

# O GRAFITE CARTUM E A NARRATIVA GRÁFICA SEQUENCIAL NA PAISAGEM URBANA\*

**João Batista Freitas Cardoso\*\***

 <https://orcid.org/0000-0002-0192-3478>

**Gustavo Lassala\*\*\***

 <https://orcid.org/0000-0002-3450-419X>

**Como citar este artigo:** CARDOSO, J. B. F.; LASSALA, G. O grafite cartum e a narrativa gráfica sequencial na paisagem urbana. *Todas as Letras – Revista de Língua e Literatura*, São Paulo, v. 22, n. 3, p. 1-17, set./dez. 2020. DOI 10.5935/1980-6914/eLETLT2013690

**Submissão:** julho de 2020. **Aceite:** setembro de 2020.

**Resumo:** O texto visa caracterizar um tipo específico de grafite, o grafite cartum. Para isso, foram entrevistados três grafiteiros que desenvolvem trabalhos com características da linguagem do cartum e realizada a análise descritiva dos trabalhos desses artistas para identificar tais propriedades. O estudo mostra como os traços do cartum estão presentes nos trabalhos desses grafiteiros e revela como o uso da internet tende a estabelecer uma espécie de heterogeneidade entre as linguagens estudadas.

**Palavras-chave:** Grafite cartum. Linguagem gráfica. Narrativa gráfica. Comunicação Visual. Intertextualidade.

\* Auxílio: Processo#2016/24486-8, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp).

\*\* Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), São Paulo, SP; Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS), São Caetano do Sul, SP, Brasil. *E-mail:* jbfcardoso@uol.com.br

\*\*\* Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), São Paulo, SP, Brasil. *E-mail:* gustavo.silva@mackenzie.br

## INTRODUÇÃO

■ Como abordado em outros trabalhos (CARDOSO; LASSALA, 2019), a proximidade entre o grafite e as linguagens das narrativas gráficas sequenciais está na origem do grafite. A apropriação das figuras de personagens de histórias em quadrinhos (HQ) por grafiteiros é um dos traços marcantes da intertextualidade que caracteriza essa forma de expressão artística.

Entretanto, percebem-se em alguns grafites da cidade de São Paulo características que aproximam essa prática de um tipo específico de narrativa gráfica sequencial, o cartum. Entre essas características estão as relações de intertextualidade com personagens de outras narrativas, a construção da narrativa em um quadro-síntese, o uso do humor como forma de criticar problemas do cidadão, da cidade e da sociedade, e o enquadramento pautado por uma agenda pública.

Este artigo tem como objetivo caracterizar esse tipo específico de grafite, que chamamos de grafite cartum. Para isso, foram entrevistados três grafiteiros paulistanos (Bueno, Salmos e Thiago Vaz) que desenvolvem trabalhos que, em certa medida, mantêm determinadas características da linguagem do cartum. Também foi realizada análise descritiva dos trabalhos desses artistas para identificar tais propriedades.

O estudo mostrou que os principais traços da arte do cartum estão presentes nesses trabalhos de grafite, assim como seus propósitos em muito se assemelham. Revelou, ainda, que o uso da internet e a combinação de linguagens estabelecem uma linguagem híbrida de comunicação que permeia os universos do grafite e do cartum.

## NARRATIVA GRÁFICA NO QUADRO-SÍNTESE

Recorrendo a Scott McCloud e Umberto Eco, Santos (2002) aponta que a justaposição de imagens gráficas em sequência nas HQs solicita do leitor o uso da imaginação para construir um *continuum* a partir dos poucos quadros que formam a narrativa. Assim, os produtores das narrativas gráficas sequenciais precisam elaborar ilustrações que permitam ao leitor complementar mentalmente as ações entre as sequências de planos. Entretanto, ele lembra que existem formatos em que a ação pode se resumir a um único quadro. Esses fazem uso de narrativas por meio de um “quadrinho-síntese”, em que a sequencialidade se dá entre os elementos gráficos de uma única cena. Para Santos (2002, p. 31), mesmo diante dessa condição, a narrativa sequencial continua existindo: “Esse efeito acontece, de acordo com McCloud, em virtude de diferentes ‘tempos’ percebidos pelo leitor: é como um quadro ‘operando com vários quadros’”. O cartum é exemplo desse tipo de narrativa gráfica sequencial.

De modo geral, o cartum<sup>1</sup> aborda de maneira crítica, por meio do humor gráfico, o comportamento individual, social e os acontecimentos políticos de uma sociedade. Essa forma de comunicação divide-se em dois tipos básicos: o cartum de comportamento e o cartum político. O cartum de comportamento faz uso do humor para questionar valores culturais e comportamentos individuais e

1 Utilizamos neste trabalho o termo “cartum” em um sentido genérico, semelhante ao uso do termo *cartoon* na língua inglesa, sem diferenciá-lo de *charge*, termo francês utilizado no Brasil para se referir ao cartum político. No que diz respeito a esse último tipo, utilizaremos o termo “cartum político” no mesmo sentido de *political cartoon*, empregado em países anglófonos.

sociais, presentes no imaginário coletivo. Por não ter comprometimento com um fato determinado ou personalidade específica, esse tipo de cartum pode “manter o potencial de fruição por muito tempo depois de ter sido publicado” (ARAGÃO, 2011, p. 112). Ou seja, seu conteúdo é atemporal e “consegue ultrapassar, inclusive, fronteiras geográficas e culturais” (SANTOS, 2012, p. 82). O cartum político, também por meio do humor gráfico, direciona críticas a autoridades, instituições e eventos políticos, políticas sociais e personalidades públicas específicas. Logo, diz respeito a um fato recente que tenha se tornado notícia em outros meios de comunicação (SANTOS, 2012). Nesse sentido, é limitado ao tempo de sua veiculação e a um contexto específico.

Como uma declaração de consenso, segundo DeSousa e Medhurst (1982), em ambos os tipos, essa forma de comunicação parte do compartilhamento de experiências e crenças dos indivíduos. Ao introduzir a discussão sobre um problema ou um evento de forma metafórica simples, o cartum “fornece ao leitor uma atraente ilusão de entendimento que pode servir como uma pedra de toque para pensamentos ou ações subsequentes”<sup>2</sup> (DESOUZA; MEDHURST, 1982, p. 93, tradução nossa).

O plano de cena é resultado das escolhas feitas pelo artista para compor a mensagem, definida em função de uma agenda pública que compreende os temas fomentados pelas mídias. Nesse sentido, o enquadramento tende a se referir mais à essência do problema do que ao fenômeno retratado, serve para organizar ou estruturar os eventos em um campo de significação. Ao retratar aspectos selecionados de uma realidade percebida, a narrativa visa promover a reflexão sobre problemas particulares e coletivos (MATEUS, 2016).

A definição do agendamento e, consequentemente, do enquadramento, está diretamente relacionada às mediações. Ou seja, relacionada a como o cartum se conecta às mídias e a como essas se conectam à sociedade e são capazes de produzir discursos sobre uma realidade comum. Silverstone (2014, p. 33) chama a atenção para o fato de que “a mídia se estende para além do ponto de contato entre os textos midiáticos e seus leitores ou espectadores”. Dessa maneira, as produções midiáticas compreendem não só os produtores, mas também os consumidores dos conteúdos, que oscilam entre engajamento e desengajamento, implicando o “movimento de significado de um texto para outro, de um discurso para outro, de um evento para outro”. É justamente essa circulação de significados que o autor chama de “mediação”:

*[...] circulam em textos primários e secundários, através de intertextualidades infundáveis, na paródia e no pastiche, no constante replay e nos intermináveis discursos, na tela e fora dela, em que nós, como produtores e consumidores, agimos e interagimos, urgentemente procurando compreender o mundo da mídia, o mundo mediado, o mundo da mediação* (SILVERSTONE, 2014, p. 34).

Nesse processo de mediação, os cartuns situam os problemas sociais e políticos no contexto da vida cotidiana moldando os fenômenos e, assim, “exploram os ‘valores universais’ como meio de persuadir os leitores a se identificarem com uma imagem e sua mensagem pretendida”<sup>3</sup> (GREENBERG, 2002 *apud* MATEUS,

2 “[...] cartoon provides the reader with an attractive illusion of understanding that can serve as a touchstone for subsequent thought or action”.

3 “[...] exploit ‘universal values’ as means of persuading readers to identify with an image and its intended message”.

2016, p. 200, tradução nossa). O enquadramento das cenas, nessa perspectiva, oferece reivindicações condensadas sobre problemas dos homens e da sociedade. Ao enfatizar problemas comuns e provocar o leitor a refletir sobre as partes constituintes da sociedade e a relação dessas com sua própria vida (DESOUSA; MEDHURST, 1982), o cartum contribui para reforçar traços culturais e identitários de uma comunidade.

Assim como as HQs, esse tipo de linguagem se fundamenta na visualidade, nesse caso, em especial, na analogia visual. De acordo com Werner (2004, p. 2, tradução nossa), a analogia visual consiste em ilustrações simplificadas projetadas para representar problemas complexos: “Em vez de fazer uma declaração literal sobre uma questão, o artista a compara a outra coisa e, por meio dessa comparação, convida à interpretação”<sup>4</sup>. Os sentidos surgem à medida que o observador confronta a cena enquadrada com os significados relacionados a um evento ou fenômeno conhecido. Nesse processo, para Kelley-Romano e Westgate (2007), a analogia visual permite transmitir uma mensagem complexa de uma maneira condensada e imediata e, em razão disso, tem potencial para promover a reflexão sobre uma situação de difícil compreensão.

Outro aspecto da linguagem visual discutido por Kelley-Romano e Westgate (2007) são os elementos do estilo gráfico, que os autores identificam em seis características, podendo sobrepor-se: 1. uso de linha e forma; 2. exagero de características fisionômicas; 3. posicionamento dentro do quadro; 4. tamanho relativo dos objetos; 5. relação do texto com as imagens visuais; e 6. montagem rítmica. O tratamento “sujo” do estilo gráfico cartunesco (CARDOSO; SANTOS, 2015) no uso das linhas e formas popularizadas por artistas *underground* de meados do século XX, que buscavam se diferenciar do “estilo limpo” do quadrinho *mainstream*, baseia-se principalmente na distorção anatômica dos personagens e dos objetos de cena. Tal distorção serve para enfatizar o traço humorístico.

Ao fazer uso do humor visual para fornecer conteúdos de reflexão sobre temas dominantes na agenda pública, o cartum apresenta-se como uma poderosa forma de comunicação. A maneira como desconstrói problemas sociais pode ter um efeito vital no entendimento de questões públicas. Como se apresenta sob uma aura de entretenimento, para Mateus (2016), esse tipo de comunicação pode ser facilmente assimilada e sofre pouca resistência crítica.

*Essa liberdade simbólica pode ser uma vantagem incomparável e colocar os desenhos virtualmente em uma espiral de significado. Os cartuns devem, portanto, figurar como editoriais gráficos, muito mais que meras ilustrações para agradar a opinião pública*<sup>5</sup> (MATEUS, 2016, p. 198, tradução nossa).

O humor, para esse autor, pode representar atitudes culturais e crenças compartilhadas, e tem potencial para atrair leitores que não são capazes de participar de debates mais profundos. Em contraste com a matéria de um jornal ou conteúdos mais elaborados, o cartum se utiliza de dispositivos retóricos que simplificam a apresentação de pontos de vista, logo, exigem uma “tensão cognitiva mínima”<sup>6</sup> (GIARELLI, 2006 *apud* MATEUS, 2016, p. 206, tradução nossa).

4 “Rather than making a literal statement about an issue, the artist likens it to something else, and through this comparison invites interpretation”.

5 “This symbolic freedom can be of and incomparable advantage while putting the cartoons virtually into a meaning-spiral. Cartoons should, then, figure as graphic editorials, much more than mere illustrations to tickle public opinion”.

6 “minimum cognitive strain”.

A apropriação de textos visuais anteriores, já conhecidos pelo público, mostra-se como uma característica de intertextualidade. Werner (2004) enumera três fontes para a construção das analogias visuais que levam a relações de intertextualidade: 1. “situações mundanas” e cotidianas difundidas pelas mídias, matéria-prima básica para o cartum político; 2. elementos da cultura contemporânea, composta por produtos midiáticos conhecidos popularmente; e 3. eventos e personagens da história ou de textos literários. Para ele, a memória cultural dessas fontes é o conhecimento de fundo necessário para se interpretar a mensagem.

Mateus (2016), por sua vez, destaca quatro dispositivos retóricos que servem para estabelecer as relações de intertextualidade no interior da analogia visual: 1. a “condensação”, justaposição de eventos não necessariamente relacionados; 2. a “combinação”, reunião de eventos com significados diferentes e, até mesmo, conflitantes; 3. a “oposição”, de caráter metonímico, que envolve a redução de uma questão complexa a um contraste binário; e 4. a “domesticação”, quando eventos remotos à vida cotidiana são traduzidos em acontecimentos concretos que podem ser vivenciados como íntimos e familiares. Em qualquer um dos casos, os leitores devem, obrigatoriamente, reconhecer as referências, bem como compreender o contexto social e histórico à que a analogia visual se refere. Para funcionar como estrutura para a organização do conhecimento do imaginário social, os “cartuns serão mais persuasivos com pessoas que compartilham as mesmas circunstâncias sociais, históricas, políticas ou econômicas”<sup>7</sup> (GREENBERG, 2002 *apud* MATEUS, 2016, p. 200, tradução nossa).

DeSousa e Medhurst (1982, p. 90, tradução nossa) entendem ser importante considerar que, tão relevante quanto o sentido da mensagem que se deseja passar, valores e atitudes que se pretendem mudar, é saber “como os leitores usam cartuns para entender sua cultura ou manter seu senso de identidade dentro dela”<sup>8</sup>. Referindo-se especificamente ao cartum político, mas com aplicação possível no cartum de comportamento, DeSousa e Medhurst sugerem quatro formas possíveis de uso do cartum pelas pessoas, que, em certa medida, servem para manter um senso sobre si e sobre a sua cultura: 1. a função de entretenimento, na medida em que retrata e ridiculariza, de modo geral, falhas humanas e, de maneira específica, desvios éticos e morais de políticos e personalidades públicas; 2. a função de agressão simbólica, já que o humor é uma maneira de infligir punições a pessoas ou situações indesejadas; 3. a função de agendamento, no sentido de que os cartuns fornecem ao leitor algum senso das questões, eventos ou tópicos mais significativos na formação de sua opinião; 4. a função de enquadramento, já que servem para destacar o que se considera essencial na abordagem de determinado assunto.

Com base no que foi exposto, percebe-se que o cartum apresenta traços próprios, que permitem reconhecê-lo como uma forma específica de narrativa gráfica sequencial. A narrativa se fundamenta no registro visual de um quadro-síntese, que exige do observador o estabelecimento das relações entre os elementos visuais e verbais presentes em único plano para que se compreenda a sequência de ações ou sentidos – assim, mais se assemelha à sintaxe visual das artes pictóricas que a outras narrativas gráficas sequenciais, como as HQs.

7 “[...] political cartoons will be more persuasive with people sharing the same social, historical, political or economic circumstances”.

8 “[...] the important question is not what cartoonists intend to communicate or what beliefs, values, or attitudes they hope to change, but rather how readers use cartoons to understand their culture or maintain their sense of identity within it”.

Tal enquadramento direciona a atenção para aspectos específicos de problemas já conhecidos, condensando as informações por meio de analogias visuais que visam transmitir de maneira imediata problemas complexos e, assim, facilitar a sua compreensão. Para ser facilmente assimilado, o humor visual, com uso predominante da ironia e da hipérbole, é uma das principais estratégias dessa forma de comunicação, cuja eficácia se dá justamente pela pouca resistência crítica que sofre ao se apresentar como um texto de entretenimento. Na intenção de facilitar a compreensão, a intertextualidade funciona também como estratégia-chave, já que considera a memória cultural. Nesse sentido, é prática comum ao cartum a apropriação de textos visuais já conhecidos: como personagens e eventos da história, do imaginário popular, das narrativas ficcionais e da cultura midiática ou comportamentos cotidianos compartilhados por uma dada comunidade. Tais apropriações funcionam como dispositivos retóricos, por meio da justaposição de personagens e eventos não necessariamente relacionados, opostos e/ou conflitantes.

Essas relações intertextuais são pautadas por uma agenda pública, tratam dos assuntos mais importantes cobertos pela imprensa e, de forma geral, pela programação midiática. Nessa perspectiva, os textos do cartum têm como base a mediação, a circulação de significados promovidos entre os textos de fontes oficiais, os textos divulgados pelas empresas de comunicação e os textos difundidos pelas comunidades. Ao se fundamentar no compartilhamento de crenças e experiências comuns, os cartuns tendem a reforçar traços culturais e identitários. Essas relações é que abrem espaço para a crítica de costumes sociais, que questiona comportamentos e valores coletivos e individuais, e a crítica política, que tem como alvo principal autoridades, personalidades públicas e eventos políticos e sociais. Nesse último tipo, os personagens, tempos, espaços e eventos são específicos, determinados; no outro, genéricos e indeterminados.

Ao tornar-se público nas páginas dos jornais e revistas, nas telas da TV ou na internet, o cartum provoca no leitor o riso – ao desvelar a comicidade das situações cotidianas e do comportamento humano –, desperta o sentimento de retaliação – ao infligir uma punição pública às autoridades criticadas – e, ao mesmo tempo, contribui para a formulação de pautas sobre temas da atualidade, colocando luz sobre os aspectos mais importantes da contemporaneidade.

Como forma de expressão artística, o estilo gráfico do cartum, de modo geral, tende a se opor à estética comercial, mas tem como principal função ser uma forma de registro de uma identidade autoral.

Tendo como orientação essas propriedades, pretende-se caracterizar um tipo específico de grafite; um tipo de expressão artística urbana que, como o cartum, estrutura sua narrativa no registro visual de um quadro-síntese que, por meio da intertextualidade e do humor visual, traz para as ruas temas da agenda pública buscando promover a reflexão sobre questões sociais e políticas da contemporaneidade, a saber: o grafite cartum.

## **O PERSONAGEM NO GRAFITE E A INTERTEXTUALIDADE**

As proximidades entre cartum e grafite estão na origem dessa segunda forma de expressão artística, na apropriação de personagens da cultura *pop* por grafiteiros estadunidenses (CARDOSO; LASSALA, 2019). Em meados do século XX, o *cartoon style* trouxe para as ruas de Nova Iorque as figuras de Snoppy, Mickey e Recruta Zero, entre outros personagens das narrativas gráficas sequenciais.

No Brasil, observou-se também essa prática nos trabalhos de Alex Vallauri e Carlos Matuck – primeiros artistas do grafite da cidade de São Paulo –, na reprodução em grafite de personagens como Mandrake, Jim das Selvas e Tintin. Para Ramos (1994), a exemplo da *pop art*, a apropriação da linguagem da HQ e a integração desses personagens ao ambiente urbano levam à ressignificação dessas figuras, com vista a trazer para as ruas discussões sobre os problemas do cidadão da cidade.

Exemplo dessa forma de apropriação de personagens das narrativas gráficas sequenciais é a Figura 1. Nesse trabalho do artista Feik observam-se as figuras dos personagens Menino Maluquinho (Ziraldo), Mafalda (Quino), Garfield (Davis), Mr. Magoo (Hubley) e Snoopy (Schulz), combinados com personagens criados pelo próprio grafiteiro, “Turma do Pirulito”, sobre o trem do metrô em uma situação de alagamento. O grafite foi pintado em uma das pilastras de sustentação da Linha Azul do Metrô, na Av. Cruzeiro do Sul, Zona Norte da cidade de São Paulo, onde é comum ocorrerem enchentes.

**Figura 1** – Grafite do artista Feik



Crédito: Feik.

A visualidade do grafite costuma ser entendida por uma lógica de derivação de estilos, que resulta da prática de intervenções urbanas originadas na cidade de Nova Iorque, na década de 1970. Existe uma espécie de consenso de que as primeiras manifestações do grafite americano foram calcadas na escrita com ênfase no *design* de letras, o que acabou gerando o que Waclawek (2011) denomina *writing style*, ou seja, uma categoria de estilo em que a prioridade da manifestação na paisagem urbana era a divulgação de um nome na sua forma escrita, funcionando como uma espécie de logotipo – padronização de uma assinatura a ser repetida pela cidade. O *writing style* evoluiu com passar dos anos, gerando outras subcategorias de estilos que se tornaram uma espécie de padrão de comunicação dentro desse universo – no Brasil, a evolução de estilos de letras, influenciada pela prática estadunidense, resultou em um movimento endêmico próprio, conhecido por pixação, grafada com “x” (LASSALA, 2017).

Não obstante, um eixo comum na evolução da linguagem gráfica do grafite foi a incorporação de personagens nas composições gráficas. Waclawek (2011) e Manco e Neelon (2005) classificam os grafites com foco em personagens como uma categoria de estilo denominada *characters*; entretanto, não estabelecem

uma relação direta com o universo do cartum. Para os autores, os personagens são mais acessíveis ao público geral do que os trabalhos exclusivamente elaborados com letras. De modo simplificado, podemos classificar o grafite em três categorias básicas: 1. prioridade para letras; 2. abordagem mista com letras e personagem; e 3. apenas com personagem.

**Figura 2** – Grafites com: a) letras<sup>9</sup>; b) letras<sup>10</sup>; e c) personagem<sup>11</sup>



A Figura 2a apresenta exemplo do grafite apenas com letras (nome “Gomes”), subcategoria que evoluiu a partir do *writing style* e remete ao estilo tradicional do grafite, com características como volume, brilho e difícil decodificação. No trabalho com letras e personagem (Figura 2b), observa-se o nome “Finok” com o acréscimo do rosto de um personagem na letra “o”, o que configura um estilo intermediário entre apenas letras e apenas personagem. Embora o trabalho tenha características do estilo tradicional do grafite, em que existe um código que é decifrável apenas para quem faz parte desse campo de atuação, o rosto do personagem torna-o mais amigável e empático. A Figura 2c, por fim, mostra um grafite elaborado exclusivamente com personagem, marca do trabalho dos grafitadores conhecidos como Gêmeos, com seus característicos personagens amarelos.

É possível observar em alguns trabalhos de grafite centrados em personagens (*characters*) um viés que nos autoriza a classificá-los como “grafites cartuns”. Uma primeira aproximação com a categorização, a apropriação de figuras de personagens veiculados nas mídias, permite perceber que o uso do personagem constrói uma narrativa crítica similar à do cartum convencional.

Um exemplo de artista que desenvolve o estilo do grafite de letras em conjunto com o uso de personagens conhecidos pelo grande público é Salmos. Seu trabalho se caracteriza por um formato de letras que é de difícil decodificação e que remete aos cânones do grafite, ao mesmo tempo que entrelaça personagens consagrados de desenho animado como Os Simpsons, Pernalonga, Tio Patinhas, entre outros. Ao se enquadrar na abordagem mista com letras e personagem, seu grafite combina, por meio do humor, a nostalgia, ao apresentar personagens clássicos, e a contravenção, por se apropriar da figura de personagens licenciados. Na Figura 3, observa-se um dos trabalhos do artista, em que é possível ler a palavra “Salmo” por meio da figura do personagem Pantera Cor-de-Rosa – a cabeça

9 Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BOnfz6gjJwpl/>. Acesso em: 20 out. 2020.

10 Disponível em: <https://graffitibrazil.files.wordpress.com/2011/02/222-664x607.jpg>. Acesso em: 20 out. 2020.

11 Disponível em: <https://artesemfronteiras.com/wp-content/uploads/2016/04/gemeos-sf-1024x1024.jpg>. Acesso em: 20 out. 2020.



do personagem ergue-se em meio à letra “l”, ao mesmo tempo que suas mãos abraçam o grafite por trás e seguram as letras “s” e “o”.

**Figura 3** – Trabalho do grafiteiro Salmos<sup>12</sup>



Outro grafiteiro<sup>13</sup> que também se apropria de figuras de personagens licenciados em suas composições é Bueno. Ele atua de modo autônomo na paisagem urbana de São Paulo com uma técnica de colagem que aproxima o seu trabalho do lambe-lambe, técnica da publicidade informal que cola cartazes na cidade, sem relação estética com o estilo gráfico canônico do grafite estadunidense. Seu trabalho pode ser relacionado à categoria de grafite “apenas com personagem”. Na série “Pelé Beijoqueiro”, Bueno apresenta o atleta Edson Arantes do Nascimento vestindo a tradicional camisa de número 10 do Santos Futebol Clube e beijando diversos personagens – alguns deles ficcionais, como os super-heróis Batman e Mulher-Maravilha, e outros, personalidades internacionais, como os cantores David Bowie e John Lennon.

**Figura 4** – Trabalho do grafiteiro Bueno<sup>14</sup>



<sup>12</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BxSVIbJHfZL/>. Acesso em: 20 out. 2020.

<sup>13</sup> De modo preciso, o trabalho de Bueno deve ser considerado como pós-grafite (LASSALA, 2017). No entanto, neste artigo empregaremos, de maneira genérica, os termos “grafite” e “grafiteiro”.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BgeCZPQD600/>. Acesso em: 20 out. 2020.

De acordo com Bueno<sup>15</sup>, ao fazer uso da imagem de personagens já conhecidos, sejam eles ficcionais ou não, também há a apropriação das informações e significados relacionados àquelas figuras. Dessa maneira, a justaposição de personagens que não estão diretamente relacionados apresenta-se como um dispositivo retórico em que a eficácia está no reconhecimento das figuras. O artista conta que, quando resolveu inserir o personagem Batman na série (Figura 4), fez questão de reproduzir a figura do personagem do seriado de televisão, interpretado pelo ator Adam West. Para ele, essa representação do personagem tem uma “memória mais afetiva”, diferente das outras representações do personagem. E é justamente essa memória que ele procura trazer para a sua narrativa.

Salmos<sup>16</sup> também busca nas narrativas gráficas sequenciais uma forma de explorar a memória cultural:

*[...] quando você vê um desenho antigo, traz aquela nostalgia de quando você era criança [...]. Às vezes estou pintando uma parede, passa um pai com uma criança e a criança não reconhece o desenho porque só assiste aos desenhos atuais. É disso que gosto no meu trabalho, mexer com o pessoal.*

Para ambos, Bueno e Salmos, essa prática de apropriação de figuras de personagens licenciados ou imagens de pessoas públicas não é um problema, pois, assim como no cartum, “é uma barreira que já foi rompida há muito tempo, há muitas décadas, pela arte *pop*”, defende Bueno. É a base da sua intertextualidade.

Quanto mais os trabalhos mimetizam personagens já conhecidos pelo grande público, melhor a sua capacidade de comunicação; em contrapartida, quanto mais endêmica é a linguagem gráfica, ou desconhecido é o personagem, maior deve ser o investimento na divulgação do grafite. Isso pode ser realizado por meio de uma grande quantidade de repetições de grafites na paisagem urbana ou pela divulgação de imagens do trabalho em redes sociais digitais, estratégia utilizada por diversos grafiteiros.

## O QUADRO-SÍNTESE E A CRÍTICA NO GRAFITE CARTUM

À medida que se colocam em posição contrária ao mercado e à cultura hegemônica, os grafites assumem posições ideológicas críticas aos problemas sociais, apresentam-se como forma de protesto. Esse tipo de comunicação ideológica, em princípio, visa defender uma causa ou ideal, convocando o público para aderir a ela. O propósito dos grafiteiros, nesse caso, é promover um questionamento sobre uma dada realidade.

Fora a série “Pelé Beijeiro”, a temática do trabalho de Bueno tem um forte viés político, com uso prioritário para apropriação da imagem de personalidades públicas, que se apresentam como personagens em um quadro-síntese. Ao colocar na paisagem urbana os personagens em situações contraditórias, alguns de seus trabalhos revelam a proximidade com o estilo do cartum político. Na série intitulada “Revolucionários da Cartolina”, ele faz uso de cartazes com mensagens polêmicas como elemento principal de retórica, estabelecendo

<sup>15</sup> Entrevista concedida aos autores em 22 de março de 2019 nas dependências da UPM.

<sup>16</sup> Entrevista concedida aos autores em 2 de agosto de 2019 nas dependências da UPM.

uma relação intertextual com os personagens (Figura 5), que Mateus (2016) classifica como combinação, pois estabelece o cruzamento de eventos conflitantes ao desejo real das personalidades em questão. A narrativa nessa série apresenta o registro de personagens em situações relacionadas com um tempo específico, definido em função da agenda pública. Assim, busca provocar o transeunte a refletir sobre problemas da política nacional e internacional. Bueno explica seu posicionamento no processo de criação em trabalhos como esse: “Acho que tudo que a gente faz dialoga com o que a gente vive [...]. Eu tenho trabalhos que têm um diálogo e um comprometimento maior com questões reais que a gente está vivendo”.

**Figura 5** – Trabalhos da série “Revolucionários da Cartolina”<sup>17</sup>

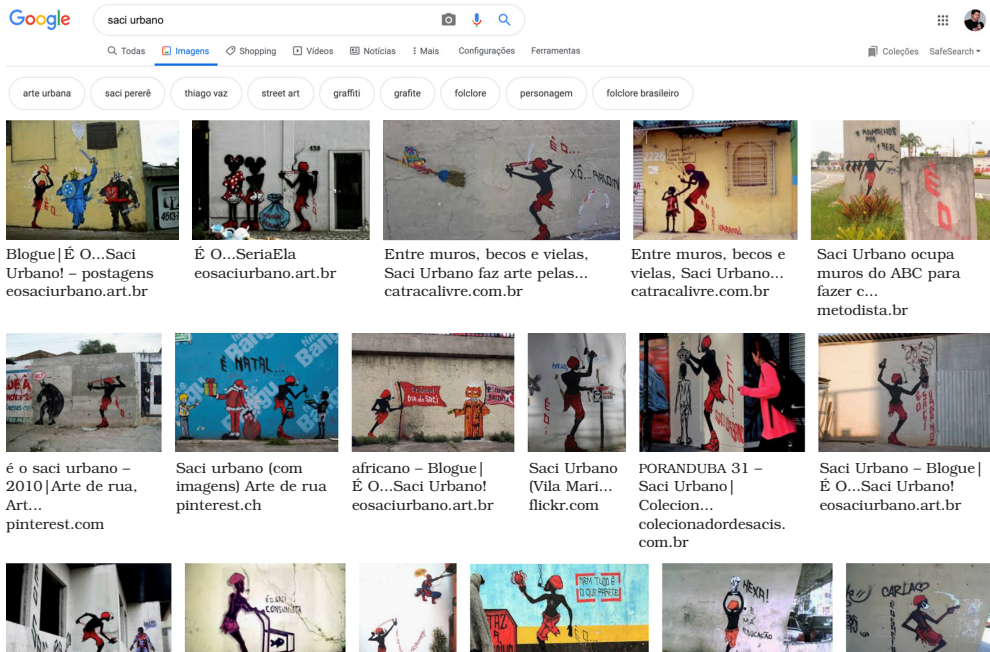


A narrativa desenvolvida no ambiente urbano pelo grafiteiro Thiago Vaz, por sua vez, faz uso de um “protagonista”, o “Saci urbano”. Com um estilo gráfico sem qualquer relação com os cânones do grafite – não fosse o uso do *spray* para confecção do desenho e a paisagem urbana como suporte –, o artista combina o personagem folclórico com referências da cultura *pop*, desenvolvendo relações intertextuais semelhantes aos cartuns de comportamento. Diante desse sistema complexo e fragmentado, o leitor transeunte tanto pode assimilar o quadro-síntese – como um texto isolado – como pode construir em sua mente a sequencialidade que determina o seu caminhar pela cidade, visto que o saci é pintado em várias localidades da cidade de São Paulo – uma busca no Google por “saci urbano” ou com a *hashtag* #saciurbano em redes sociais pode ocasionar um efeito parecido com a da Figura 6.

Se Bueno, por um lado, chama a atenção para o comportamento de autoridades públicas, com base em temas fomentados pelas mídias, Vaz, ao apresentar o personagem Saci em situações de conflito com personagens das narrativas gráficas sequenciais estrangeiras – Superman, Spider-Man, Mickey, entre outros –, lança luz sobre a problemática da cultura e da identidade nacional, com ênfase na crítica social.

<sup>17</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Bx7b4dolKax/>; <https://www.instagram.com/p/BynU9MxFtIX/>. Acesso em: 20 out. 2020.

## Figura 6 – Resultado de busca com a palavra-chave “saci urbano” no Google



## Figura 7 – Saci urbano em crítica a personagens de narrativas gráficas sequenciais<sup>18</sup>



Apropriando-se da imagem de personagens do mercado de entretenimento e licenciamento internacional, o artista acaba por desmistificar os símbolos de dominação cultural, subvertendo sua plasticidade e formas de comportamento. Vaz<sup>19</sup> justifica seu trabalho da seguinte maneira:

<sup>18</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/explore/tags/saciurbano/>. Acesso em: 20 out. 2020.

<sup>19</sup> Entrevista concedida aos autores em 3 de abril de 2019 nas dependências da UPM.

[...] pra mim esses heróis são capachos de um governo. Isso me incomoda muito. Eu não gosto de assistir, de ver esses quadrinhos, porque no final eles sempre estão protegendo um governo. E eu acho que esses heróis invadem a nossa cabeça, nosso imaginário, e não corresponde a nossa cultura, aqui. E o Saci é o que consegue fazer essa brincadeira.

**Figura 8** – Grafite de Thiago Vaz<sup>20</sup>



## O GRAFITE CARTUM NA RSD

Como lembra Santaella (2001, p. 27), “As linguagens são estudadas de acordo com o suporte, meio ou canal que lhes dão corpo e em que elas transitam”. Para ela, isso é natural, pois “é evidente que o meio através do qual uma linguagem é veiculada tem importância soberana para se compreender a maneira como suas mensagens são produzidas, transmitidas e recebidas” (SANTAELLA, 2001, p. 27). Desse modo, não é de estranhar que o cartum seja associado às páginas dos jornais ou revistas, nas quais surgiu no século XVIII, e o grafite aos muros e vagões de trem, onde se originou em meados do século XX. Entretanto, a autora alerta para o fato de que a atenção ao canal veiculador não pode “cegar para as similaridades e as trocas de recursos entre os mais diversos sistemas e processos sógnicos” (SANTAELLA, 2001, p. 27). As linguagens evoluem à medida que se dão as hibridizações entre diferentes sistemas, em especial, quando surgem novos canais de veiculação. Pode-se afirmar, com alguma segurança, que as redes sociais digitais (RSD) foram ainda mais responsáveis pela apropriação da linguagem do cartum pelo grafite.

A partir do momento em que os grafiteiros passaram a publicar suas obras nas RSD, muitos deles começaram a mensurar o sucesso de um trabalho e, até mesmo, a direcionar as próximas pautas pelo modo como a fotografia do grafite, pintado na paisagem urbana, reverbera nas redes sociais. Esse é um dado impor-

<sup>20</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/explore/tags/saciurbano/>. Acesso em: 20 out. 2020.

tante, pois a questão ideológica e estética fica subjugada a uma questão de consumo e às métricas geradas nas redes sociais. Ou seja, os grafiteiros tendem a trabalhar mais com personagens consagrados para construir a narrativa em detrimento de criar temáticas e estilos que não são facilmente decifráveis para quem não faz parte desse campo social, inclusive repetindo temas com melhor recepção pelo público. O grafiteiro Salmos expressa como a questão da divulgação do projeto por meio de foto em uma rede social influencia o processo criativo:

[...] eu fiz uma pantera com uma arma na mão, joguei um monte de tinta no chão e deitei como se a Pantera tivesse me matado [Figura 9]. Então, pensando na foto, tipo é o que vai dar mais visibilidade e o que vai atrair mais gente pro meu trabalho.

**Figura 9** – Fotografia postada em RSD pelo grafiteiro Salmos<sup>21</sup>



No caso citado pelo grafiteiro, é possível perceber que durante o processo de intervenção urbana ele desenvolve uma relação imediata entre criação e pós-produção na medida em que vislumbra não apenas a relação do grafite com a cidade, mas também o recorte da obra em uma foto para potencializar o seu alcance por meio do registro da *performance* entre o autor e a obra. Além disso, as RSD permitem o texto, a chamada para a ação, a *hashtag*; adicionam outras questões ao grafite cartum que ampliam a análise e criam uma percepção praticamente em tempo real.

Para Bueno, essa prática não reduz a força do grafite na rua, pois é preciso o trabalho ser aceito no ambiente urbano para que chegue às RSD. Entretanto, ele reconhece que, quando o trabalho chega à rede, ganha outra amplitude. Isso faz com que, segundo o artista, alguns grafiteiros considerem as RSD para planejar de forma estratégica a elaboração de seus trabalhos.

<sup>21</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Bnhla5NnJW4/>. Acesso em: 20 out. 2020.

É certo que o grafite divulgado por foto em uma rede social não exclui a materialidade efêmera e o diálogo com a paisagem urbana. Entretanto, adiciona outra dimensão interpretativa à obra: o trabalho como imagem bidimensional percebido por meio da foto em um celular, exposto com a finalidade de gerar notoriedade de marca pela internet, resume a cidade a uma moldura ou pano de fundo para a obra, abstraindo o entorno, a relação de disputa de poder na paisagem urbana. Ou seja, toda a carga simbólica de atuação subversiva na paisagem urbana perde fôlego para a foto que representa o trabalho.

Essa relação entre o grafite e o cartum, sustentada em um processo de mediação pela internet, caracteriza a hibridização que permeia o universo de ambas as linguagens e sinaliza que o grafite cartum *não precisa, necessariamente*, respeitar os cânones de estilo impostos por uma *única linguagem*. Essa especificidade, aliada a um processo de apropriação de bens simbólicos, apontam para um fenômeno presente na pós-modernidade que Canclini (2003) denomina “culturas híbridas”. A hibridação consiste na miscigenação entre traços de diferentes espécies criando uma linguagem heterogênea. Assim, essa mistura aceita a ruptura com o que está estabelecido, os cânones do cartum e os cânones do grafite.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos trabalhos de grafiteiros paulistanos, como Bueno, Salmos e Thiago Vaz, é possível perceber traços da linguagem do cartum, como: a construção das narrativas condensadas por meio da analogia visual em um quadro-síntese, que tem como base um personagem – próprio ou apropriado, ficcional ou não; a crítica social ou política, por meio do humor visual e da intertextualidade; e o enquadramento pautado pelas temáticas da agenda pública.

Bueno, desenvolvendo uma forma diferenciada de arte gráfica urbana, se apropria de personagens da cultura *pop* para criar uma situação risível na combinação com uma personalidade do mundo do esporte, Pelé. Também faz uso de figuras de autoridades políticas para criticar posicionamentos e situações que são assunto na imprensa. Em ambas as situações, que se assemelham ao cartum de comportamento e ao cartum político, o artista se apoia no humor visual e na memória coletiva sobre as figuras retratadas. Salmos, por sua vez, permanece mais fiel à tradição do *writing style* e compõe seus trabalhos com a distorção e a recontextualização de personagens das narrativas gráficas sequenciais, valorizando o humor visual. Vaz, por fim, também faz uso do humor visual ao questionar a hegemonia cultural, contrapondo personagens das narrativas gráficas sequenciais a um personagem do folclore brasileiro.

Como forma de criar sua própria identidade, os artistas fazem uso de diferentes formas de composição, nos traços, formas, cores e escalas, e na produção, como *performance* ou tipo de ferramenta (*spray*), desenvolvendo textos que dão origem a uma linguagem híbrida, formada por outras duas linguagens já estabelecidas, a do cartum e a do grafite – que também se desenvolveram a partir das hibridizações com outras linguagens. Ao combinar linguagens que existiam de forma separada e depor contra movimentos que se limitam a seguir formatos consolidados, o grafite cartum acaba por gerar um novo estilo e uma nova prática de produção artística.

Essa nova linguagem apresenta dois movimentos opostos. Por um lado, ao imprimir seu estilo gráfico nas figuras apropriadas – personagens veiculados em

outras mídias –, os grafiteiros se distanciam da estética comercial do mercado de licenciamento, mantendo a tradição da arte do grafite, de insubordinação contra o sistema estabelecido. Por outro lado, ao pautar as temáticas e estilos gráficos das produções nas ruas pela repercussão nas RSD, eles tendem a se aproximar da lógica de produção comercial, distanciando-se da natureza subversiva do grafite.

De uma maneira ou de outra, no caminhar pelas ruas da cidade ou no olhar para as telas dos dispositivos móveis, o grafite cartum, em sua composição híbrida, exerce seu papel ao apontar para os problemas do homem, da cidade e da sociedade na intenção de provocar, ao mesmo tempo, o riso e a indignação.

### **THE GRAFFITI CARTOON AND THE SEQUENTIAL GRAPHIC NARRATIVE IN THE URBAN LANDSCAPE**

**Abstract:** The article aims to characterize a specific type of graphite, the graffiti cartoon. For that, three graffiti artists who develop works with characteristics of the cartoon language were interviewed. A descriptive analysis of these artists' works was also carried out to identify such properties. The study shows how these cartoon's features are present in the works of these graffiti artists and reveals how the use of the internet tends to establish a kind of heterogeneity between the languages studied.

**Keywords:** Graffiti cartoon. Graphic language. Graphic narrative. Visual communication. Intertextuality.

### **REFERÊNCIAS**

- ARAGÃO, O. C. Cartum, do impresso à internet: narrativa sequencial e humor disjuntivo. *Revista USP*, n. 88, p. 112-121, 2011. Disponível em: <http://www.periodicos.usp.br/revusp/article/view/13856>. Acesso em: 20 out. 2020.
- CANCLINI, N. G. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Edusp, 2003.
- CARDOSO, J. B. F.; LASSALA, G. Personagem e grafite: apropriação e mercado. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación (Alaic)*, v. 16, n. 30, p. 1-14, 2019.
- CARDOSO, J. B. F.; SANTOS, R. E. There's life in other systems: the comic character outside narratives. *International Journal of Comic Art*, v. 17, n. 2, p. 547-560, 2015.
- DESOUSA, M. A.; MEDHURST, M. J. Political cartoons and American culture: significant symbols of campaign 1980. *Studies in Visual Communication*, v. 8, n. 1, p. 84-97, 1982. Disponível em: <https://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1157&context=svc>. Acesso em: 27 jul. 2020.
- KELLEY-ROMANO, S.; WESTGATE, V. Blaming Bush: an analysis of political cartoons following Hurricane Katrina. *Journalism Studies*, v. 8, n. 5, p. 755-773, 2007. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14616700701504724>. Acesso em: 27 jul. 2020.



- LASSALA, G. *Pichação não é pixação*. São Paulo: Altamira, 2017.
- MANCO, T.; NEELON, C. *Graffiti Brasil*. London: Thames & Hudson, 2005.
- MATEUS, S. Political cartoons as communicative weapons: the hypothesis of the “Double Standard Thesis” in three Portuguese cartoons. *Revista Estudos em Comunicação*, n. 23, p. 195-221, dez. 2016. Disponível em: <http://ojs.lab-com-ifp.ubi.pt/index.php/ec/article/view/61>. Acesso em: 27 jul. 2020.
- RAMOS, C. M. A. *Grafite, pichação & cia*. São Paulo: Annablume, 1994.
- SANTAELLA, L. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 2001.
- SANTOS, R. E. *Para reler os quadrinhos Disney*. São Paulo: Paulinas, 2002.
- SANTOS, R. E. Riso cotidiano: as estratégias de humor nas tiras cômicas. In: SANTOS, R. E.; ROSSETTI, R. (org.). *Humor e riso na cultura midiática*. São Paulo: Paulinas, 2012.
- SILVERSTONE, R. *Por que estudar a mídia?* São Paulo: Edições Loyola, 2014.
- WACLAWEK, A. *Graffiti and street art*. London: Thames & Hudson, 2011.
- WERNER, W. On political cartoons and social studies textbooks: visual analogies, intertextuality, and cultural memory. *Canadian Social Studies*, v. 38, n. 2, 2004. Disponível em: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1073912.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2020.