

A PICHÃO E OS SIGNOS URBANOS JUVENIS: “METENDO NOMES” NO CIBERESPAÇO (2012)

Glória Maria dos S. Diógenes
(gloriadiogenes@gmail.com, UFC)205

Figura 1

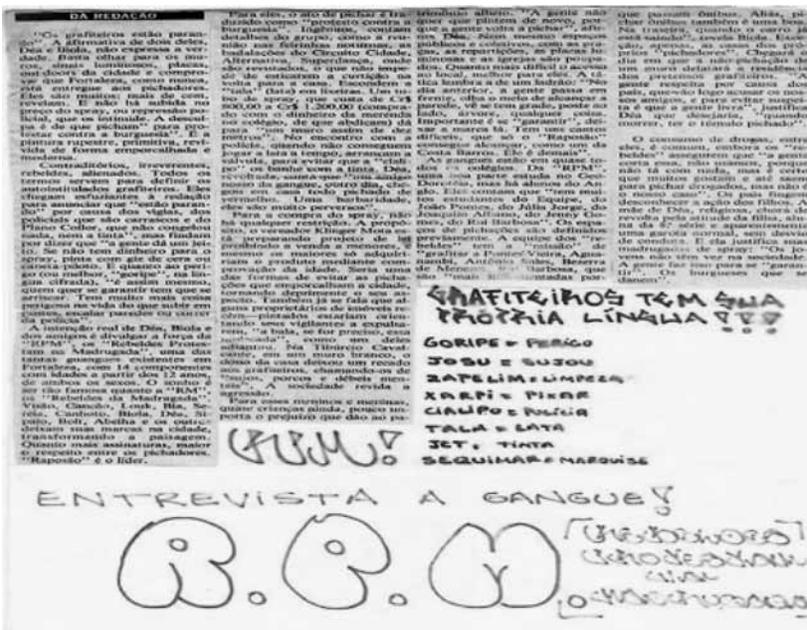


Imagem disponível em: <http://www.orkut.com.br/Main#Album?uid=4890670061433255803&aid=1252818843>, acessado em: 11 ago. 2012.

PICHAO PARA SE DESTACAR

Roland Barthes (2001, p. 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

205. 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, Investigadora Visitante do Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa.

do olhar²⁰⁶. Nos arquivos virtuais de Raposão (integrante da galera “Fera dos Grafiteiros”), tal qual apresentado na figura anterior, encontra-se parte representativa de artigos publicados em jornais, percorrendo, no seu conjunto, a cronologia da pichação na cidade de Fortaleza. O que nos interessa evidenciar nessa ilustração não é o texto da matéria jornalística, que está ilegível; Raposão, pichador “famoso” da década de 1980, diante de um suposto desconhecimento da mídia sobre a “língua” falada pelos pichadores, 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 pichar e “tala” é lata de tinta.

“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 de rede social, na abertura de um de seus “álbuns”, constituídos apenas por artigos de jornais, os significados que conformam o reverso da língua: “Aqui, a maior diferença da filosofia dos P.C.M. (Pichadores Contra o Mundo)”.

Certamente, o que parece mobilizar a cena da pichação no ciberespaço é a criação de um campo de enunciação de *poucos para poucos*, em vez 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 se observa um uso restrito dos signos que permeiam a comunicação entre pichadores. De algum modo, a utilização da pichação 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 pichadores – seguiu um compasso semelhante a um processo presencial de percepção dos signos que compõem e produzem a paisagem das pichações urbanas. O desafio foi o de perceber se havia ou não interatividade entre os vários sujeitos que compõem a cena da pichação 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 pichador, foram realizados alguns contatos via MSN²⁰⁷.

206. 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, de outubro de 2011, intitulado *Redes sociais e juventude: uma etnografia virtual*.

207. Uma ferramenta de internet que significa “Messenger System Network”, ou seja, sistema de mensagens via internet.

Em uma entrevista que pode ser facilmente encontrada no Google²⁰⁸, Raposo afirma: “Em 1987, não havia Orkut, não havia MSN, porém a pichação surgiu como ferramenta de comunicação e expansão dos relacionamentos”. Observa-se que o meio de conexão, de diminuição das distâncias da comunicação, sinalizado por Raposo, não diz respeito ao uso do computador, e sim à difusão da pichação. Embora à primeira vista pareça paradoxal, a pichação surge tendo como propósito 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, ganhar visibilidade: “Se destacar é ter nome em todo o bairro” – afirma Seco (Garotos de Rua – GDR), 32 anos, que parou de pichar em 1998; é “arrebentar nos nomes” – fala Snow (Garotos de Rua – GDR), 21 anos²⁰⁹.

Antes da intensificação do uso dilatado das redes sociais no ciberespaço²¹⁰, a pichação possibilitou que atores de lugares sombreados das periferias multiplicassem marcas e estilos nos corredores das grandes cidades. No universo dos pichadores, 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 pichador 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 sua pichação. Ela tem q ter um padrão só, o q acontece é q qnto mais vc picha, mais vc vai aperfeiçoando a sua letra. (Seco)

O “perfil” do pichador, 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 pichador nas redes sociais para identificar o contorno e a extensão de seu grupo, de sua galera. Cada um aparece vinculado ao seu *avatar*²¹¹, sinalizando o nome que o identifica no circuito de pichação da cidade, como no exemplo a seguir:

208. Disponível em: <http://xarpivirtual.blogspot.com.br/2009/11/24112009-entrevista-raposao-fg-oi.html>.

209. Todos os perfis de pichadores pesquisados no Orkut, de modo presencial, assim como os vídeos, encontram-se no Anexo.

210. “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” (SANTAELLA, 2007, p. 179).

211. Representa a imagem que cada um escolhe para representar o seu perfil.

Figura 2



Imagem disponível em: <http://www.orkut.com.br/Main#Album?uid=4890670061433255803&aid=1252818843>, acessado em: 11 ago. 2012. Imagem disponível em: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=5507554538994582754>

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 uma vitrine das filiações e 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 pichar, ao “destacar” o sujeito pichador 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 pichadores no bairro, Carlito Pamplona, Demo (Wild Street – WS), ao ser indagado sobre qual o seu intuito ao colocar o nome no muro, respondeu de forma direta: “Divulgar. Tá passando no canto e lembrar”. Por tal razão, as formas da pichação se reproduzem e se diversificam.

Como bem explicou Snow, “tem três tipos de pichação: *xarpi*, letreiro e desenho”²¹². O que, no geral, “os de fora” chamam de pichação, está bem mais relacionado ao “*xarpi*” propriamente dito. Indagado acerca do comentário da

212. “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, em sua monografia, indica que optou 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 os nativos informam que as utilizam” (2012, p. 8). Eu preferi utilizar o termo na sua grafia normativa.

pesquisadora (“o que eu menos entendo é o xarpi... Xarpi não tem letra”), Snow explica, num “papo” virtual: “tem, mais é geralmente um letra que apenas quem joga o nome entende”.

A sigla do pichador 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 pichador já conseguiu “destacar” o seu “xarpi”, já mostrou que tem coragem de sair para pichar e de enfrentar “os cana”²¹³. Para essa finalidade, “tem que pedir para os antigo, ne [não é] qualquer um que pode deixar os outro entrar não” (Scorpion²¹⁴, do Suicidas de Rua – SDR). 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 pichadores, 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) agora²¹⁵

Eterniza-se o nome do pichador por meio das “siglas” e “subsiglas” que medeiam o ato de “jogar o xarpi” no ciberespaço. O que parece estar em jogo para os pichadores 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 “transitório” 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 cotidiano 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; é necessário que se trace e compartilhe um “regime de signos” que possa facilmente migrar para a esfera digital. Isso significa dizer

213. Gíria utilizada para identificar a polícia.

214. Não foi possível obter de todos os contatos efetuados, presencial ou virtualmente, dados relativos à faixa etária.

215. Mesmo contrariando as regras de formatação de textos científicos, preferimos preservar os modos como os pichadores apresentaram seus escritos, seja nos bate-papos do MSN ou nos perfis que compõem as redes sociais.

que, para ganhar destaque na cidade, para “ser considerado”, é regra entre os pichadores se valer de todos os suportes e ferramentas possíveis para difusão do seu “nome” e das “siglas” e “subsiglas” em que “joga”.

Embora os “regimes de signos constituam uma semiótica, eles remetem a outros agenciamentos que não são necessariamente linguísticos” (DELEUZE e 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 pichação 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 (via MSN), sinaliza que regras um pichador deve respeitar:

- 1º: NÃO ATROPELAR O NOME DO OUTRO
- 2º: SE SUPERAR O NOME DO OUTRO OFERECER
- 3º: HONRAR A SIGLA QUE ELE JOGA
- 4º: 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 fincado um signo, ele tivesse já ganhado um lugar, obtido um destaque, alcançado um plano de enunciação. De algum modo, “atropelar o nome do outro” representa, na língua dos pichadores, “trair”. Ao ser indagado se já havia vivido alguma experiência de “atropelo”, Snow (via MSN) 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

“Superar” representa apenas o ato de pichar mais alto, de ultrapassar o desafio já alcançado pelo representante de outra sigla. No geral, essa regra é possível de ser burlada, dependendo do lugar que cada pichador assume den-

tro 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 pichador pequeno, e superar um cabeça de uma galera. possivelmente ele vai passar um “X” no seu nome. mais se vc for um dos que arrepia na galera e superar, não dá em nada só ofereçemos pra quem consideramos. (Snow, via MSN)

“Superar” é um ato que precisa ser propagado, algumas vezes oferecido para os pichadores mais “considerados”, e o ciberespaço é o ambiente mais que propício para essas exibições.

Figura 3: Para os L. V. “de rocha”.



Crédito: arquivo pessoal. Av. Francisco Sá, Fortaleza (CE), 2012.

“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 quais “siglas” é possível e permitido realizar o ato da pichação. Forma-se uma aliança *horizontal* que liga bairros, “xarpis” e “siglas”; aliança que, muito embora não se situe aparentemente em lugar nenhum, move-se pela paisagem concreta da cidade e pelos interstícios do ciberespaço.

BORDAS ENTRE OS ESPAÇOS FÍSICOS E DIGITAIS DA PICHANÇA

No campo da linguagem, o ato de pichar é um jogo, de “curtir um pouco, depois sair para riscar” (Snow). É provável que, 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 pichação produza toda a emoção e a intensidade de uma disputa. 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)

Os pichadores parecem mover-se por meio do “jogo” de ultrapassar limites corporais e linhas de segmentação urbana, no movimento de produzir novos planos de *significação* sobre eles próprios 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 pichação.

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 pichação, 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 você tem 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, 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)

Figura 4



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

Figura 5: “Vem na trilha” (detalhe).



Raposão F.G. (1990). “Xarpis” de Raposão, Ratinha, Sombra e Gabola. Imagem disponível em: <http://www.orkut.com.br/Main#Album?uid=4890670061433255803&aid=1262359237>, acessado em 22 ago. 2012.

A imagem é comentada pelo pichador 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 pichadores, sair do anonimato, ser “famoso”, “nunca ser esquecido” é uma saga pontilhada por afoitezas e riscos que ultrapassam os espaços cercados 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 – provavelmente de perguntas e repostas elaboradas por ele próprio –, 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 representa, diante “das meninas”, outro *status* para a figura do pichador. 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), 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 em nível interno como externo.

Isso implica traçar não apenas as marcas das “siglas” e o nome do “xarpi”, como também definir territórios de pichação 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 e Silva, 2012) –, aquilo que Lopes da Silveira (2011) designa, também, de “redes dobradas”. Essas dobras de espaço transpõem a geografia urbana e se projetam nos corpos e nos “xarpis” desenhados nos interstícios entre sistemas *on-line* 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*”.

Figura 6

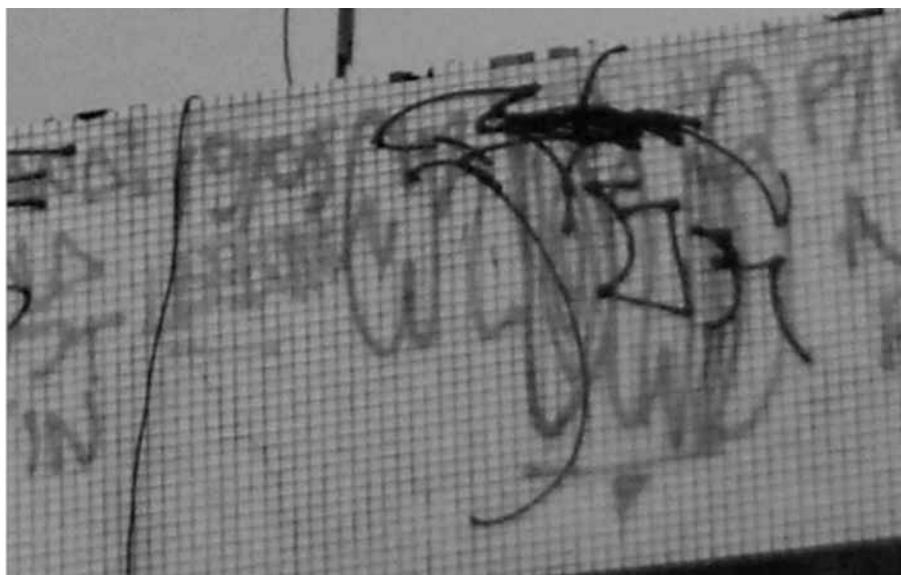


Imagem disponível em: <http://www.orkut.com.br/Main#Album?uid=2390390125825884039&aid=1241608669>, acessado em: 22 ago. 2012.

A imagem anterior faz parte do álbum de fotos raras do pichador e colecionador Rato M.P., denominado “raridades”, com quase duzentas imagens. 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, permeadas de feixes de espaços, de um tempo móvel e de corpos híbridos. Note-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 pichadores de todas as idades ainda atuando e interligados às novas gerações de pichadores. O depoimento a seguir, de Pango, explicita a natureza móvel e “deslocada” dessa superfície de experiências:

“Pichação 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” – transmuta 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 gêneros; 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 pichadores no “devir-adrenalina²¹⁶”, 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”. Raposão, já citado no início deste artigo, destaca que a necessidade de “tacar nome”, de “expandir relacionamentos”, projeta o pichador desde o ato inaugural da pichação, 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” (Santaella, 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 pichador, condensado no seu “xarpi” desenhado manualmente e reproduzido digitalmente.

ENTRECIDADES: A MULTIDÃO DE “XARPIS” DIGITAIS

Cada vez em que vi, li e visitei perfis de pichadores, percebi uma tática, comumente utilizada entre eles, de valer-se das multidões para se esconder e,

216. 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).

concomitantemente, apregoar suas “línguas 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 pichações 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 pichação 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 pichadores marcam reuniões ampliadas, “expõem” seus arquivos de memória e exaltam o valor das assinaturas nas “folhinhas das agendas”. O tipo de anúncio a seguir, a cada evento da “galera”, ganha as telas virtuais:

Figura 7



Deia²¹⁷, ex-pichadora, no vídeo Fuga RM entrevista DEIA RPM, fala, de uma forma muito tranquila, numa reunião ampliada de pichadores, acerca da importância da pichação 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 pichação se manifestasse à luz do dia, no frenesi da multidão. As palavras de Deia propagam um elogio à pichação, seu papel na formação da personalidade do pichador, 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 pichação 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”²¹⁸.

Destacando “os históricos”, Seco assinala a importância que teve Slayer, reverenciado pela maioria dos pichadores contatados e conhecido por pessoas que não participam da cena da pichação: “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 Avenida 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 memória. 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 pichadores na cidade e no ambiente da internet.

As “agendas”²¹⁹, ou as denominadas “folhinhas”, condensam e preservam a memória dos “nomes” que compõem a história de pichação, cada lugar por onde o pichador “arrebentou” e as “siglas” que resumem sua passagem

217. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=F0-tRZigSm4&feature=relmfu>, acessado em 5 maio 2012.

218. 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).

219. Coleção de “folhinhas” de Rato. M. P. Disponível em: <http://www.orkut.com.br/Main#Album?uid=2390390125825884039&raid=1242123866>, acessado em 22 ago. 2012.

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 ressalta Scorpion a seguir, uma perda irreparável:

nas reuniao ne
o povo leva as agendas
pra pegar as assinatura dos outro pichadores
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

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

Figura 8



A memória digital dos “xarpis” realiza uma atualização e um processo de vivificação da pichação no tempo presente. As imagens que resistem à efemeridade do tempo revitalizam o corpo do pichador. 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 bairros | 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 pichador, 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 PICHAÇÃO

Retomemos Snow, pichador que condensa e preserva elementos da história da pichação de Fortaleza e, ao mesmo tempo, “está na ativa”. Ao ser indagado sobre a dimensão artística da pichação, 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 pichação é um mundo fechado, onde a ideia não é trocado com pessoas comuns mais sim de pichador pra pichador se eu picho uma avenida movimentada eu picho pra outro pichador ver e falar nossa esse cara pegou ali.

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 pichador 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 frequentemente os pichadores são indagados sobre a seguinte questão: “Você considera, como dizem os jornais, que a pichação 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 picham para mostrar sua revolta’, outros só pra se destacar na multidão pra ganhar fama pra ganhar seu espaço.

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 pichador, 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 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 pichador no ciberespaço não é passada por nenhuma pretensão de destacá-lo como “net-artista” ou qualquer

condição correlata. Quando o pichador cria um perfil no Orkut ou no Facebook, quando publica vídeos no Youtube, não transmuda o “picho” das ruas para uma versão alterada por manejo de ferramentas tecnológicas e por programas e *softwares* dispostos na internet. Ele simplesmente se utiliza de um dobra de “rede de relacionamentos” para dar maior visibilidade aos seus “xarpis”, “siglas” e “sub-siglas”, 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 (pichador) divulgar o nome dele em todo canto, isso vai fazer ele ser conhecido e respeitado”.

O que importa é a partilha do *nome*, a mutação provocada em outros pichadores 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 importa se o referente é irrisório). É a imagem da letra que revela o corpo ausente do pichador, seja nas telas da cidade, seja na quadratura do “xarpi digital”. Compartilham-se os signos *sensíveis* de uma outra língua, como explicitou Raposo, traspassando o “goripe” (perigo) do vazio da comunicação no “mundo fechado” da 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*”. Esta seria a arte da pichação, mais um “rumor da língua”, mais uma forma de estar “em todo canto” e na posse de um “respeitado nome”.

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: Edusp, 1994.

CANEVACCI, Máximo. *Comunicação visual: máscaras, visus, cinemas, vídeos, publicidades, artes, etnowebs*. São Paulo: Brasiliense, 2009.

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*. V. 2 e 4. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995 e 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*. Texto apresentado no 35º Encontro Anual da ANPOCS, 24 a 28 out. 2011, no GT01 – Ciberpolítica, ciberativismo e cibercultura.

_____; SILVA, Lara Denise. *Territórios urbanos e metrópole: linguagens e signos do grafite*. Texto apresentado no VII Congresso Português de Sociologia, jun. 2012, mimeo.

_____. *Trajetos em movimento: o grafite e as múltiplas conexões da esfera pública*. Texto apresentado na 28ª Reunião Brasileira de Antropologia, 2 a 5 jul. 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: Editora da PUC, 2006.

GUATTARI, Félix. *Da produção da subjetividade*. In: PARENTE, André. *Imagem máquina*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

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.; Editora 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 pichadores pesquisados

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

<http://www.facebook.com/people/Ym-lhu/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) Cerca de 30 anos

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

Ameaça GDR

28 anos

LISTA DE ENTREVISTAS

(realizadas por Juliana Chagas)

Tubarão. Pichador 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 pichação em 1989. Entrevista realizada durante a reunião dos GDR, “Garotos de Rua”, no Cuca da Barra do Ceará, em 4 mar. 2012.

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

Canção R.P.M. “Rebeldes Protestantes da Madrugada”. Depoimento presente no vídeo “Fuga RM entrevista Canção RPM”. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=pokRBK086DE&feature=relmfu>, acessado 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>, acessado 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/>, acessado 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>, acessado em 5 maio 2012.

Deia 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>, acessado em 5 maio 2012.

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

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