

Signos urbanos juvenis: rotas da piXação¹ no ciberespaço²

GLÓRIA DIÓGENES³

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, Ceará, Brasil

DOI: 10.11606/issn.2316-9133.v22i22p45-61

resumo Este texto é parte de uma pesquisa que vem sendo desenvolvida acerca das experiências juvenis e conexões entre esferas *online* e *offline*. Nesse estudo são traçados percursos de signos de pixadores entre a cidade e o ciberespaço. Foi tomado como *locus* de observação as redes de relacionamento do Orkut e Facebook de pixadores destacados de Fortaleza. Além da etnografia no ciberespaço, foram realizadas entrevistas *online* e contatos presenciais. Os pixadores “tacam marcas” no ciberespaço. Observou-se que as marcas das “siglas” de pertencimento, o “nome” dos pixadores, podem definir territórios no ciberespaço não necessariamente acoplados aos ambientes da cidade. O “xarpi” pode ser “apagado” dos lugares físicos da cidade e, mesmo assim, resistir ao efeito do tempo no ciberespaço. Percebe-se ao longo da pesquisa que o ciberespaço possibilita a partilha do *nome* e a visibilidade da sigla de pertencimento no universo das demais siglas, produzindo assim outros “regimes de signos”.

palavras-chave Juventude; Ciberespaço; Pixação; Linguagem

Juveniles urban signs: routes of illegal graffiti in cyberspace

abstract This text is part of a research about youth experiences and the connection between online and offline spheres. This study follows the routes of graffiti signs between the city and

the cyberspace. Our observation locus was social networks such as the Orkut and the Facebook from well-known graffiti practitioners in Fortaleza. Besides the cyberspace ethnography, some online interviews and meetings took place. The practitioners leave marks in the cyberspace. The acronym marks of belonging, the graffiti practitioners’ names, establish territories in the cyberspace not necessarily attached to the city spaces. The “xarpi” might be erased from the city spaces, and, even so, remains in the cyberspace. The study shows that the cyberspace makes the sharing of name and the display of acronyms of belonging possible within larger groups of other acronyms, so it brings other sign systems about.

keywords Youth; Cyberspace; Graffiti; Language

PiXar para se destacar: linhas iniciais

Roland Barthes (2001, XIII) traduziu a semiologia como uma aventura de deslocamento do sujeito. Assim como os muros e as paredes da cidade, os traços da escrita da pichação no ciberespaço exigem outros movimentos do olhar⁵. Nos arquivos virtuais de *Raposo* (integrante da galera “Fera dos Grafiteiros”), tal qual destacado na figura acima, encontra-se parte representativa de artigos publicados em jornais, percorrendo, no seu conjunto, a cronologia da pichação na cidade de Fortaleza. Interessa evidenciar com o destaque da ilustração acima não o corpo da matéria jornalística, que aparece ilegível. *Raposo*,



4

pixador “famoso” da década de 1980, diante de um suposto desconhecimento da mídia da “língua” falada pelos pixadores, faz uma espécie de intervenção ao lado da página do jornal. A inversão das sílabas cria um dialeto próprio: “goripe” significa perigo, “josu” é sujou, “xarpi” vem de pixar e “tala” é lata de tinta, dentre outras.

“Xarpi”, a assinatura do pichador, representa exatamente o avesso, o contrário do nome, o contradito daquilo que se diz, do que se pactua como linguagem. *Raposão* assinala ainda, no seu perfil, na abertura de um de seus “álbuns”, constituído apenas por artigos de jornais, os significados que conformam o reverso da língua: “Aqui, a maior diferença da filosofia dos P.C.M (Pixadores contra o mundo)”. Certamente, o que parece mobilizar a cena da pixação no ciberespaço é a criação de um campo de enunciação de poucos-para-poucos, ao invés da universalidade dos *media* pautada na comunicação de um-para-todos, ou de todos-para-todos. Isso significa dizer que, mesmo num ambiente da internet marcado, em sua maioria, por perfis

de livre acesso, tanto no Orkut como no Facebook, observa-se um uso restrito dos signos que permeiam a comunicação entre pixadores. De algum modo, a utilização da pixação no ciberespaço parece reproduzir a mesma dinâmica da intervenção realizada na geografia da cidade: uma comunicação de poucos-para-poucos, para que os que transitem na cidade sintam o impacto da extensão dos “riscos” dessa outra “língua”.

Por tal razão, nossa inserção no ambiente virtual – a “visita” aos perfis de pixadores – seguiu um compasso semelhante a um processo presencial de percepção dos signos que compõem e produzem a paisagem das pixações urbanas. O desafio foi o de perceber se havia ou não interatividade entre os vários sujeitos que compõem a cena da pixação em Fortaleza e se o ciberespaço, além de melhor destacar os “nomes”, as trilhas deixadas por eles na cidade, propicia uma maior amplitude de conectividade e de aproximação. Para isso, quando houve oportunidade e “abertura” por parte do pixador, foram realizados alguns contatos via MSN⁶.

O ciberespaço tem mobilizado olhares e intervenções que alargam o repensar sobre caminhos da tradição etnográfica. Outras formas de conexão, de interação, de mobilidade têm, para além do contato *face to face*, ampliado o espaço de movimentação do próprio pesquisador em campo. No caso da ação dos pixadores no ciberespaço, observa-se o alargamento de esferas de expressão, compartilhamento e demarcação de ambientes e sujeitos sociais. Eles multiplicam paredes, assinaturas e *crews*⁷ na esfera digital. Não se trata de um *outro* lugar. Como indica Cristine Hine (2010, p. 9) não se deve classificar a etnografia na arena do ciberespaço como um modo distinto de percepção da cultura. Segundo a autora⁸, o uso da Internet simula uma experiência localizada culturalmente e, concomitantemente, se constitui numa interpretação flexível do objeto.

É notória a necessidade de flexibilização dos circuitos do objeto quando se trata de um enfoque *entre* espaços. Ricardo Campos (2010, p. 37), acerca da abordagem etnográfica sobre o *graffiti* urbano em Lisboa, assinala que de todo modo a própria noção de *terreno*⁹, ao se pesquisar experiências de grafitismo juvenil, deve ser tomada no sentido metafórico. “Este espaço fragmentado e disseminado, físico e virtual, é acompanhado por um tempo igualmente descontínuo”. Assim como, tal qual relata *Raposão* à seguir, são visíveis as distâncias e vácuos da atividade da pixação, antes e depois do uso da Internet.

Em uma entrevista que pode ser facilmente encontrada no Google¹⁰, *Raposão* afirma: “Em 1987, não havia Orkut, não havia MSN, porém a pixação surgiu como ferramenta de comunicação e expansão dos relacionamentos”. Observa-se que o meio de conexão, de diminuição das distâncias da comunicação, sinalizado por *Raposão*, não diz respeito ao uso do computador, e sim à difusão da pixação. Embora, à primeira vista, pareça paradoxal, a

pixação surge tendo como propósito inicial a demanda por visibilidade, representando o ciberespaço apenas como uma ampliação dessa paisagem e uma esfera mais veloz de propagação e difusão dos “xarpis”. A ordem é multiplicar os espaços por onde circulam os nomes, é ganhar visibilidade: “Se destacar é ter nome em todo o bairro” – afirma *Seco* (GDR – Garotos de Rua, 32 anos, que parou de pixar em 1998); é “arrebentar nos nomes” – fala *Snow* (GDR – Garotos da Rua, 21 anos).¹¹ Antes da intensificação do uso dilatado das redes sociais no ciberespaço¹², a pixação possibilitou que atores de lugares sombreados das periferias multiplicassem marcas e estilos nos corredores das grandes cidades. No universo dos pixadores, repetir é um modo de marcar, de não deixar o “nome” ser esquecido, e é esse o uso mais significativo que fazem “os tacadores de marcas” ao ocuparem o ambiente *virtual*:

Cada pixador tem o seu estilo, o meu estilo é esse. A gente nunca muda o estilo que é pra poder ser conhecido pelo seu estilo, pq qnd vc fica mudando vc nunca vai ser conhecido pq cada canto q vc meter o seu nome vc ficar mudar o estilo de colocar as pessoas n vão conseguir identificar a pixação. Ela tem q ter um padrão só, o q acontece é q qnto mais vc pixa, mais vc vai aperfeiçoando a sua letra (SECO).

O “perfil” do pixador, a repetição de padrões e do desenho de letras é o que possibilita, mesmo antes das “redes de relacionamentos”, a identificação de seus “nomes” no “papel” cidade, no contínuo artifício de aperfeiçoamento de suas grafias. Basta abrir a página de um pixador nas redes sociais para identificar o contorno e a extensão de seu grupo, de sua galera. Cada um aparece vinculado ao seu *avatar*¹³, sinalizando o nome que o identifica no circuito de pixação da cidade, como no exemplo abaixo:



Daniel acopla ao nome o duplo de sua identificação e apresenta-se através de trecho de música de Ana Carolina: “Você pode me ver, do jeito que quiser, eu não vou fazer esforço pra te contrariar”. O que parece interessar no seu “perfil lotado” é o modo como pretende se mostrar, é a utilização do ciberespaço como mais um lugar que “vitriniza” filiações, preferências diante de seus pares, pouco importando o campo de interpretação dos que estão fora desse ciclo.

Diante da fragmentação de experiências, da volatilidade dos modos de vida urbanos, o ato de pixar, ao “destacar” o sujeito pixador para além do muro, no espaço “múltiplo” da tela virtual, possibilita que a marca se fixe, ainda mais, na memória da cidade. Numa reunião de pixadores no bairro Carlito Pamplona, *Demo* (WS – “Wild Street”), ao ser indagado sobre qual seu intuito ao colocar o nome no muro, respondeu de forma direta: “Divulgar. Tá passando nos cantos e lembrar”. Por tal razão, as formas da pixação se reproduzem e se diversificam.

Como bem explicou *Snow*, “tem três tipos de pixação: *xarpi*, letreiro e desenho”¹⁵. O que, no geral, “os de fora” chamam de pixação, está bem mais relacionado ao “xarpi” propriamente dito. Indagado acerca do comentário da pesquisadora (“o que eu menos entendo é o xarpi... Xarpi não tem letra”), *Snow* explica, num “papo” virtual: “tem, mais é geralmente uma letra que apenas quem joga o nome entende”.

A sigla do pixador expressa o seu “grupo” de referência, sua galera, sendo o “xarpi” sua marca pessoal e intransferível. O ritual de entrada numa “sigla”, a representação de um coletivo, acontece apenas quando o pixador já conseguiu “destacar” o seu “xarpi”, já mostrou que tem coragem de sair para pixar e de enfrentar “os cana”.¹⁶ Para essa finalidade, “tem que pedir para os antigos, ne qualquer um que pode deixar os outro entrar não” (SCORPION¹⁷ – SDR – Suicidas de Rua). Divulgar a “sigla” vai, no geral, ocorrer casado ao “xarpi”, como se o nomadismo dos pertencimentos possibilitasse a visibilidade e a repetição dos “nomes” dos pixadores, intensificando a importância da sigla.

Sigla é a principal subsigla é só um complemento não é todo mundo que joga subsigla

Eu já joguei as subsiglas

3M

3S

OH

mais só jogo TB (Terroristas do Bairro) agora¹⁸

Eterniza-se o nome do pixador por meio das “siglas” e “subsiglas” que mediam o ato de “jogar o xarpi” no ciberespaço. O que parece estar em jogo para os pixadores são dimensões que se alternam na tensão entre efemeridade e permanência, entre esquecimento e lembrança. Bolle (1994, p. 287), num diálogo com Baudelaire e Benjamin, enfatiza o caráter ambíguo da *escrita* das grandes cidades: por um lado, o “transitô-

rio” e o “fugaz”; de outro, o “eterno” e o “imutável”. O esquecimento representa, para muitos moradores da periferia, o preço muito alto que comumente se paga no dia a dia da vida urbana. Há uma luta incessante por visibilidade pública. Para que um “xarpi” possa ter lugar, fincar marcas e padrões, faz-se necessário mais do que “tacar o nome” de forma aleatória, que se trace e compartilhe um “regime de signos” que possa facilmente migrar para a esfera digital. Isso significa dizer que para ganhar destaque na cidade, para “ser considerado”, é regra entre os pixadores se valer de todos os suportes e ferramentas possíveis para difusão do seu “nome” e das “siglas” e “subsíglas” em que “joga”.

Embora os “regimes de signos constituam uma semiótica, eles remetem a outros agenciamentos que não são necessariamente linguísticos” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 61). Através de máquinas informacionais (GUATTARI, 1993, p. 178) e comunicacionais, os “xarpis” não se contentam em veicular apenas conteúdos representativos, mas concorrem também para a confecção de novos agenciamentos de comunicação individuais e coletivos, para a produção de novas marcações na cidade e para a cidade.

E para que um “regime de signos” de múltiplos agenciamentos que envolvem a pixação se propague e se sustente, torna-se necessário outro pacto linguístico, um arranjo que “desmaterialize” o suporte do “nome” e o traduza “descolado” da sua feição concreta, material, na esfera do ciberespaço.

Snow, da GDR, (no MSN) sinaliza que regras um pixador deve respeitar:

- 1 ° : NÃO ATROPELAR O NOME DO OUTRO
- 2 ° : SE SUPERAR O NOME DO OUTRO OFERECER
- 3 ° : HONRAR A SIGLA QUE ELE JOGA
- 4 ° : NÃO USAR SEU NOME EM VÃO

“Atropelar o nome do outro” é a quebra de uma regra que pode findar em conflito ou morte. Como explica também Scorpion, “atropelar é num deixa passar por cima do pixo do camarada, não pode rasurar e nem pode atropelar, rasurar é meter um X no xarpi do outro”. É como se, uma vez um signo fincado, ele tivesse já ganho um lugar, obtido um destaque, alcançado um plano de enunciação. De algum modo, “atropelar o nome do outro” representa “trair”, na língua dos pixadores. Ao ser indagado se já havia vivido alguma experiência de “atropelo”, *Snow* destacou:

Atropelou, mais o cabeça da galera veio falar comigo e pedir desculpas pelo membro que atropelou.

e mandou o membro lá pintar.

ah não coloca meu nome nn’

não gosto de confiar nesse mundão que vivo”.

(SNOW, entrevista MSN)

“Superar” representa apenas o ato de pixar mais alto, de ultrapassar o desafio já alcançado pelo representante de outra sigla. No geral, essa regra é possível de ser burlada, a depender do lugar que cada pixador assume dentro da sigla. Se for “o principal” (assim eles denominam os chefes), a superação é um ato natural, plausível; se for “um pequeno”, vai ter rasurada a ousadia da “superação”.

depende se você for um pixador pequeno, e superar um cabeça de uma galera.

possivelmente ele vai passar um “X” no seu nome. mais se vc for um dos que arrepiam na galera e superar, não dá em nada

só oferecemos pra quem consideramos. (SNOW, entrevista MSN)

“Superar” significa um ato que precisa ser propagado, algumas vezes oferecido para os pi-



Fonte: Imagem pessoal. Av. Francisco Sá. Fortaleza-CE. (2012). Para os L.V. "de rocha"

xadores mais "considerados", e o ciberespaço é o ambiente mais que propício para essas exibições:

"Honrar a sigla que joga" e "não usar o seu nome em vão" representam regras, que, inclusive, promovem o entendimento de onde, como e com que "siglas" é possível e permitido realizar o ato da pixação. Forma-se uma aliança *horizontal* que acopla bairros, "xarpis" e "siglas" e que, muito embora não se situe, aparentemente, em lugar algum, move-se pela paisagem concreta da cidade e pelos interstícios do ciberespaço.

Bordas entre os espaços físicos e digitais da pixação

No campo da linguagem, o ato de pixar é um jogo, de "curtir um pouco, depois sair para riscar" (SNOW). Provavelmente, por se

colocar no plano da aventura e da invenção de novos "nomes", de divulgação das "siglas", de outras formas de enunciação de si, a pixação produz toda a emoção e a intensidade de uma disputa. De outro modo, a perspectiva de jogo ressaltada por Huizinga (2001) ultrapassa os limites dos torneios, das rivalidades, e assume o plano de um sistema de produção de signos de processos peculiares de significação:

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (2001, p. 3-4)

Provavelmente, os pixadores movem-se por

meio do “jogo” de ultrapassar limites corporais e linhas de segmentação urbana, no movimento de produzir novos planos de *significação* sobre eles mesmos e sobre a cidade. Ao ultrapassar os limites da atividade puramente física e biológica, ao penetrar no ciberespaço, os “nomes” criam formas outras de visibilizar os jogos dos signos da pixação.

Como diz Barthes (1992, p. 51), “o signo é uma fatia de visualidade, de sonoridade”; a significação é o ato que une significante e significado, cujo produto é o próprio signo. Entre os que formam as “siglas” da pixação, o “jogo” tem início na aventura de “riscar nomes”, de produzir outros processos de significação diante de modos pactuados de vida na paisagem urbana. Para efetuar um outro “regime de signos”, no “jogo de tacar nome”, é preciso “desbravar linhas de fronteira”, entre alto e baixo, entre longe e perto, entre permitido e proibido.

Adrenalina, prazer a gostinho de ter seu nome lá em cima onde ninguém pegou, o gosto que

you têm quando você vai lá e supera um cara de uma galera rival é inexplicável, a adrenalina de subir em um galpão por um poste é inexplicável (SNOW, entrevista via MSN)

Pixar é adrenalina. O que vale é o que a pessoa tá escrevendo ali na hora, eu vou mais por causa da aventura. Fui a primeira vez e gostei (DEMO WS, 28 anos)

Pixar é mt irado o coração batendo acelerado;; adrenalina a mil” (SCORPION)

Adrenalina, o gosto da aventura de “escrever na hora”, de marcar um muro, de pichar num lugar de improvável acesso, tanto devido à altura como por conta da inacessibilidade. Fica marcada a sigla e amplia-se a notoriedade do pixador. Observa-se, por meio de vários perfis de pixadores, tanto no Orkut como no Facebook, fotos e vídeos postados no YouTube que referendam a ousadia do pixador e o gosto deixado pela aventura do “jogo”, como os exemplos acima destacados na monografia de Chagas (2012).



“Raposação F.G.” (1990). “Xarpis” de Raposação, Ratinha, Sombra e Gabola¹⁹.



Fonte: Arquivo virtual na rede social Orkut²⁰. “Vem na trilha” (detalhe)

A imagem é comentada pelo pixador *Snow T.B.*, em um bate-papo via MSN:

- Qual exemplo de lugar que alguém “pegou” que mais te chamou atenção?
- Um prédio no centro perto do IJF que o Cipó G.Z.P. pegou. Que ele desceu até o meio do prédio pelos cabos de aço e botou “VEM NA TRILHA”.

Para os pixadores, sair do anonimato, ser “famoso”, “nunca ser esquecido” é uma saga pontilhada por afoitezas e riscos que ultrapassam os espaços cerceados da cidade e os limites interpostos pelo corpo orgânico. Por isso mesmo, o “xarpi digital” desliza veloz pelo ciberespaço. Na já mencionada entrevista de *Raposão*, disponível no espaço da internet – provavelmente de perguntas e repostas elaboradas por

ele mesmo –, uma curiosa indagação expressa novas modalidades de “tacar o nome”, assim como amplia a natureza dos muros e paredes.

- O quê você acha dessa era xarpi digital?
- Muito mais interessante que correr os riscos desnecessários por uma coisa que as meninas não valorizam.

O “xarpi digital” elimina os “riscos desnecessários” e profere diante “das meninas” outro status para a figura do pixador. Assim, a demanda de não ser esquecido, de ultrapassar as barreiras do tempo e do espaço amplia e dá ainda mais visibilidade ao “jogo de tacar nomes”. Não significa dizer, como bem pontuou Simões (2010, p. 24), no livro intitulado “Entre a rua e a internet: um estudo sobre o *hip hop* português”, que:

o que se passa na internet só pode ser compreendido tendo por referência o que ocorre fora desta (em certa medida, vice-versa) [...] assim, qualquer texto *on-line* é sempre um hipertexto, formado por múltiplas ligações que nos remetem por diferentes circuitos, tanto a nível interno como externo.

Isso implica traçar não apenas as marcas das “siglas” e o nome do “xarpi”, como também definir territórios da pixação no ciberespaço, não necessariamente acoplados e projetados no ambiente concreto da cidade. O “xarpi” pode ter sido “apagado” nos lugares físicos da cidade e, mesmo assim, resistir ao efeito do tempo no âmbito do ciberespaço. Lopes da Silveira (2011, p. 133), ao pesquisar sobre grafites e espaço público virtual, sinaliza que “o grafite é extremamente permeável às inovações tecnológicas”. Diz ele que a aderência das mídias “deslocaliza socialmente o *grafitti*, conduzindo à constituição de redes através da internet; em segundo lugar, deslocaliza a imagem-*grafitti* tornando-a virtualmente disponível, desvinculada do espaço físico que a aloja”.

Essa deslocalização das imagens produz dobras diferenciadas do que se denomina espaço público – perspectiva já discutida em artigos anteriores (DIÓGENES; SILVA, 2012) –, aquilo que Lopes da Silveira (2011) designa, também, como “redes dobradas”. Essas dobras de espaço transpõem a geografia urbana e se projetam nos corpos e nos “xarpis” que se desenham nos interstícios entre sistemas *online* e *off-line*. Como discute Santaella (2007, p. 153), “o corpo, cuja perda iminente foi tão lastimada, está na realidade se transformando rapidamente em um conjunto de extensões ligadas a um mundo híbrido, pautado pela interconexão de redes e sistemas *on* e *off-line*”.

A imagem abaixo faz parte do álbum de fotos raras do pixador colecionador *Rato M.P.*, deno-

minado “raridades”, com quase 200 fotos. É uma homenagem a quem *Rato* designa no letreiro da foto: “O REI!!!! TANGO ER”. Como destaca Chagas (2012, p. 65), já tendo sido “riscada” há mais de 20 anos. Por isso mesmo, o mundo *off-line* e *on-line* interpenetram-se e produzem novas conexões, permeada de feixes de espaços, de um tempo móvel e de corpos híbridos. Nota-se que a distinção entre espaços físicos e digitais tem, também, transposto as segmentações e linhas divisórias entre gerações. Foi muito recorrente nesta pesquisa encontrar pixadores de todas as idades atuando, comumente, interligados às novas gerações de pixadores. O depoimento abaixo, de *Pango*, explicita a natureza móvel e “deslocada” dessa superfície de experiências.

Pixação ta no sangue, isso ai eu vou ficar velho vou morrer com isso e não tem como apagar mais não. [...] Às vezes a gente é adrenalina, esquece que tem 37 anos e volta pros 15 anos de novo. (*Pango*, 37 anos, Sujando e Anarquizando +GDR)

O espaço digital dissipa as fronteiras entre gerações: somem nele as faixas etárias e “dissolvem-se” os corpos. A sensação – “a gente é adrenalina” – transmuda idades e constitui uma disposição corporal em estado permanente de potência: “eu vou ficar velho vou morrer com isso e não tem como apagar mais não”. No seu estudo sobre “os quartos na era digital”, Feixa (2006, p. 82) destaca que os ritos de passagem entre gerações assumem um movimento “espiral”, caracterizados por mecanismos de “nomadismo social” e de “arritmia temporal”.

O termo “geração @” pretende expressar três tendências desse processo: em primeiro lugar, o acesso universal, ainda que não necessariamente generalizado, às novas tecnologias de informação e de comunicação; em segundo, a erosão das fronteiras tradicionais entre os sexos e os gêne-



Fonte: Arquivo virtual de Rato M.P. na rede social Orkut²¹.

ros; e, em terceiro, o processo de globalização cultural, que gera necessariamente novas formas de exclusão social em escala planetária (FEIXA, 2006, p. 86).

De um jeito ou de outro, os pixadores no devir-adrenalina²², lançados na onda da “comunicação transversal”, experimentam a sensação de corpos moldáveis, facilmente adaptáveis, erodindo fronteiras de classificação etária, de classe social, entre outras. Como afirma Canevacci (2012, p. 54), são os “corpos polifônicos e as tecnologias digitais”, permutáveis por “múltiplos heterogêneos de si”. *Raposo*, já citado no início deste texto, destaca que a necessidade de “tacar nome”, de “expandir relacionamentos”, projeta o pixador, desde o ato inaugural da pixação, como lugar de linguagem, de infindáveis possibilidades de expressão de si.

“O corpo material do signo – o som, as tintas, a grafia – não pode existir sem o suporte material que o plasma” (SANTA-ELLA, 2007, p. 191-192), e esse suporte, para além da cidade, do *spray*, do “nome” para além da tela do computador, se traduz no próprio corpo do pixador, condensado no seu “xarpi” desenhado manualmente e reproduzido digitalmente.

Entre-cidades: a multidão de “xarpis” digitais

Cada vez em que vi, li e visitei perfis de pixadores, percebi uma tática, comumente utilizada entre eles, de valer-se das multidões para se esconder e, concomitantemente, apregoar suas “linguagens às avessas”. A multidão tanto multiplica

imagens como promove, por vezes, uma confusão de sinais, provocando zonas de “não visão”.

O “jogo de tacar o nome” tende a produzir-se, propositadamente, imerso numa multidão de signos que formam e cadenciam o cotidiano das grandes metrópoles. Desse mesmo modo, um “arsenal” de “xarpis”, de fotos de pixações em locais proibidos, de depoimentos em vídeos, de chamadas para reuniões ganham despercebidamente o ciberespaço. A tática é criar um mundo fora-dentro dos matizes multicoloridos que povoam e produzem linhas de segmentação no panorama das multidões. O sentido é apregoar-se, reproduzir-se, apoderar-se de todos os lados da cidade até não serem mais vistos, até se destacarem apenas para os participantes que integram o mesmo “torneio de signos”. O “jogo” é traduzir o signo da pixação como mais uma peça do tabuleiro urbano, como se a antinorma fizesse parte da ordem. “A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogos [...] Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual” (HUIZINGA, 2001, p. 13).

O jogo cria o inabitual dentro da cadência turva do cotidiano. Por tal razão, no ciberespaço, bem mais que no fluxo da multidão, os pixadores marcam reuniões ampliadas, “expõem” seus arquivos de memória e exaltam o valor das assinaturas nas “folhinhas das agendas”. O tipo de anúncio abaixo, a cada evento da “galera”, ganha as telas virtuais:



Deia²³, ex-pixadora, no vídeo “Fuga RM Entrevista DEIA RPM”, fala, de uma forma muito tranquila, numa reunião ampliada de pixadores, acerca da importância da pixação na sua trajetória de vida:

Eu era muito nova naquela época, estudei em colégio de freira, de padre, querendo ou não, foi uma maneira de como eu me expressar, conheci grandes pessoas. Era uma forma de manifestar, expressar que a gente não está aqui à toa. Deixar algo e é importante isso que sabe que é um delito, mas eu tive que passar por tudo aquilo pra ser o que eu sou hoje, minha personalidade, minha maneira de agir toda foi graças ao que eu passei naquela época.

É como se o “proibido” da pixação se manifestasse à luz do dia, no frenesi da multidão. As palavras de Deia propagam um elogio à pixação, seu papel na formação da personalidade do pixador, que, ainda que “fora”, distanciado pelo calendário do tempo, permanece. Vale o risco de nunca esquecer que “a gente não está aqui à toa”. Esse é o ponto nevrálgico da expansão das práticas da pixação para o ciberespaço: a *marcação* da passagem do indivíduo, que, mesmo imerso na “guerra” do ato de “tacar nomes”, se multiplica no jorro da multidão, no coração do “Império”.²⁴

Destacando “os históricos”, *Seco* assinala a importância que teve *Slayer*, reverenciado pela maioria dos pixadores contatados e conhecido por pessoas que não participam das cenas da pixação: “faleceu em 2008, por motivo de droga, crack, overdose. Era da Serrinha, cabeça e fundador da E.D.T. (Espírito das Trevas), década de 80. A Av. da Universidade, ponto “X” dele, onde ele construiu a fama dele”. É preciso escolher “um ponto” para que a fama se consolide, para que o nome permaneça, para que a sigla se distinga no emaranhado das linhas da memó-

ria. Apenas assim, tantas outras “assinaturas” surgirão em busca do destaque. A finalidade é não “deixar o nome morrer”, produzir “um politeísmo de *selvas*” (CANEVACCI, 2009, p. 234), compor “uma cena social que se desloca de forma multilinear” (DIÓGENES; SILVA, 2012, p. 3) e multiplica os movimentos dos pixadores na cidade e no ambiente da internet.

As “agendas”,²⁵ ou as denominadas “folhinhas”, condensam e preservam a memória dos “nomes” que compõem a história de pixação, cada lugar por onde o pixador “arrebentou” e as “siglas” que resumem sua passagem nesse mundo. Verifica-se que as “folhinhas” povoam inúmeros perfis do Orkut e arquivos de fotos na “linha da vida” do Facebook. No geral, o arsenal de nomes publicado nos perfis, além de reverenciar os “mais considerados” na cena, tenta manter vivo outros que não mais “metem o xarpi”. Por isso, perder a agenda com as “assinaturas”, tê-la confiscada, representa, tal qual resalta *Scorpion*, a seguir, uma perda irreparável:

nas reuniao ne
o povo leva as agendas
pra pegar as assinatura dos outro pixadores
ai tem vez quando o povo ta voltando pra casa ‘
e ta com a agente se a policia pegar eles rasga
tudo ‘ e bate e vc
dps : ‘
ai é foda
por que
tem fez que tu tinha uma assinatura
de um cara que ja morreu
e o cara rasga
e tu num pode fazer nd ‘ (*Scorpion*, entrevista
via MSN)

Um pixador que se destaca é notado pela quantidade de assinaturas que “ganhou” de outros pixadores, fundamentalmente dos considerados “históricos”, e que foram a ele dedicadas:



Perfil de *Snow*²⁶

A memória digital dos “xarpis” realiza uma atualização e um processo de vivificação da pixação no tempo presente. As imagens que resistem à efemeridade do tempo revitalizam o corpo do pixador. Bergson (1999, p. 14) assinala que

as imagens exteriores influem sobre a imagem que chamo meu corpo: elas lhe transmitem movimento. E vejo também de que maneira este corpo influi sobre as imagens exteriores: ele lhes restitui movimento.

A multiplicação das “folhinhas” dos “xarpis” no ciberespaço possibilita que essa “matéria digital”, como um conjunto de imagens, provoque reações e potencialize o ato “de tacar nomes” nas paredes, muros, *outdoors*, marquises, pedras e calçadas da cidade no tempo de fruição do *presente*. É o corpo quem maneja e influi na profusão das “imagens exteriores”. Por isso, como enfatiza *Snow*, a seguir, é preciso dar lugar às lendas no tempo presente, para que se expresse em cada “risco” o lastro de uma memória.

Terroristas dos baiross | A mais cruel ! desde 1986 !
ele joga muito nome, arrepia sempre

me chama a pakas pra sair
 voce pode perguntar a qualquer pessoa quem é
 o RATO TB'
 que eles sabem
 é uma lenda ele.
 arrepia muito muito mesmo'

“Ser cruel” significa resistir diante dos riscos que compõem a trajetória de vida do pixador, na guerrilha pela “permanência” de imagens, daquele “que arrepia muito, muito mesmo”. Repetir o “xarpi”, no mesmo “padrão”, para que a marca se fixe e se eternize. Para que qualquer pessoa que seja indagada, nesse pacto *fechado* de linguagem, saiba dizer, sem titubear, quem é o *Rato TB*, quem é o *Raposão*, quem é o *Slayer*, quem é...? Que arte é essa, que quase sempre é considerada suja, prática ensejada por vândalos, expressão de riscos e rasuras na paisagem urbana?

Partilhas entre arte e pixação

Retomemos *Snow*, pixador que condensa e preserva elementos da história da pixação de Fortaleza e, ao mesmo tempo, “está na ativa”. Ao ser indagado sobre a dimensão artística da pixação, ele responde:

acho que é uma forma de arte diferente.
 acho que é uma maneira de se libertar de tudo que o sistema joga contra a gente
 a pixação é um mundo fechado, onde a ideia não é trocado com pessoas comuns mais sim de pixador pra pixador
 se eu pixo uma avenida movimentada eu pixo pra outro pixador ver e falar nossa esse cara pegou ali. (Entrevista via MSN)

O “sistema joga contra a gente”, daí o intento de inventar uma outra língua, “um

mundo fechado” de comunicação em meio à multidão de signos que povoam as cidades. Por isso, para a maioria deles, pouco importa se o pixador é considerado ou não artista. Santaella (2007, p. 255), ao refletir sobre “mediações tecnológicas e suas metáforas”, diz preferir o uso do termo “estéticas tecnológicas” quando se trata da arte nos “espaços intersticiais”, aqueles que se desenham nas interfaces entre a condição “física” e “digital”. Até porque, recorrentemente, os pixadores são indagados pelo mesmo motivo: “você considera, como dizem os jornais, que a pixação enfeia e suja a cidade?”

A cidade já é suja em tantos aspectos não acha? não só no visual .

acho que é uma maneira de expressar a indignação em alguns casos “alguns pixam para mostrar sua revolta”

outros só pra se destacar na multidão pra ganhar fama’ pra ganhar seu espaço. (SNOW)

Afirmar que a cidade já é suja significa dizer que a paisagem urbana está imersa em um emaranhado de marcas, publicidades *oficiais* e *alternativas*, sinais de uma intensa poluição visual, que tomam diversos equipamentos urbanos como suporte. Para o pixador, destacar-se na multidão implica também afetar, simultaneamente, instâncias na esfera do ciberespaço, carregando a própria *sujeira* que permeia os espaços concretos das cidades para as redes sociais.

Levando-se em conta as “dobras”, já aqui mencionadas, de circuitos e campos de expressão de siglas possibilitados pela dimensão “física” e concreta da cidade e do ciberespaço, percebe-se que o “xarpi digital” insere-se num contexto que demanda, ainda bem mais, outras imersões teórico-empíricas e outras reflexões metodológicas.

Santaella (2007, p. 283) adverte que

[...] não obstante a imensa diversidade de possibilidades, questões e desafios que as estéticas tecnológicas contemporâneas apresentam, uma constante está indiscutivelmente sempre presente: o caráter processual de inacabamento em que o artefato já não existe em uma versão final, mas apenas em processos permanentes e cada vez mais acelerados e mutáveis de vir a ser.

Vale ressaltar que a “ocupação” do pixador no ciberespaço não é perpassada por nenhuma pretensão de destacá-lo como “net-artista” ou qualquer condição correlata. Quando o pixador cria um perfil no Orkut ou no Facebook, quando publica vídeos no YouTube, não transmuta o “pixo” das ruas para uma versão alterada por manejo de ferramentas tecnológicas e por programas e *softwares* dispostos na internet. O pixador simplesmente utiliza-se de um dobra de “rede de relacionamentos” para dar maior visibilidade aos seus “xarpis”, “siglas” e “subsíglas”, num processo nítido de “inacabamento”, como ressalta Seco:

O que importa (no xarpi) não é o formato, se ele vai juntar as letras demais, ou se a letra vai ser fácil de ler, o que importa é ele (pixador) divulgar o nome dele em todo canto, isso vai fazer ele ser conhecido e respeitado. (SECO, set. 2010)

O que importa é a partilha do *nome*, a mutação provocada em outros pixadores pela divulgação e visibilidade da “sigla” no universo das demais “siglas”, a profusão de outros “regimes de signos”. Como diz Barthes (1984, p. 77), por razão de uma leitura fotográfica, trata-se de a imagem provocar um interesse, uma fulguração, um *estalo*, “um pequeno abalo, um *satori*, a passagem de um vazio” (pouco impor-

ta se o referente é irrisório). É a imagem da letra que revela o corpo ausente do pixador, seja nas telas da cidade, seja na quadratura do “xarpi digital”. Compartilham-se os signos *sensíveis* de uma outra língua, como explicitou *Raposão*, no início deste texto, traspassando o “goripe” (perigo) do vazio da comunicação no “mundo fechado” de linguagem.

Nas trilhas de Rancière (2005, p. 67), “tacar marca” no ciberespaço pode significar uma nova “partilha do sensível”. Isso significa dizer que “produzir une ao ato de fabricar o de tornar visível, define uma nova relação entre *fazer* e *ver*”. Essa seria a arte da pixação, mais um “rumor da língua”, mais uma forma de estar “em todo canto”, na posse de um “respeitado” nome.

Notas

1. Com a finalidade de manter o uso do termo nativo, comumente utilizado pelos próprios jovens, manteremos Pixação, Pixo e Pixador com “X”.
2. Parte representativa dessa pesquisa de campo (presencial), com pixadores de Fortaleza, foi realizada por Juliana Chagas na monografia, sendo que a pesquisa no ciberespaço foi realizada em parceria. Além desses dados mais atualizados, durante o meu doutorado, sobre “Cartografias da Cultura e da Violência: gangues, galeras e o movimento hip hop” (1998), e em pesquisa realizada como bolsista do CNPq, “Itinerários de Corpos Juvenis: o jogo, o baile e o tatame” (2003), detive-me a pesquisar as dinâmicas da Pixação em Fortaleza.
3. Professora doutora do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Ceará e Coordenadora do Laboratório das Juventudes-LAJUS da UFC e, atualmente, Pesquisadora Visitante do Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa.
4. Disponível em: <<http://www.orkut.com.br/Main#Album?uid=4890670061433255803&aid=1252818843>>. Acesso em: 11 ago. 2012.
5. Preferimos, neste artigo, suprimir toda uma discussão tanto teórica quanto metodológica acerca do processo de construção da etnografia virtual, seus limites e possibilidades, já condensados no texto apresentado

- no GT 01 – Ciberpolítica, Ciberativismo e Cibercultura, da ANPOCS, em outubro de 2011, cujo título é: “Redes sociais e juventude: uma etnografia virtual”. Aqui, traçaremos apenas linhas básicas de reflexão sobre o desafio da pesquisa no ciberespaço.
6. Uma ferramenta de internet que significa “*messenger system network*”, ou seja, sistema de mensagens via internet.
 7. Grupo de *writers* que pintam em grupo.
 8. Tradução livre.
 9. É como os portugueses denominam a noção de campo de pesquisa.
 10. Disponível em: <<http://xarpivirtual.blogspot.com.br/2009/11/24112009-entrevista-raposao-fg-oi.html>>
 11. Todos os perfis de pixadores pesquisados no Orkut, de modo presencial, assim como os vídeos, encontram-se em anexo.
 12. “Esse espaço de existência para entidades que não têm um lugar fixo, mas podem estar em inúmeros lugares, e mesmo cruzando os ares, ao mesmo tempo, é chamado ciberespaço” (SANTAEALLA, 2007, p. 179).
 13. Representa a imagem que cada um escolhe para “vestir” o seu perfil.
 14. Disponível em: <<http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=5507554538994582754>>.
 15. “Xarpi: é o codinome do pixador criado numa estética própria com letras estilizadas e sobrepostas, a estética da marca depende da imaginação do pixador. Um sujeito fora do fenômeno da pichação não distingue as letras, muito menos executa a leitura do apelido; Boneco: ou Desenho. A assinatura não se traduz numa palavra, mas num desenho simples executado somente por linhas; letreiro: ou nome. É legível, conseguimos identificar as letras e é possível a leitura do apelido” (CHAGAS, 2012). Juliana Chagas, na sua monografia, indica, também, que optará por utilizar o termo pichação com “x” a partir da seguinte justificativa: “a palavra pichação, bem como suas derivações (pixar, pixo, pixador etc), serão grafadas com “x” porque é dessa forma que a fala dos nativos informam que as utilizam” (2012, p. 8). Eu preferi utilizar o termo na sua grafia de uso mais universal.
 16. Gíria utilizada para identificar a polícia.
 17. Não foi possível obter de todos os contatos efetuados, presencialmente ou virtualmente, dados relativos à faixa etária.
 18. Mesmo contrariando as regras de formatação de textos científicos, preferimos preservar os modos como os pixadores apresentaram seus escritos, seja nos bate-papos do MSN, seja nos seus perfis que compõem as redes sociais.
 19. Disponível em: <<http://www.orkut.com.br/Main#Album?uid=4890670061433255803&aid=1262359237>>. Acesso em: 22 ago. 2012.
 20. Imagem indisponível para o livre acesso.
 21. Disponível em: <<http://www.orkut.com.br/Main#Album?uid=2390390125825884039&aid=1241608669>>. Acesso em: 22 ago. 2012.
 22. No sentido do devir enunciado por Deleuze e Guattari, “devir não é uma evolução, ao menos que uma evolução por dependência e filiação. O devir nada produz por filiação; toda filiação seria imaginária [...] ele é da ordem da aliança” (1997, p. 19).
 23. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=F0-tRZigSm4&feature=relmfu>>. Acesso em: 5 maio 2012.
 24. De acordo com Hardt e Negri, no livro “Multidão”, “Surge agora um ‘poder em rede’, uma nova forma de soberania, que tem como seus elementos fundamentais, juntamente com as instituições supranacionais, as grandes corporações capitalistas e outros poderes” (2005, p. 10).
 25. Coleção de “folhinhas” de Rato. M. P. Disponível em: <<http://www.orkut.com.br/Main#Album?uid=2390390125825884039&aid=1242123866>>. Acesso em: 22 ago. 2012.
 26. Disponível em: <<http://www.orkut.com.br/Main#Album?uid=16506895481688960513&aid=1309029031>>. Acesso em: 21 ago. 2012.

Referências bibliográficas

- BARTHES, Roland. *A câmara clara: nota sobre a fotografia*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- _____. *Elementos de semiologia*. São Paulo: Cultrix, 1992.
- _____. *A aventura semiológica*. São Paulo: Martins Fontes, 2001 (Coleção Tópicos).
- BERGSON, Henri. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BOLLE, Willi. *Fisiognomia da Metrópole Moderna*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1994.
- CANEVACCI, Máximo. *Comunicação visual: máscaras, visus, cinemas, vídeos, publicidades, artes, etnowebs*. São Paulo: Brasiliense, 2009.

- CAMPOS, Ricardo. *Por que pintamos a cidade?: Uma abordagem Etnográfica do Graffiti Urbano*. Lisboa: Fim de Século, 2010.
- CHAGAS, Juliana Almeida. *Imagens e narrativas: a cultura nômade dos pixadores de Fortaleza*. Monografia (Graduação em Ciências Sociais) – Departamento de Ciências Sociais, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2012.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia: capitalismo esquizofrenia*. V. 2. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- _____. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. V. 4. São Paulo: Ed. 34, 1997.
- DIÓGENES, Glória. *Itinerários de corpos juvenis: o baile, o jogo e o tatame*. São Paulo: Annablume, 2003.
- _____. *Cartografia da cultura e da violência: gangues, galeras e o movimento hip hop*. São Paulo: Annablume, 1998.
- _____. Redes sociais e juventude: uma etnografia virtual. In: 35º ENCONTRO ANUAL DA ANPOCS, 24 a 28 de outubro de 2011. No prelo.
- DIÓGENES, Glória; SILVA, Lara Denise. Territórios urbanos e metrópole: linguagens e signos do grafite. IN: VII CONGRESSO PORTUGUÊS DE SOCIOLOGIA. Jun. 2012, mimeo.
- _____. Trajetos em movimento: o grafite e as múltiplas conexões da esfera pública. In: 28º REUNIÃO BRASILEIRA DE ANTROPOLOGIA, 2 e 5 de julho de 2012, São Paulo.
- FEIXA, Carlos. O quarto dos adolescentes na era digital. In: COSTA, Márcia Regina da; SILVA, Elizabeth Murilho da. *Sociabilidade juvenil e cultura urbana*. São Paulo: Ed. PUC, 2006.
- GUATTARI, Félix. Da produção da subjetividade. In: PARENTE, André. *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.
- HEINE, Christine. *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications Ltd., 2000.
- HARDT, Michael; NEGRI, Antônio. *Multidão: guerra e democracia na era do império*. Rio de Janeiro: Record, 2005.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- RANCIERI, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: EXO Experimental Org.; Ed. 34, 2005.
- SANTAELLA, Lúcia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.
- SIMÕES, José Alberto. *Entre a rua e a internet: um estudo sobre o hip hop português*. Lisboa: ICS, 2010.
- SILVEIRA, Francisco Lopes da. Outros grafites. Outras topografias, outras modalidades. In: CAMPOS, Ricardo; MUBI, Andreia; SPINELLI, Luciano (Orgs.). *Uma cidade de imagens: produções e consumos visuais em meio urbano*. Lisboa: Mundos Sociais, 2011.

Anexos

Perfis pesquisados e lista de entrevistas

Perfis de Pixadores pesquisados

<http://www.orkut.com.br/Main#Scrapbook?rl=mo&uid=16506895481688960513>

<http://www.facebook.com/people/Ym-Ihu/100002012022867>

Snow GDR (Garotos de Rua), 21 anos

<http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=6568033446462175046>

Malina GDR, 16 anos

<http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=15614520718523072867>

Mano TB (Terrorista dos Bairros), 24 anos

<http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=16045056522846791285>

Mina GDR, 22 anos

<http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=3490031413673569551>

Mutante MF (Malucos Fobia), 25 anos

<http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=13257128226095455207>

RATO TB, 28 anos

<http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=14313045527782705969>

Ruge FPX (Fissurados pelo Xarpi), Uns 30 anos ou mais...

<http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=12605002190216745606>

Ameaça GDR, 28 anos

lista de entrevistas

(realizadas por Juliana Chagas)

Tubarão. Pixador de (1995 a 1999) e grafiteiro desde 1999. Entrevista realizada em 2009.

Scorpion S.R. “Suicidas de Rua”. Entrevista realizada pelo MSN em: 27 mar. 2010.

Snow T.B. “Terrorista dos Bairros”. Entrevista realizada pelo MSN em: 27 mar. 2010.

Demo W.S. “Wild Street”. Começou com 13, 14 anos. Hoje (2010), tem 28 anos. Entrevista realizada no bairro Carlito Pamplona em: 16 set. 2010.

MALA W.S. “Wild Street”. Tem 14 anos (2010), começou recentemente. Entrevista realizada no bairro Carlito Pamplona em: 16 set. 2010.

Sask D.N.G. “Detonando no Grafite”. Entrevista realizada no bairro Carlito Pamplona em: 16 set. 2010.

Boy L.D.P. “Loucos, Delinquentes e Psicopatas”, 14 anos. Entrevista realizada no bairro Carlito Pamplona em: 16 set. 2010.

Snow T.B. “Terrorista dos Bairros”. Entrevista realizada na reunião dos V.S. no Polo de Lazer da Av. Leste Oeste em: 26 mar. 2011.

Snow T.B. “Terrorista dos Bairros”, entrevista realizada pelo MSN em: 21 nov. 2011.

Pango S.A. “Sujando e Anarquizando”. Tem 37 anos e começou na pixação em 1989. Entrevista realizada durante a reunião dos G.D.R., “Garotos de Rua”, no Cuca da Barra do Ceará, em: 4 mar. 2012.

Seco G.D.R. “Garotos de Rua”, 32 anos, geração 90. Entrevista na reunião dos G.D.R., “Garotos de Rua”, no Cuca da Barra do Ceará, em: 4 mar. 2012.

Fuga R.M. “Rebeldes da Madrugada”, 35 anos, geração 90. Entrevista na reunião dos G.D.R., “Garotos de Rua”, no Cuca da Barra do Ceará, em: 4 mar. 2012.

Cancão R.P.M. “Rebeldes Protestantes da Madrugada”. Depoimento presente no vídeo “Fuga RM entrevista Cancão RPM”. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=pokRBK086DE&feature=relmfu>>. Acesso em: 30 abr. 2012.

Raposão E.G. “Feras dos Grafiteiros”. Entrevista realizada em 30 ago. 2009. Disponível em: <<http://www.fotolog.com.br/junimroots/38338020>>. Acesso em: 5 maio 2012.

Fotógrafo da galeria Choque Cultural. Disponível em: <<http://repique.blog.terra.com.br/2008/10/27/fotografo-conta-detalhes-da-pichacao-na-bienal/>>. Acesso em: 5 maio 2012.

Crazy G.F. Depoimento presente no vídeo “Fuga RM & AMIGOS.mpg”. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=0EO-TfUFlgs>>. Acesso em: 5 maio 2012.

Déia R.P.M. Depoimento presente no vídeo: “Fuga RM Entrevista DEIA RPM.wmv”. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=F0-tRZigSm4&feature=relmfu>>. Acesso em: 5 maio 2012.

Raposão E.G. “Feras dos Grafiteiros”. Depoimento presente no vídeo “Fuga, RM & AMIGOS.mpg”. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=0EO-TfUFlgs>>. Acesso em: 5 maio 2012.

Hugo foi BECK E.M. “Esquadrão Maligno”. Entrevista realizada pelo MSN em: 9 maio 2012.

autora **Glória Maria dos Santos Diógenes**
Pós-Doutoranda / ICS-UFC/ ISCTE-IUL

Recebido em 03/12/2012

Aceito para publicação em 09/11/2013