o dispositivo linear e conquistam outras dimensões, libertando-se do posto de signos e adentrando o terreno do símbolo.

Nesse ponto, me parece, começamos a entender o valor atribuído por grande parte dos *graffiteiros* ao chamado *Graffiti 3D*, estilo de grande dificuldade técnica e no qual as letras parecem querer sair do muro, como se tivessem vida própria.

Para Leroi-Gourham, a imagem possui uma liberdade dimensional que a escrita nunca terá: “pode desencadear um processo verbal que terminará na recitação de um mito...” o que explica a enorme expansão dos símbolos nos sistemas situados fora da escrita linear, nos quais se revelam “as linhas de um pensamento mitológico em que a ordem do mundo se integra em um sistema de correspondências simbólicas de uma riqueza extraordinária” (*Id. Ibid.:* 195). A imagem coloca, portanto, a possibilidade de “restituir à linguagem a dimensão do inexprimível, a possibilidade de multiplicar as dimensões do fato nos símbolos visuais instantaneamente acessíveis”, numa procura por

um modo de expressão que restitua a verdadeira situação do homem no cosmos (*Id. Ibid.:* 197).

Em determinado momento da história e em determinada etapa do fenômeno urbano, esses signos gráficos, meio letra meio imagem, inscrevem-se na paisagem da cidade inaugurando uma nova *Forma* plástica. Segundo Pierre Francastel, “uma Forma consiste na descoberta de um *esquema de pensamento imaginário* a partir do qual os artistas organizam diferentes matérias”. Como o que caracteriza o pensamento é um poder de seleção, esse poder se encarna em “conceitos através da palavra, em esquemas lógicos através da Matemática, em objetos de civilização através da Arte”. Mas todos esses esquemas de pensamento e ação são irredutíveis, não são equivalentes, nenhuma transferência de significação é possível de um para o outro. “Eles caracterizam igual mas parcialmente uma sociedade”. (Francastel 1993: 13)

Dessa maneira, para Francastel, existe um pensamento plástico assim como existe um pensamento matemático ou político, e cada um desses sistemas coerentes de pensamento possui seu modo de expressão próprio. O pensamento plástico não se limita a reutilizar materiais elaborados; ele é um dos grandes complexos de pensamento e de ação em que se manifesta uma conduta que permite observar e exprimir o universo em linguagens particularizadas (*Id. Ibid.:* 4).

De acordo com essa visão, o erro mais comum consiste em acreditar que os valores tornados manifestos pelo artista devem ser traduzidos em linguagem para tocar a sociedade. Uma obra de arte não é jamais o substituto de outra coisa; ela é em si a coisa “simultaneamente significante e significada” (*Id. Ibid.:* 5). Dessa maneira, superamos aquela concepção superficial da natureza da linguagem que exige de antemão a identificação entre as linguagens plásticas e verbais e supõe, ao mesmo tempo, a ideia de que “o artista não passa de um fabricante, incapaz, ao criar as formas, de participar da elaboração dos conteúdos” (*Id. Ibid.:* 9).

Pensar é o mesmo que figurar que, por sua vez, não é o mesmo que transcrever, ou exprimir. Assim a criação artística “inicia um *processus* de representação dialética entre o percebido, o real e o imaginário” (*Id. Ibid.:* 16-17) que acabará incidindo sobre a própria experiência da qual ela partiu. E é esse, nos termos de Jean Duvignaud, o seu “poder antecipador”, relacionado à capacidade que tem a imaginação de antecipar a experiência real. Somente após uma lenta e difícil especulação criadora sobre o espaço, foi possível, por exemplo, começar a se falar de “perspectiva” (Duvignaud 1970: 31).

As reflexões de Panofsky sobre o espaço, entendido não como um dado imediato de qualquer experiência humana, mas como resultado de uma longa gênese, cujos efeitos se impuseram à vida cotidiana da Europa, foram desenvolvidas por Francastel, para quem aquilo que chamamos de espaço será sempre uma criação, ou uma representação que não é a única coerente nem a única possível. (Francastel *apud* Duvignaud 1970: 32)

Para os dois autores, não se trata de maior precisão na visão das coisas, nem de

um aumento de verdade na análise do “real”, já que aquilo que nós chamamos realidade “só existe transposta na estrutura mental que nós elaboramos para dela propor uma imagem” (*Id. Ibid.:* 32).

Mas deve-se lembrar que, para Duvignaud, “a genealogia da criação é a genealogia da vida social” (Duvignaud 1970: 34). É no plano da experiência coletiva que se define a prática artística, “na rica e confusa teia das relações humanas” (*Id. Ibid.:* 34), em que se realizam as oposições e fusões de grupos, nos múltiplos “dramas” que constituem a experiência cotidiana.

Aquilo que chamamos de paisagem também é, para Sharon Zukin, uma ordem espacial imposta ao ambiente construído ou natural. Nessa condição, a paisagem “dá forma material a uma assimetria do poder econômico e cultural” (Zukin 1996: 207), graças, por exemplo, à habilidade dos capitalistas - principalmente do mercado imobiliário - de “desenhar a partir de um repertório potencial de imagens”, selecionando imagens de um ambiente e impondo a elas determinadas perspectivas, compondo paisagens que serão depois vendidas para o “consumo visual”. Ainda de acordo com a autora, isso é o que acontece, por exemplo, no processo de “enobrecimento” de determinadas áreas da cidade, fortemente impulsionado por interesses de mercado, e do qual também participam artistas, intelectuais e outros especialistas - a “infraestrutura crítica”, dotada do poder de impor sentido aos lugares e ainda fornecer os termos necessários para interpretá-los, como se ensinassem a reconhecer o valor de determinada forma arquitetônica ou de qualquer outra característica ambiental. Como resultado desse processo, são produzidas “paisagens de sonho”, que mobilizam fantasias à medida que se oferecem para o consumo visual, utilizando símbolos para criar valor econômico.

As “paisagens do sonho” às quais se refere Zukin, inseparáveis das estruturas do poder econômico, podem ser encaradas como formas recentes das imagens oníricas às quais se referia Benjamin em sua interpretação imagética da Paris do século XIX. Conforme a leitura de Willi Bolle (1994: 64), na visão de Benjamin, a mitologia da modernidade estaria expressa nos sonhos coletivos que se materializam em construções como as “passagens”, onde vemos o *flaneur* que desfila à vontade em meio à multidão desconhecida, seu olhar excitado pelas mercadorias na vitrine. Os sonhos tomam forma arquitetônica, ao mesmo tempo em que compõem um cenário, uma paisagem típica e ideal.

O processo de produção do espaço, bem como da imagem e da paisagem da cidade, será sempre o resultado de um jogo complicado de relações de poder, submetido aos interesses do mercado e em sintonia com determinada estrutura de classes. Não seria incorreto dizer que esse processo tenderá a traduzir, no campo do simbólico, aquela mesma estrutura de classes na forma de sistemas de classificação e distinção. É esse o caráter *estruturante* (capaz de produzir uma ordem) e ao mesmo tempo *estruturado* (pela estrutura das classes sociais) do “poder simbólico” ao qual se referiu Bourdieu

(Bourdieu 1989: 14)<sup>13</sup>.

Mas o artista “pode também lutar contra as codificações que lhe impõe uma sociedade mais ou menos esclerosada nos sistemas de valores estatizados por estratificações endurecidas”, e pode reivindicar contra essa sociedade, e contra a imagem da natureza que ela impõe, uma outra natureza (Duvignaud 1970: 19).

É isso o que fazem os *graffiteiros* e *pixadores* quando “intervém” na paisagem da cidade, apropriando-se dos espaços, modificando, alterando ou *sublinhando* determinados elementos. Trata-se de “restituir ao indivíduo a capacidade de interpretar e utilizar o ambiente urbano de maneira diferente das prescrições implícitas no projeto de quem o determinou; enfim, de dar-lhe a possibilidade de não se assimilar, mas de reagir ativamente ao ambiente” (Argan 2005: 219), de imaginá-lo de maneira diferente e intervir nele para fazê-lo diferente, somando *diferença* em sua produção.

## IMAGENS DA CIDADE

Eles produzem cidade porque produzem diferença. Não foi por acaso que, em um dos melhores textos já escritos sobre *graffiti*, Baudrillard acabou construindo uma reflexão extremamente rica sobre a cidade das últimas décadas, esse espaço recortado por signos de distinção, que “já foi prioritariamente o lugar da produção e da realização da mercadoria”, mas que é hoje o lugar de execução do signo “como uma sentença de vida e de morte” (Baudrillard 1976: 2). Para Baudrillard:

Nós não estamos mais nas cidades de cinturões vermelhos das fábricas e das periferias operárias. (...) Hoje, a fábrica, enquanto modelo de socialização pelo capital, não desapareceu, mas ela cedeu o lugar, na estratégia geral, à cidade inteira como espaço do código. A matriz do urbano não é mais aquela da realização de uma força (a força de trabalho), mas aquela da realização de uma *diferença* (a operação do signo). A metalurgia tornou-se “semiurgia” (*Id. Ibid.*: 3).

Isso significa dizer que a cidade é o império dos signos distintivos. Portanto, “o reconhecimento da diversidade e a ritualização do constrangimento que ela suscita levam a um ajustamento específico que, de alguma forma, utiliza o dissenso e a tensão como fatores de equilíbrio úteis à cidade” (*Id. Ibid.*: 9).

Segundo Canevacci (1993: 78), a experiência cotidiana dessa diferença, “o excesso

13 O poder simbólico “tende a impor a apreensão da ordem estabelecida como natural (ortodoxia) por meio da imposição mascarada (logo ignorada como tal) de sistemas de classificação e de estruturas mentais ajustadas às estruturas sociais” (Bourdieu 1989: 14).

de vizinhança espacial e temporal das diversas alteridades, uniformizadas na comunicação urbana num *continuum* sincrônico” pode trazer consequências não só psicológicas – como aquelas apontadas por Simmel (2005) no clássico *As Grandes Cidades e a Vida do Espírito* – mas também “epistemológicas”, para aqueles que vivem nas cidades:

A cidade “mora” em mim. Todos os circuitos informacionais da metrópole constituem parte integrante da minha “mente”, sem solução de continuidade (...). A nova grande cidade, com seus incessantes fluxos comunicativos, modela e reproduz a fragmentação e a justaposição dos cenários contemporâneos pós-modernos. A grande cidade é um grande sistema comunicativo e não só psicológico. (Canevacci 1993: 81)

Canevacci lembra que, em *Tristes Tópicos* (1996), Lévi-Strauss pensava sobre as cidades americanas e sobre o fato de que:

A América foi definida ironicamente como sendo um país que passou da barbárie à decadência, sem conhecer a civilização. Esta fórmula poderia ser aplicada, com mais propriedade, às cidades do Novo Mundo: sem se deter na maturidade, passam do novo ao decrépito (Lévi-Strauss 1955: 92).

Para Canevacci, é especialmente interessante como, na análise de Lévi-Strauss, dois conceitos opostos, “novo” e “decrépito”, estão dispostos como num “arco conclusivo do ciclo das mutações”, uma “estrutura elementar urbana” em que toda cidade americana é inserida. Assim, o estruturalismo de Lévi-Strauss já se apresentava sob vestimentas urbanas em “fórmulas léxicas metropolitanas” (Canevacci 1993: 83).

Em um texto clássico sobre *A Cidade na História* (1987), Lewis Mumford defenderia que:

a mais preciosa invenção coletiva da civilização, a cidade, superada apenas pela linguagem na transmissão da cultura, passou a ser, desde o princípio, o recipiente de forças internas demolidoras, dirigidas no sentido da destruição e do extermínio incessante (Mumford 1987: 63).

Essa foi, por exemplo, a ameaça representada pela mercadoria para, nos termos de Lefebvre, a “cidade política” (a cidade dos sacerdotes, guerreiros, príncipes, chefes militares, administradores, escribas, ordem e ordenação) antes que ela deixasse de ser a “cidade política” para se tornar, de fato, a “cidade mercantil”. A troca comercial, a partir daí, se tornaria função urbana, fazendo surgir “uma nova forma” (novas formas arquiteturais e urbanísticas) e, em decorrência, “uma nova estrutura” do espaço urbano (Lefebvre 2008).

Foi essa, também, ainda segundo Lefebvre, a ameaça representada pela indústria



para a “cidade mercantil”. E o capital industrial acabaria, de fato, por dissolver a “cidade mercantil” para inaugurar uma nova forma de cidade: “a cidade industrial”, em geral, “uma cidade informe, uma aglomeração parcamente urbana, um conglomerado, uma ‘conurbação’” (Lefebvre 2008: 23).

A “cidade industrial”, posterior à “cidade política” e à “cidade mercantil”, precede e anuncia, para Lefebvre, a “zona crítica”, momento em que o processo histórico de “implosão-explosão”, a enorme concentração (de pessoas, atividades, riquezas, instrumentos, meios e pensamento) na realidade urbana, e a imensa explosão ou projeção de fragmentos múltiplos e disjuntos (periferias, subúrbios, cidade satélites e etc.), produzem todas as suas consequências (*Id. Ibid.:* 24). “Zona crítica” é um ótimo termo para denominar a cidade de que falamos nesse trabalho.

Mas se “o urbano”, ao invés de uma realidade acabada, coloca-se mais “como horizonte, como virtualidade iluminadora”, se “o urbano é o possível”, definido por uma direção (*Id. Ibid.:* 26), poderíamos organizar as diversas tendências fornecidas pela história e atribuir-lhes alguma unicidade?

Lefebvre chega a questionar se as oposições conhecidas, “o centro e a periferia, o aberto e o fechado, o alto e o baixo etc.”, constituiriam “paradigmas e/ou sintagmas do urbano” (Lefebvre 2008: 55). Em sua opinião, o conceito de “sistema de signos” não dá conta do fenômeno urbano, pois:

se há linguagem da cidade (ou linguagem na cidade); se há palavra e “escrita” urbanas, portanto, possibilidade de estudos semiológicos, a cidade e o fenômeno urbano não se reduzem nem a um sistema de signos (verbais ou não), nem a uma semiologia. (...) não existe um (único) sistema de signos e significações, mas *vários*, em diversos *níveis*. (*Idem:* 53)

Essa complexidade torna indispensável uma cooperação interdisciplinar, já que o fenômeno urbano, se tomado em sua amplitude, “não pertence a nenhuma ciência especializada” (Lefebvre 2006).

Para Milton Santos, enquanto a cidade é “o particular, o concreto, o interno”, o urbano constitui “o abstrato o geral, o externo” (Santos 1994 *apud* Ferrara 2000). Mas o que define sua generalidade?

Ainda de acordo com Lefebvre (2008: 55), “é preciso recuperar e aperfeiçoar a noção de *diferença*, tal como os lingüistas e a lingüística a elaboraram, para compreender o urbano como *campo diferencial* (tempo-espaço)”. Uma nova articulação tempo-espaço é o que o urbano nos apresenta, a inscrição do tempo no espaço, a relação entre os dois termos conferindo absoluta prioridade ao espaço, é típica de uma sociedade na qual “predomina uma certa forma de racionalidade governando a duração. O que reduz e mesmo, no limite, destrói a temporalidade” (*Id. Ibid.:* 72).

E sobre o *graffiti* e a *pixação*, seria possível, na complexidade de suas formas, na confusão em que se expressam, reconhecer elementos fixos, padrões ou articulações de formas visuais “que seguem uma espécie de plano moderado da lógica e da estrutura das coisas, que facilita sua concretização em sistemas”? (Figoli 2006).

“A mancha”, “a tinta que escorre”, o “traço rápido” que sai da lata, que emenda letras ou que emenda figuras, que integra, utiliza, recria e sobrepõe, deixando aparecer o que havia antes, somando temporalidades no espaço recortado do muro. Esses são elementos que parecem querer dizer algo, fornecer-nos alguma dica.

Qual é o sentido mais profundo do termo *intervenção urbana*? Por meio dessa ideia, poderíamos descobrir o “sentimento pela vida” que ela é capaz de iluminar, ou o sentido que ela tem para a vida a seu redor (Geertz 2007: 181). Deveremos procurar as contradições que essas *intervenções urbanas* produtoras de cidade são capazes de revelar. A contradição é a pista (Figoli 2006).

No caso que nos interessa, a contradição parece situada mais no nível da matéria, no nível dos materiais e das técnicas, do que no nível das figuras. A intervenção refere-se a uma relação complexa entre o tema e o próprio suporte da pintura.

Ao se apropriarem dos espaços, ao transformá-los em “lugar”, ou seja, em espaço humanizado, carregado de sentidos, o que esses atores fazem é produzir paisagem urbana: uma cidade imaginária que se inscreve na própria superfície da “cidade real” construída a partir da lógica hegemônica do poder.

Por meio de uma atividade plástica (de pensamento e criação) que toma a própria cidade como suporte, mas ao mesmo tempo, como tema, *graffitis* e *pixações falam sobre* a cidade, falam a respeito dela e em sua própria superfície. Entre espaço construído e *espaço simbolizado*, revela-se a contradição entre uma cidade produto do poder, dos interesses do mercado e da racionalidade capitalista, e uma *cidade imaginada*, que brota da experiência social produzida pela primeira, mas transcendendo-a. “Se existem necessidades ‘funcionalizáveis’, também existe o desejo ou os desejos, aquém e além das necessidades inscritas nas coisas e na linguagem” (Lefebvre 2006: 68).

Não seria um convite a rever, redescobrir a cidade e, ao mesmo tempo, reformulá-la e recriá-la? Dissolvidas a cidade política, a cidade mercantil, a cidade industrial, o fenômeno urbano continua em marcha, como um processo aberto. Estejamos atentos à cidade que os *graffitis* enunciam.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGIER, Michel. 1998. “Lugares e redes – as mediações da cultura urbana”. In: A. M. de Niemeyer; E. P. de Godoi (orgs.). *Para Além dos Territórios: um diálogo entre a etnologia indígena, os estudos rurais e os estudos urbanos*. Campinas: Mercado de Letras, pp. 41- 63.
- ARGAN, Giulio Carlo. 2005. *História da Arte Como História da Cidade*. São Paulo: Martins Fontes.
- BATESON, Gregory. 1990. *Naven: estudio de los problemas sugeridos por una visión compuesta de la cultura de una tribu de Nueva Guinea obtenida desde tres puntos de vista*. Barcelona: Júcar.
- BAUDRILLARD, Jean. 1979. “Kool Killer ou a Insurreição Pelos Signos”. *Revista Cine Olho*, 5(6)
- BENJAMIM, Walter. 1985. “Paris, Capital do Século XIX”. In. *Benjamim*. São Paulo: Ática, pp. 30 - 43.
- BOLLI, Willi. 1994. *Fisiognomia da Metrópole Moderna: representação da história em Walter Benjamin*. São Paulo: Eduspe.
- BOURDIEU, Pierre. 2000. “Sobre o Poder Simbólico”. In. *O Poder Simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, pp. 7 – 17.
- BUENO, Maria Lucia. 1999. *Artes Plásticas no Século XX: Modernidade e globalização*. Campinas: Editora da Unicamp.
- CANEVACCI, Massimo. 1997. *A Cidade Polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana*. São Paulo: Studio Nobel.
- CARDONA, Giorgio Raimondo. 1994. *Antropología de la Escritura*. Barcelona: Gedisa.
- DUVIGNAUD, Jean. 1970. *Sociologia da Arte*. Rio de Janeiro: Forense.
- FERRARA, Lucrecia d’Alessio. 2000. *Os Significados Urbanos*. São Paulo: Edusp.
- FÍGOLI, Leonardo Hipolito Genaro. 2007. “A Paisagem Como Dimensão Simbólica do Espaço: o mito e a obra de arte”. *Sociedade e Cultura*, 10(01), pp 29 - 39.
- FÍGOLI, Leonardo Hipolito Genaro. 2006. “A Dimensão Estética da Construção Cultural do Espaço: convergências interpretativas”. In. *25ª Reunião Brasileira de Antropologia*. Goiânia, GO.
- FRANCASTEL, Pierre. 1993. *A Realidade Figurativa*. São Paulo: Perspectiva.
- FRÚGOLI JÚNIOR, Heitor. 2007. *Sociabilidade Urbana*. São Paulo: Jorge Zahar.
- GEERTZ, Clifford. 1978. *A Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro: Zahar.
- GUATTARI, Félix. 1985. “Espaço e Poder: a criação de territórios na cidade”. *Espaço e Debates*, 16, pp. 45-59.
- LEFEBVRE, Henri. 2008. *A Revolução Urbana*. Belo Horizonte: Editora da UFMG.
- LEROI-GOURHAN, André. 1990. *O Gesto e a Palavra: 1. Técnica e Linguagem*. Rio de

Janeiro: Edições 70.

- LÉVI-STRAUSS, Claude. 1996. *Tristes Trópicos*. São Paulo: Companhia das Letras.
- MAFFESOLI, Michel. 2006. *O Tempo das Tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- MAGNANI, José Guilherme Cantor. 1996. “Quando o Campo é a Cidade: fazendo Antropologia na metrópole”. In: J. G. C. Magnani; L. de L. Torres (orgs.). *Na Metrópole: Textos de Antropologia Urbana*. São Paulo: EDUSP, pp. 12-53.
- MUNFORD, Lewis. 1982. *A Cidade na História: suas origens, transformações e perspectivas*. São Paulo: Martins Fontes / EdUnB.
- PEREIRA, Alexandre Barbosa. 2005. *De Rolê Pela Cidade: os pixadores em São Paulo*. São Paulo: Dissertação de Mestrado em Antropologia, FFCH-USP.
- SILVEIRA, Nelson Júnior da. 1991. *Superfícies Alteradas: uma cartografia dos grafites na cidade de São Paulo*. Campinas: Dissertação de Mestrado em Antropologia Social, Unicamp.
- SIMMEL, G. 1983. “A Sociabilidade (exemplo de sociologia pura ou formal)”. In.: MORAES FILHO, Evaristo de (org.). *Sociologia: Simmel*. São Paulo: Ática, pp. 165-181.
- SIMMEL, G. 2005. “As grandes cidades e a vida do espírito”. *Mana*, 11(2), pp. 577-591.
- SILVA, Armando. 2001. *Imaginários Urbanos*. São Paula: Perspectiva.
- TURNER, Victor. 2005. *Floresta de Símbolos: aspectos do ritual Ndembu*. Niterói: EdUFF.
- ZUKIN, Sharon. 1996. “Paisagens Urbanas Pós-modernas: mapeando cultura e poder”. *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*, 24, pp. 204-219.

# ART AND CITY: GRAFFITI WRITERS AND PIXADORES IN BELO HORIZONTE

## ABSTRACT

Starting from the construction of an ethnography of the *graffiti* and the *pixação* made in Belo Horizonte, this article argues about the production of the urban landscape made under a double point of view. This point of view articulates the approach of the sociological aspects in the relations between individuals and groups, the mobilizations which produce collective meanings and the contradictions between different city images to the analysis of the symbolic aspects or processes of signification that these collective mobilizations are able to create. As an effort to 'comprehend meanings', *graffitis* and *pixações*, as inscribed symbols on the city's surface, are interpreted in the light of certain theories about the art and certain theories about the city, in order to understand what these visual interventions in the urban landscape are able to say about the 'urban phenomenon' itself in its current form.

## KEYWORDS

*Graffiti, pixação, city, landscape.*

## SOBRE O AUTOR

MARCOS H. B. FERREIRA

Mestre em Antropologia pela UFMG, professor do Instituto Goiano de Pré-História e Antropologia da PUC-GO.

Contato: [marcoshbferreira@gmail.com](mailto:marcoshbferreira@gmail.com).