

DE ONDE VEM OS DESENHOS NA CIDADE?

Eu, o Fotolog e os monstros dentuços

José Luis Abalos Junior¹

Resumo

Este trabalho consiste em uma pesquisa realizada no acompanhamento etnográfico com três grafiteiros de primeira e segunda geração que têm como espaço de intervenção a localidade de Porto Alegre/RS. Primeiramente procuro demonstrar como os processos de globalização de tecnologias digitais influenciaram o modo de produção da *street art* na cidade, mas também como elas foram adaptadas e agenciadas por estes grafiteiros. A etnografia tem muito a contribuir com os estudos de cibercultura quando mostra a versão particular, cotidiana e como está sendo apropriada. Refletindo sobre questões como a “pixelização” e a “artificação” da arte urbana trago a plataforma digital do Fotolog como um elemento importante nas memórias das intervenções artísticas na capital gaúcha. Concluo que a ideia de construção de um trabalho autoral pode ser a chave de entendimento de um saber fazer localizado. Os “monstros dentuços” de Celo Pax refletem um entendimento de como artistas urbanos se apropriam e reinventam designações globalizantes.

Palavras-chave: grafite, cibercultura, globalização, cidade, internet.

Abstract

This work consists of a research carried out in the ethnographic accompaniment with three graffiti artists of first and second generation that have as intervention space the locality of Porto Alegre / RS. First, I try to demonstrate how the processes of globalization of digital technologies influenced the way street art is produced in the city, but also how they were adapted and managed by these graffiti artists. Ethnography has much to contribute to cyberculture studies when it shows the particular, everyday version and how it is appropriate. Reflecting on issues such as “pixelization” and the “artification” of urban art, I bring Fotolog’s digital platform as an important element in the memories of artistic interventions in the capital of the state of Rio Grande do Sul. I conclude that the idea of building an authorial work can be the key to understanding a localized know-how. Celo Pax’s “toothy monsters” reflect an understanding of how urban artists appropriate and reinvent global designations.

Keywords: graffiti, cyberculture, globalization, city, internet.

Na época em que Pendleton Ward desenvolveu o desenho animado “Adventure Time”, criado para a grande Cartoon Network, seus monstros dentuços invadiram a imaginação criadora de artistas urbanos no sul Brasil. Durante o tempo em que as paredes de Venice Beach californiana abrigaram a *street art* com influências do skate e do surfe, os traços praianos acabaram virando referência do estilo “East Coast”. Quando a histórica e reconhecida revista de skate “Transworld Skateboarding” lançou suas primeiras edições, na década de oitenta, seus exemplares chegaram a uma velha e fedida banca de esquina de Pelotas/RS. Acontecimentos como estes, aparentemente desconexos, fazem sentido quando nos propomos a pensar a memória das inserções de novas tecnologias da informação nos modos de fazer da *street art* na cidade de Porto Alegre/RS.

Neste trabalho parto do entendimento de que existem processos globais de acesso a tecnologias da informação, como a internet e plataformas virtuais, e tenho como objetivo explorar como estas pré-figurações são vivenciadas nas experiências de grafiteiros de primeira e segunda geração em Porto Alegre/RS. A etnografia tem muito a contribuir com os estudos das intervenções urbanas quando mostra a versão particular, cotidiana e como está sendo apropriada. No caso desta produção busco, através da interlocução consentida com três artistas urbanos, relatar como estes tiveram uma experiência subjetiva de aproximação com tecnologias e como estas afetaram e foram afetadas por grafiteiros que tem a cidade como espaço de expressão.

Um nicho de problemas se relaciona as práticas do espaço destes sujeitos que intervêm artisticamente na cidade. Quais são suas trajetórias sócias e suas vinculações com espaços urbanos? Complementarmente a isso, outro foco de problemas, interessante para associação com as teorias da antropologia da cibercultura, é a problematização das consequências locais dos processos de digitalização, comercialização e museificação da arte urbana em Porto Alegre/RS. Neste sentido é instigante pensar biografias de artistas que passaram pelo processo no qual as tecnologias digitais afetaram o seu modo de produção artística na cidade e, num processo de mão dupla, como estes sujeitos interferem nestes aparatos técnicos.

Antes de continuar trago um entendimento do que é o grafite na contemporaneidade. Um risco, um rabisco, um desenho, uma letra ou palavra? O que o distingue de outras linguagens? Ricardo Campos (2010) avança em uma definição em “Por que pintamos a cidade? Uma abordagem etnográfica do grafite urbano”. Provisória, como todas as definições, sente-se cada vez maior desconforto no que concerne à classificação deste fenômeno urbano. Isto se deve a alguns fatores como a explosão de manifestações visuais pela cidade, autorizadas ou não, a diversidade de contornos que o grafite abriga e, por fim, os processos de institucionalização, artificação, comercialização e legalização dessa expressão no meio urbano. Poderíamos fazer um exercício de historicização destes processos globais na localidade de Porto Alegre, porém creio ser mais interessante pensar nos modos como estas tendências globais do grafite mundial se articulam nas vivências e experiências de grafiteiros na capital gaúcha.

O frio na barriga: figurações locais de processos globais

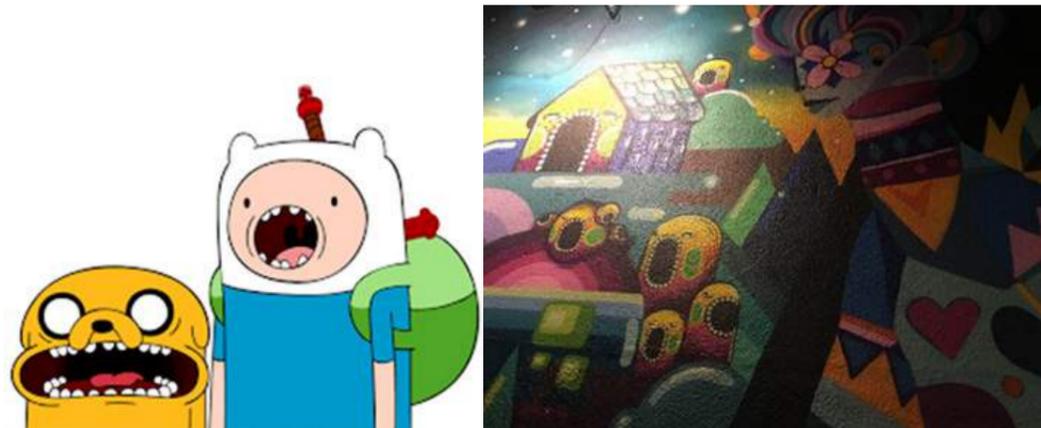
Durante o processo de pesquisa de campo mantive contato com grafiteiros experientes que tiveram sua iniciação na arte urbana há pelo menos quinze anos. Dentro de um roteiro de questionamentos proposto por mim a estes sujeitos procurei acessar narrativas que abordassem o papel das novas tecnologias no grafite. Buscando desvencilhar-me de análises simplistas, que tragam unicamente a positividade ou não deste processo de globalização das tecnologias na arte urbana, procurei contextualizar narrativas de grafiteiros nas quais estas questões do acesso a computadores, vídeos,

¹ Doutorando em Antropologia Social (UFRGS) compõe a equipe técnica e de pesquisa do Banco de Imagens e Efeitos Visuais (BIEV/PPGAS/UFRGS) assim como do Núcleo de Antropologia Visual (NAVISUAL/PPGAS/UFRGS) coordenados pelas professoras Ana Luiza Carvalho da Rocha e Cornélia Eckert. Atualmente tem como tema de pesquisa as política públicas urbanas, refletindo sobre as associações entre política, cidade, arte e imagem. E-mail: abalosjunior@gmail.com.

televisão, revistas, correios, etc, conformam uma memória coletiva da arte urbana na cidade.

O debate sobre os primeiros contatos com o grafite passa pelo acesso as tecnologias de época, mas também sempre vem associado a outras questões como a geração, itinerários urbanos, formas de trabalho, etc. No caso de Marcelo Pax, um dos artistas urbanos mais reconhecidos atualmente em Porto Alegre, a dimensão da tecnologia é narrada pelo acesso a televisão e desenhos animados, e a posterior entrada no mercado de trabalho que lhe deu acesso à computadores.

Quando pequeno eu já copiava os desenhos de TV e comecei a copiar o que eu via na rua. Olhava os pixos, achava legal e copiava. Dava uma mudada nos que eu não achava legal. Então esse foi o meu primeiro contato. Acho que tudo começou com um gosto pelo desenho animado que veio a ser incrementado pelo que eu via na rua, cartaz, pichação, os poucos grafites... e daí eu fiquei bem intrigado com isso, de onde vem os desenhos na cidade? ... Hoje eu viajo que, por ter personagem e muito elemento de desenho animado, eu acho que isso veio lá do começo de eu gostar desse lance lúdico do desenho.... Naquela época era tudo mais difícil. Não tinha internet, não tinha nada, nem telefone pra ti ter ideia. Não haviam facilidades. O que tinha era o parque pra encontrar alguém...Então foi num trabalho em uma gráfica que tive o primeiro acesso à internet. Quando comecei no computador eu tinha despilhado do grafite. Eu curtia e acompanhava, mas já não tava no tesão pelo bagulho.



Pax traz uma associação rotineira no diálogo com grafiteiros: a de como a inserção no mercado de trabalho e na internet podem afastar os artistas das ruas. Todavia o espaço da televisão e dos vídeos em VHS são constantemente lembrados por grafiteiros importantes na cidade como Trampo, que associa sua inspiração inicial para intervir na cidade ao acesso a estas tecnologias. As primeiras possibilidades de comunicação e trocas vieram através dos correios, e, gradativamente, os computadores foram sendo mais utilizados, porém restritos ao poder público e privado². Trampo recorda sua primeira experiência com a divulgação de um evento de grafite na cidade com um relato do seu não conhecimento de computadores.

O universo do *graffiti* entrou na minha vida foi acompanhando os vídeos de skate da década de 80, em VHS, então aparecia lá os

² Nos relatos que obtive sobre os primeiros acessos a computadores os grafiteiros nunca apontaram o espaço familiar como uma dimensão da iniciação tecnológica. Há narrativas que associam o amplo tempo de governo do Partido dos Trabalhadores (PT) em Porto Alegre ao acesso a estas tecnologias.

graffiti de Venice, na Califórnia, que ela é extremamente pintada até hoje, eles pintam lá com costume as paredes lá de Venice, então eu olhava aquilo e me fascinava, eu nem tinha noção que esse estilo, “ah, esse estilo nasceu em NY, que é *wild style*, que é *throw up*, que é isso, que é aquilo”, não tinha nem noção disso, eu gostava era da estética, achava lindo as letras, então começava a gostar desse universo aí... eu gostava de colecionar adesivos então os correios eram bem importantes pra juntar todo esse material, e até hoje é importante, eu mesmo não acessava internet, internet veio bem mais tarde.. Teve até uma vez que um amigo ligado à secretaria de cultura da cidade me chamou para montar a divulgação de um evento de grafite na rua, lá por 1998... foi engraçado, nessa ocasião aí ele imprimiu aquele texto de divulgação, já vai levou pro xerox, tirou aquele monte de cópia, tudo lá pela conta da prefeitura, e eu “ah, que alívio né”, e aí nessa aí o esse cara me pede “Oh, Trampo, desliga o computador”, e eu olhava assim, “bah”, e eu em vez de dizer que não sabia, eu fiquei durinho, disse pro meu parceiro “não, cara, desliga tu ali, eu não”, aí o Caboclo, que era um grafiteiro que estava junto, foi lá e desligou, foi a maior viagem assim...

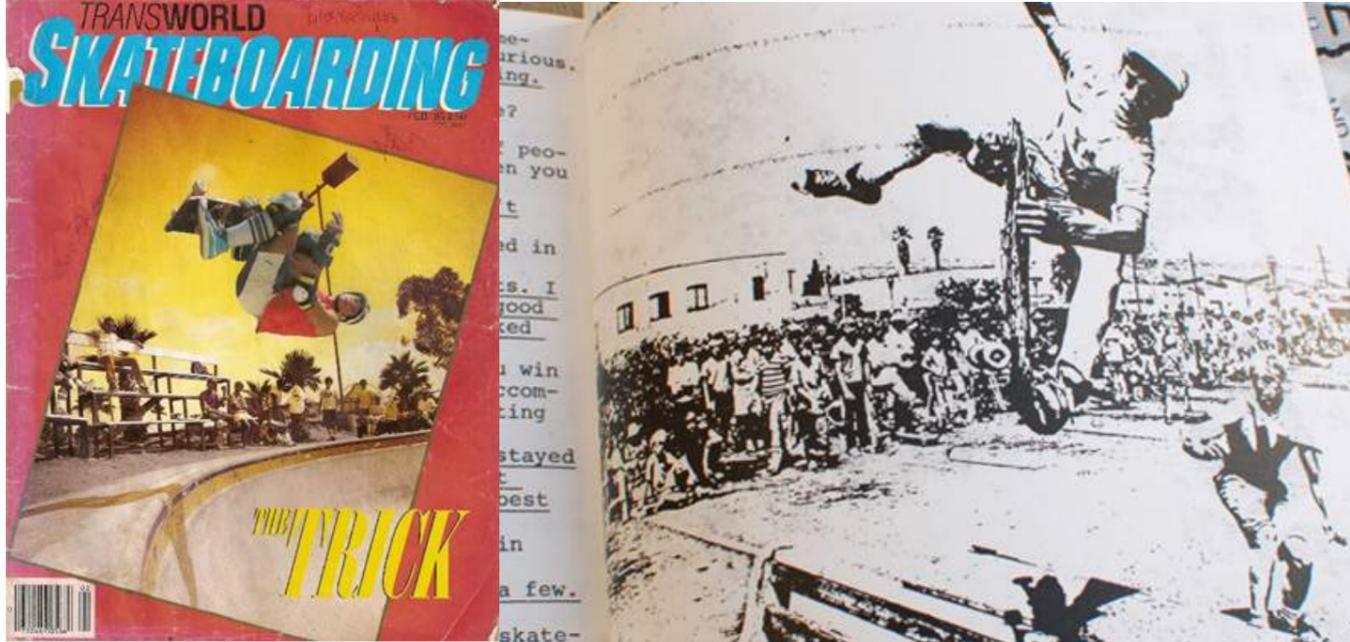
Já na trajetória de Gustavo Gripe, o que mais aparece curioso é o acesso à revistas de skate que conformaram um universo simbólico de inspiração para intervenção urbana. Na narrativa de Gripe, que trabalha hoje como publicitário, podemos perceber sua relação com uma tribo urbana³ e os processos de globalização da informação decorrentes deste contato.

Em Pelotas, com uns 10 anos eu conheci o skate. E, lembro como se fosse hoje, uma vez um cruzei uns 15 caras andando de skate na frente de uma igreja. Mesmo no interior do RS, eles já tinham o look do skate dos anos noventa: calça larga, cabelo descolorido, tênis com silver tape. Aquilo pirou minha cabeça. É louco pensar que eu morava numa cidade pequena e nunca tinha visto aquela cena. Ao mesmo tempo, com 10 anos, nosso universo é a escola e bairro onde se mora. Meu mundo virou ser amigos daqueles caras, me vestir como eles, falar como eles. Para isso eu tinha que andar de skate como eles e foquei nisso... Pra mim skate era uma coisa que não era assunto para uma revista e quando eu vi uma publicação fiquei fascinado. Não só por revista de skate, mas por qualquer publicação específica. Pouco tempo depois comecei a consumir revistas importadas que vendiam numa tabacaria de Pelotas. Era estranho aquele lugar pois era a única banca de revistas que trazia publicações de fora pra Pelotas. De skate vinha um exemplar apenas, e então eu tinha que passar por ali quase todos os dias para saber se tinha chego. Às vezes eu ligava antes de ir, mas na maioria das vezes ia até lá. *Quando eu via a “Transworld” na prateleira eu sentia um frio na barriga.* O cheiro de tabaco no ar e o velho que vendia eu nunca vou esquecer.

³ Em “O Tempo das Tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa” o sociólogo francês Michel Maffesoli caracteriza o fenômeno das tribos urbanas que se constitui nas “diversas redes, grupos de afinidades e de interesse, laços de vizinhança que estruturam nossas megalópoles. Seja ele qual for, o que está em jogo é a potência contra o poder, mesmo que aquela não possa avançar senão mascarada para não ser esmagada por este”

Figura 1 - Imagem do desenho “Adventure Time” criado por Pendleton Ward para o canal Cartoon Network Fonte: disponível em <<http://br.pinterest.com/>>.
Figura 2 - um dos painéis pintados por Marcelo Pax no ArtTattooBar no bairro Cidade Baixa em Porto Alegre. Fonte: acervo do autor.

Figura 3 - A revista "Transworld Skateboarding", criada por em 1983 por Larry Balma na Califórnia/EUA, foi uma das referências de Gripe para realização das suas intervenções urbanas.. Fonte: Acervo pessoal JLAJ.
 Figura 4 - Aos 13 anos Gripe já lançava uma revista de Skate denominada "Skater Skate Zine" escrita em máquina de escrever, com colagens no modo Fanzine, que mandava por correio para artistas e skatistas da Califórnia na década de noventa. Fonte: Acervo pessoal JLAJ.



Grafite porto alegre e plataformas digitais: a experiência do Fotolog

Ao pensar o papel e a ação das técnicas e modos de fazer do grafite global em Porto Alegre, através das narrativas de grafiteiros que acompanharam o processo de inserção de novas tecnologias e do ciberespaço no grafite, podemos perceber o que Miller caracterizou como "manifesto pelas localidades e maneiras de produção de relações sociais". Em "Etnografia da Internet em Trinidad" (MILLER, 2004) o autor demonstra como as tecnologias da Internet estão sendo compreendidas e assimiladas em um lugar em particular. Quando falamos em desterritorialização há um imenso movimento de retorno a terra, ao local. Estas tendências relativizam a ideia de local e global por que "por mais globalizantes e universalizantes que pareçam tratam-se de fenômenos locais" (RIFIOTIS, 2010). O acesso à televisão, rádio e correios aparece como elemento significativo na década de 90 quando a cena do grafite na cidade "ainda não era uma cena". Um local sem atropelamentos⁴ onde não havia tensões que estão na essência das intervenções urbanas. Nesse sentido Gustavo Gripe nos dá pistas pra pensar o acesso a internet pelos grafiteiros o fizeram olhar pra o mundo e "sacar a moral do grafite"

A internet trouxe uma cena para o grafite de Porto Alegre, antes disso não chegava ser bem uma cena. Tinha uma galera que pintava mas sem um objetivo claro e não tinha nem competitividade entre eles. As crews eram quase que turmas de amigos. Não duelavam por espaços ou estilos. Enfim, não existia um propósito claro. Era pintar por pintar. Eu acho que colaborei para isso em Porto Alegre. Comecei a fazer o que via o resto do mundo fazer. Lembro de muita gente me odiar. De atropelar meus trabalhos. Achavam que eu era das gringas. Eu ia lá e atropelava de volta. Pintava mais. Maior. Melhor. Enfim, criava a disputa e o graffiti da cidade ganhava com isso. A galera da pixação veio depois. Como em toda cidade numa vertente paralela.

Com o advento gradual e popularização não homogênea da internet nas periferias de cidade (SCALCO, 2012), espaço de formação de muitos grafiteiros de uma velha geração, foram sendo criados blogs e sites da arte urbana na cidade. Outro movimento foi o de apropriação de plataformas que já existiam para depósito e divulgação de

⁴ Na linguagem dos grafiteiros "atropelar" significa pixar, ou grafitar, por cima de algum outro trabalho de intervenção urbana já realizado. Há uma ética que perpassa os atropelamentos geradora de históricas tensões e conflitos entre quem se expressa visualmente na rua.

imagens do grafite em Porto Alegre. Conforme Marcelo Pax.

No início dos anos dois mil estava desenhando todo dia e comecei a postar no meu "Flickr" dessa época. Mas sem intenção alguma e nem linguagem de grafite. Mas tinha o "Fotogram" o "Fotolog" também. Digamos que não era para divulgação... era um lugar que eu usava para armazenar as imagens. Tipo um depósito. Está tudo ali e se algum dia alguém me pedir eu só mando o link. E eu comecei a bombar aquilo ali de desenho, por que eu desenhava todos os dia. Tava desenhando todos os dias e tava postando. Eai nisso rolou um cara lá do Rio, tipo sem querer por que eu nunca mandei meu Flickr pra ninguém. Eu via que de vez em quando aparecia alguém ali, curtia e tal. Daí esse cara falou: "tu não quer vir num evento de grafite aqui no Rio?". O trampo era pra pintar uma quebrada, uma vila operária e aí eu fui a primeira vez viajar de avião.

Já Trampo lembra que seu estilo e a sua produção de um trabalho autoral nas ruas mudou depois do seu contato com a internet e plataformas como a do Fotolog. A narrativa do artista é importante para perceber até que ponto processos como a digitalização afetam os modos de fazer do grafite, mas também para o entendimento de como estes grafiteiros se apropriaram e utilizaram de maneira criativa redes como a do Fotolog.

No Brasil eu acredito que o que fez também se espalhar muitos artistas foi o famoso "Fotolog", que teve um papel bem importante assim pra formar essa rede, porque através dele ficou todo mundo se conhecendo, e ficando um amigo do outro... Acho que antes do Fotolog eu tinha um estilo pensado pras ruas, tudo muito preto e branco, depois da Fotolog eu conheci melhor o as cores e isso mudou meu estilo. Então, pra mim, internet e trabalho autoral na arte urbana tiveram tudo a ver. Senti que mais gente poderia acessar meu trabalho e acho que comecei a mudar e evoluir meu estilo por várias coisas, mas isso influenciou bastante.



Figura 5 - "Galeria Adesivo", fundada em 2004 e organizada pelo grafiteiro Lucas Peixão, foi uma das primeiras instituições artísticas a ter a arte urbana como elemento expográfico. Por volta de 2006 a galeria foi extinta, porém a imagem acima foi retirada da página do Fotolog nos dias de hoje.

Nascido em 2002 em Nova York, o Fotolog⁵ fez parte do “fenômeno dos flogs”, um termo cunhado para fazer a justaposição de “fotos” com “blogs”. A proposta do Fotolog, e de alguns outros sites que tinham serviços similares, consistia em que o usuário apontasse uma foto com comentários. Muito importante na digitalização do grafite, artistas urbanos se referem a esta plataforma com um viés saudosista, como relata Marcelo Pax que “conseguia uma câmera emprestada e corria para uma Lan House”. Imagens de pichações, murais e grafites de Porto Alegre se proliferam nessa plataforma que começou a ser cada vez mais utilizada para construção de redes na qual todo grafiteiro da cidade poderia se conhecer. Não é o bastante dizer que o Fotolog fez parte do percurso inicial de formação de grafiteiros de segunda e terceira geração na cidade, cabe inserir a presença desta tecnologia nas mudanças e novas produções de escolas, conceitos e trabalhos autorais provindos do processo de digitalização da arte urbana.

Neste sentido Maria Elisa Máximo (2006) atenta para o “mundo dos blogs” como um universo empírico de pesquisa no ciberespaço. Na mesma direção Tom Boellstorff (2008) pensa o mundo digital como um mundo legítimo de cultura, trazendo um apelo aos etnógrafos para pensarem os mundos digitais em seus “próprios termos”. Em um primeiro momento pensei em analisar o Fotolog etnograficamente através de usuários e suas interações nas páginas que tem como tema o grafite em Porto Alegre, todavia não foi possível devida sua falta de utilização e o já anunciado fim da plataforma. Entendendo o Fotolog como um espaço praticado (DE CERTEAU, 2003) poderia ter como questão as dimensões das globalidades e localidades do grafite porto-alegrense nas redes do ciberespaço. Contudo, na minha proposta de problemática, busco perceber como as memórias desta plataforma podem representar a memória de um processo global de digitalização da arte urbana.

A eternidade do que a cidade apaga

A “pixelização” do grafite sempre veio associada a outros elementos como a legalização, a comercialização e a artificação da *street art* contemporânea de uma forma mais geral (CAMPOS, 2016). A associação entre os processos de digitalização e criação de trabalhos autorais, de galerias e lojas especializadas diz respeito a uma corrente de um mundo digital que se inseria e era remanejado localmente nesta subcultura (HEBDIGE, 1999). No caso de Porto Alegre, além das manifestações deste processo global em trajetórias sociais de artistas urbanos, podemos abordar a artificação (SHAPIRO, 2007) como um elemento significativo pelo qual muitos escritores urbanos começaram a expor seus trabalhos em galerias⁶.

Este processo digitalização também teve reflexos na comercialização do grafite. A fábrica de sprays Montana, primeira loja internacional que comercializou estes materiais especializados na cidade, se instalou em Porto Alegre em 2005 e influenciou na qualidade dos materiais que eram realizados os trabalhos. Antes dela pichadores e grafiteiros se utilizavam de tinta automotiva para realização das intervenções na rua.

5 O Fotolog encerrou suas atividades na web em 2016 instaurando uma polêmica sobre o acesso dos usuários a antigas imagens produzidas nos inícios dos anos dois mil. Na reportagem “O Fotolog morreu. Já não era sem tempo!” o jornalista Emerson Alecrin aborda memórias e as dificuldades técnicas em “apagar” imagens do passado. Disponível em <<https://tecnoblog.net/190278/rip-fotolog/>>.

6 Howard Becker e Pierre Bourdieu já apontam a importância do contexto do artista na produção de um campo da arte. Jornalistas, Políticos, Acadêmicos, Moradores representam diferentes formas de contribuir no debate... Acessar uma pluralidade de discursos e entender como práticas artísticas que marcam a cidade estão conectadas é um problema de pesquisa presente nesta produção.



Segundo Marcelo Pax

As lojas terem chegado aqui eu achei bem legal... Era terrível antes. No Brasil a gente é bem conhecido por esse esquema de se virar com o que se tem. Por exemplo os primeiros murais dos Gêmeos eram tudo com látex e corante. Eu lembro deles falando disso aqui em Porto Alegre. A regra era que spray era só pra contorno e olhe lá. Pra fazer uma sombra, uma luz, não era pra pintar fundo. E hoje em dia tu vê que é normal pintar um mural inteiro de spray. No Brasil até 2004 por aí se pintava com tinta de pintar carro. O grafite era feito com tinta automotiva. Tenho até hoje umas latas que eu guardei de recordação e tinham um desenho de um “Calhambeque” na frente. Era uma latinha bem pequena e baixinha. Ai tem até um história em Porto Alegre. Tinha um dono de loja de materiais pra carro na Azenha que tinha um lote de spray vencido. Isso há muitos anos atrás em 2002 por aí... era o spray “Duralac” e custava com esse cara R\$3,00. Aí a galera comprava e contornava os grafites com isso... tu precisa ver a merda que ficava. Tipo, escorria tudo, mas azar, a galera fazia. E só tinha duas cores: amarelo e prata. Não tinha o que fazer. Bah ficava horrível. E depois eu lembro que chegou a loja Montana. Tem duas Montanas, a alemã e a espanhola. A primeira que chegou foi a alemã. Que era um cara que tinha uma loja no centro, o Nathan. E depois chegou a Montana quente mesmo que é a espanhola com o Eduardo Guspe que montou a loja aqui. Com a chegada da Montana mudou muito a cena do grafite em Porto Alegre. Os sprays tinham uma diferença de valor, mas não era tanto. Eu lembro que quando chegou a Montana os grafiteiros pensaram “bah, agora a cidade vai andar” e realmente andou na época. Tipo, teve vários eventos em Porto Alegre, São Paulo e Rio de Janeiro, desciam todo mundo pra cá pra pintar. Vinha gente toda hora. Coisas que nunca mais aconteceram.

Conforme Ricardo Campos (2016) a pixelização tem produzido uma transformação nas práticas e modos de fazer da arte urbana. Creio que esse conceito seja importante para pensar não só como infraestruturas e tendência globais do grafite mundial agem em cidade como Porto Alegre, mas também como artistas urbanos reagem, modificam ou reproduzem estas implicações. Se o tempo do mundo arte urbana é o da digitalização, o da produção de formas alternativas de intervenção na cidade e no ciberespaço, o tempo da vida cotidiana destes escritores urbanos merece uma atenção etnográfica.

Figura 6 - O Spray automotivo “ColorGin” também fez parte da memória da arte urbana. Fonte: Acervo pessoal JLAJ

São profícuas as memórias de grafiteiros que acompanharam o processo de gradual acessibilidade às novas tecnologias no grafite. A ampliação das materialidades para o desenvolvimento das técnicas do grafite e do pós-grafite diz respeito a tendências de uma infraestrutura global que se articula de maneiras muito diversas nas cidades.

Para Diogenes (2015) o ciberespaço tem uma importância cada vez maior na arte urbana por “ter a possibilidade de eternizar o que a cidade apaga”. Os desdobramentos entre o material e o digital são representados de maneiras múltiplas pelos artistas urbanos que tive a oportunidade de conversar, e estão ligados a um novo público alvo virtual consumidor do grafite contemporâneo. Porém, como indica Christine Hine (2015), o ciberespaço pode “traduzir em um regime digital que, mesmo atuando de forma peculiar nas performances corporais e nas narrativas de si, não se distingue de forma absoluta das experiências de percepção e interpretação da cultura e da plêiade de construções identitárias realizadas face a face”.

Hoje uma extensa malha de interlocutores, de produtores e receptores de informação, a nível global faz parte das redes artísticas, econômicas, culturais, destes sujeitos. Contudo o processo de pixelização não é consensualmente visto como positivo pelos grafiteiros de primeira e segunda geração. Conforme Trampo:

Com a internet muitas vezes tu perde o fator surpresa, que eu acredito que é importante isso. Por exemplo, tu sair pra rua e passar naquele muro ali, sem vida sem nada, e de repente tu ver no outro dia nascer aquele, aquela flor, aquele desenho, tô usando essa analogia, é uma coisa que brota assim, na cidade, uma pintura. E hoje tudo isso é desvendado já através do Facebook, do Instagram... é bom porque o cara pintou lá em New York eu acessei o Instagram dele hoje e já vi sabe, o que ele pintou, por um lado isso é bom, mas próximo, aqui na cidade, as vezes, é o que a gente tava até conversando isso entre uns amigos, tu tem ali essa plataforma pra tu ficar pipocando tuas coisas, mas tu não pode abrir todo o jogo, tem que deixar meio que o olhar do cotidiano capturar isso daí também, e as vezes ficar divulgando demais lá o negócio acaba perdendo esse gostinho da surpresa, que eu acho que faz parte do jogo, de ter essa... fazer com que o cotidiano se depre com essa obra sem tu ver antes na internet.

Já a fala de Marcelo Pax, além de associar o advento novas tecnologias no grafite a pontos positivos e negativos, é interessante para refletir como estas foram agenciadas na sua trajetória social como artista:

No meu começo com grafite a gente não tinha acesso à internet. Era tudo muito difícil. Era tudo por revista, por carta, a galera mandava fanzine por carta, ou tu conseguia uma revista emprestada e tirava xerox. A informação era muito difícil. E eu acho que pra isso as redes sociais e a popularização da internet são ótimas. Pra ti acessar a informação, pra ti estudar, isso eu acho muito bom. Hoje em dia tu acompanha um evento online, o cara tá pintando lá na Noruega e tu tá olhando um cara ao vivo pintando. Isso, naquela época demorava dois, três anos, ou até mais pra chegar na tua mão. Hoje chega na hora. Mas ao mesmo tempo tem o outro lado da moeda. A informação é muito fácil para gurizada mais nova, tudo chega de mão beijada, muito fácil pra eles. Então a gurizada não dá o mesmo valor que a gente dava antigamente pra informação. Tipo de tu receber um bico de spray e tu limpar aquilo com solvente por que é o único que tu

tem. Claro que hoje em dia tu não precisa fazer isso por que o acesso é muito mais fácil. E ao mesmo tempo junto com isso se perde um pouco do respeito também que é uma característica forte do grafite.

Conclusão

A primeira vez que conversei com Marcelo Pax, com suas mãos sujas de tintas, ele me convidou para entrar no seu espaço de trabalho. Se tratava de um espaço relativamente pequeno e cheio de desenhos nas paredes. Os cantos, o teto e a velha cozinha eram as estruturas de vivência e de produção artística que incluíam um computador conectado no canto de uma mesa. Em contraposição a esta pequenez do ambiente Pax me falou algo interessante: “Olha mano, não sou muito conhecido aqui na cidade, sou mais dos exterior”. Em razão do contato com narrativas como a deste artista urbano, procurei demonstrar não só como a tecnologia chega e influencia os modos de fazer da arte na rua, mas como ela é agenciada por grafiteiros.

Iniciei este breve relato trazendo elementos das trajetórias de artistas urbanos de uma velha geração. Esta opção teve o sentido de acessar narrativas de sujeitos que passaram pelo processo de pixelização da arte urbana e que vivenciaram momentos nos quais a cibercultura não era um elemento presente nas suas produções. Inspirado por Miller (2016) procurei afastar-me uma qualificação positiva ou negativa do advento do ciberespaço, pensar além da tecnologia como boa ou má, pois “interessa é ver o que as pessoas estão fazendo”.

Se, como aleta Escobar (2016), as tecnologias são tão ubíquas e tão presentes que a gente não enxerga mais, há a necessidade, além de um processo de escuta característico do antropólogo, um esforço de visualização das práticas e modos de fazer de nossos interlocutores. No caso da pesquisa com o grafite urbano essa questão torna-se mais latente. Digo isso pois a descoberta visual dos “monstros dentuços” de Pax reflete um entendimento de como artista urbanos, localizados em Porto Alegre, se apropriam e reinventam designações globalizantes. A formação de um conceito, de um modo localizado de fazer arte urbana, pode ser a cereja local de um bolo global.

São os monstros dentuços da Cartoon Network que dão cores e animam esteticamente as ruas de Porto Alegre? O artista advoga o caráter reinventivo da sua obra. Quando o acompanhei, em uma caminhada de pinturas pela cidade, não hesitou em dizer-me “repito o personagem, repito as figuras dele, mas de muitas maneiras diferentes”. Ao retirar os sprays de uma mochila, não faltou o celular para fotografar todos os estágios da intervenção “hoje eu já me desprendi de olhar uma referência pra partir o desenho, eu mesmo vou descobrindo na hora, engatando, ajeitando, arrumando”. No final deste artigo segue uma narrativa visual de uma série de postagem do grafiteiro na plataforma digital do Instagram.

Seja a arte urbana contemporânea vista enquanto prática e construção do espaço da cidade, seja ela pensada na qualidade de ampliação do espaço público para a web, para o comércio e para os museus, não penso em rupturas, mas sim em continuidades e descontinuidades. Uma cidade pintada que não morre e se amplia como espaço de visualidade. Um artista urbano mergulhado nas efemeridades e durações dos muros e das telas. E você não grafita? Questionou-me Pax no fim de nossa conversa. Eu, grafiteiro? São instigantes as formas das intervenções artísticas urbanas na cidade. Torná-las um eixo principal para nossas reflexões etnográficas faz também com que nós tenhamos que filiar-nos ao devir temporal e aos processos de transformação nos grupos aos quais nos apegamos.



celopax
Cidade Baixa

Seguindo

celopax O monstro na janela da @taihrosa
talithacechet Booh, irado



366 curtidas

6 DE NOVEMBRO DE 2016

Adicione um comentário...



celopax
Graffshop RS

Seguindo

celopax Se deixar ele monta 🐛
lucascamargu Esse bicho não para hahaha ta
dominando
marimbonilha 🍌🍌❤️
guinr Trii 🍌🍌



354 curtidas

30 DE NOVEMBRO DE 2016

Adicione um comentário...



celopax
Escadaria João Man...

Seguindo

celopax Bem vindos 🍌🍌
toventoestrelas Sou vizinha. Amei ♡
celopax @toventoestrelas bah! Mora no
lugar mais legal de Porto Alegre ❤️
tainahgil Oi, sou estagiária da Trensurb e te
enviei um e-mail. Você ainda tem acesso à
ele? Fico no aguardo.
toventoestrelas @celopax com certeeeeeza
🍌🍌
celopax @tainahgil respondido :)



542 curtidas

19 DE JUNHO

Adicione um comentário...



Referências bibliográficas

- BOELLSTORFF, Tom. "Method". In: BOELLSTORFF, Tom. *Coming of age in second life: an anthropologist explores the virtually human*. Princeton: Princeton University Press, 2008, p. 60-86.
- CAMPOS, R. *Porque pintamos a cidade? Uma abordagem etnográfica do grafite urbano*. Ed. Fim de Século. 2010
- CAMPOS, R. *A pixelização dos muros: graffiti urbano, tecnologias digitais e cultura visual contemporânea*. Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia, 19(2), 2012, p. 543-566. CAMPOS, Ricardo et al. *Ativismo digital em Portugal: um estudo exploratório*. Sociologia, Problemas e Práticas, 82, 2016, p. 27-47.
- DE CERTEAU, M. *A invenção do cotidiano*; 1. Artes de fazer. 9. Ed. Petrópolis. Vozes. 2003.
- DIÓGENES, G. *A arte urbana entre ambientes: "dobras" entre a cidade "material" e o ciberespaço*. Etnografica, v. 19, p. 537-556, 2015.
- ECKERT, C.; ROCHA, Ana Luiza Carvalho da. *Cidade e imagens: memória coletiva na cultura urbana contemporânea na forma de coleções etnográficas em novas tecnologias*. Informática na Educação (Online), v. 11, p. 00-00, 2008.
- ESCOBAR, Arturo. "Bem-vindos à Cyberia: notas para uma antropologia da cibercultura". In: SEGATA, Jean; RIFIOTIS, Theophilos (orgs). *Políticas etnográficas no campo da cibercultura*. Editora Letradágua, 2016. 208 p.
- HEBDIGE, D. *The function of subculture*. From The Cultural Studies Reader. ed. Simon During, 2nd ed.. New York: Routledge, 1999. 41-50.
- HINE, Christine. "The E3 internet: embedded, embodied, everyday internet"; "Ethnographic strategies for the embedded, embodied, everyday internet". In: HINE, Christine. *The ethnography for internet: embedded, embodied and everyday*. London: Bloomsbury, 2015, p. 19-88.
- MAFESOLLI, M. *O Tempo das Tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa*. 2006.
- MÁXIMO, Maria Elisa. "Das metrópole às redes sociotécnicas: a caminho de uma antropologia no ciberespaço". In: MÁXIMO, Maria Elisa. *Blogs: o eu encena, o eu em rede*. Cotidiano, performance e reciprocidade nas redes sócio-técnicas. Tese de Doutorado, Universidade Federal de Santa Catarina, 2006, p. 19-65.
- MILLER, D. SLATER, D. *Etnografia on e off-line: cybercafés em Trinidad*. Horiz. antropol. [online]. 2004, vol.10, n.21, pp.41-65. ISSN 0104-7183. <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-71832004000100003>.
- MILLER, Daniel; HORST, Heather. The digital and the human: a prospectus for Digital Anthropology. In: HORST, Heather; MILLER, Daniel (ed.). *Digital Anthropology*. London: Berg, 2012, p. 3-35. sília: ABA Publicações, 2016, p. 21-66.
- RIFIOTIS, Theophilos. *Antropologia no ciberespaço: questões teórico-metodológicas sobre pesquisa de campo e modelos de sociabilidade*. Duas ou três coisas sobre elas, as comunidades virtuais. In: RIFIOTIS, Theophilos et al. (orgs.). *Antropologia no ciberespaço*. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010. p. 15-28, 71-82.
- SCALCO, L.M. *Máquinas, conexões e saberes : as práticas de "inclusão digital" em famílias de grupos populares*. Tese de doutorado defendida no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2012.
- SEGATA, Jean. Um local-global, um global-local: eu, a cidade de Lontras e o Orkut. In: RIFIOTIS, Theophilos et al. (Org.). *Antropologia no Ciberespaço*. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010. p. 127-146.
- SHAPIRO, R. HEINICH, N. *Quando há artificação?*. Soc. estado. [online]. 2013, vol.28, n.1, pp.14-28. ISSN 0102-6992. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-69922013000100002>.
- SHAPIRO, R. *Que é artificação?*. Soc. estado. [online]. 2007, vol.22, n.1, pp.135-151. ISSN 0102-6992. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-69922007000100006>.
- SIMÕES, José Alberto; CAMPOS, Ricardo. *Articulações entre a rua e o digital nas práticas culturais juvenis: os casos do rap de protesto e graffiti ilegal em Portugal*. Sociologias, 18(43), 2016, p. 272-299.