

Gustavo Lassala*

Fonte digital adrenalina: um projeto inspirado na pichação paulistana

* **Gustavo Lassala** é professor e pesquisador na Universidade Presbiteriana Mackenzie em São Paulo, Brasil. Doutor em Arquitetura e Urbanismo e Mestre em Educação, Arte e História da Cultura pela mesma instituição, Bacharel em Design pela Universidade São Judas Tadeu e Técnico em Artes Gráficas pelo Senai "Theobaldo De Nigris". É autor do livro *Pichação não é pichação*. <info@gustavolassala.com>

Resumo A pichação no Brasil é uma forma de expressão visual urbana que faz uso de letras monocromáticas em locais não autorizados para causar impacto visual. Quando elaborada por gangues ou indivíduos que se organizam socialmente passa a ser chamada de pichação, com "x". A modalidade vivenciada por grupos sociais de jovens em São Paulo produz um estilo de letra que é conhecido como pixo ou tag reto, algo endêmico de São Paulo e único no mundo. A fonte digital Adrenalina é um projeto iniciado em 2003 e concluído em 2014. O projeto foi criado a partir de uma cultura das ruas e procura preservar as características gráficas desse fenômeno por meio de uma solução que evidencie a condição que se submete o interventor ao pixar, as ferramentas e materiais utilizados e a variação de suportes que recebem as letras. A proposta deste artigo é mostrar o método de criação da fonte digital Adrenalina e seus desdobramentos como produto.

Palavras chave pichação, pichação, tipografia, design de tipos, adrenalina.

Adrenalina digital font: A design inspired by the visual culture of the Brazilian pichação

Abstract *Pichação in Brazil is a form of urban visual expression. It makes use of monochrome letters in unauthorized locations to cause visual impact. When prepared by gangs or individuals who organize socially happens to be called pichação with "x". The mode experienced by social groups of young people in São Paulo produces a style letter that is known as pixo or straight tag, something endemic to São Paulo. The Adrenalina digital font is a project started in 2003 and completed in 2014. The project was created from a street culture and seeks to preserve the design characteristics of this phenomenon, tools and materials used. The purpose of this article is to show the method of creation of digital font Adrenalina and its development as a product.*

Keywords pichação, pichação, tipografia, design de tipos, adrenalina.

Introdução

Este artigo trata do fenômeno da pixação na cidade de São Paulo e da importância de seu estudo para uma melhor compreensão das características dessa manifestação contemporânea da cultura visual urbana vernacular. Portanto, buscou-se com esse texto contribuir para um melhor entendimento das qualidades morfológicas dessas letras, bem como sua análise sua apropriação pela comunicação visual e pelo design gráfico como um produto de consumo de massa.

Para alcançar tais objetivos, propôs-se um método que contempla a investigação teórica e empírica sobre o tema por meio de um estudo de caso. Dentre as diferentes abordagens possíveis, optou-se como objeto para esta investigação o projeto de uma fonte digital. A análise do objeto contempla o método de produção e seus desdobramentos como produto standard de apresentação de uma cultura de rua.

O referencial teórico para abordar a temática da pixação é composto pelos estudos do Antropólogo Pereira (2005), dos designers Chastanet (2007) e Lassala (2010, 2014) e depoimentos de pixadores. Os aspectos técnicos, gráficos e metodológicos que dizem respeito ao campo da tipográfica vão ser descritos a partir da experiência prática e teórica do autor com o assunto e os estudos da designer e pesquisadora Farias (2004). A discussão do tema abordado é formada a partir do método de produção da fonte digital Adrenalina e o seu desdobramento a partir uma exposição no museu da língua portuguesa analisada sobre a ótica dos estudos dos sociólogos Adorno (2002) e Bourdieu (1998).

A pixação na paisagem urbana

A pixação como unidade da paisagem urbana deve ser encarada como grande mediadora dessa realidade mesmo que nem tudo que o transeunte atento observe possa ser classificado por ele como comunicação, visto que a pixação feita por gangues, faz uso de um código de comunicação hermético. No entanto, Ferrara afirma que: “(...) toda área de conhecimento é comunicação, enquanto causa e enquanto efeito cultural, enquanto manifestação representativa através de signos e enquanto registro das relações dos homens entre si e com o mundo” (2002, p.136). Dentro desse contexto, podemos dizer que estudar a pixação é estudar a própria cidade.

É importante ressaltar que o termo pichação é usado apenas no Brasil. Em outros locais do mundo é comum o uso da expressão “grafite ilegal”. No entanto, uma primeira aproximação com a temática da pichação suscita a diferenciação entre os termos pichação e pixação, visto que a grafia com "ch" pode denotar algo passageiro e pontual e o termo com "x" demonstra que o local com incidência dessa prática é trecho de passagem ou abriga grupo de jovens socialmente organizados, que tendem a perpetuar suas assinaturas na paisagem urbana. A diferença mais perceptível dessas duas modalidades é, num primeiro momento, visual, conforme a figura 01.



Figura 1 Exemplo de pichação à esquerda e de pixação à direita.

Fonte Do autor

Temos na imagem à esquerda os nomes ou codinomes dos sujeitos escritos com letras que podemos definir como uma grafia comum, já à direita percebemos uma grafia peculiar extremamente alongada e triangular somada a um nome ou codinome do sujeito. Essa grafia diferenciada é a principal diferença estética e de significado simbólico, pois se trata da assinatura, — pixo, no linguajar dos próprios pixadores, da gangue "Profecia" que por princípio deve ser repetida no maior número de lugares possível para que se possa atingir a notoriedade entre os pares. O estilo das letras de pixação, curiosamente, diferem entre as cidades brasileiras, temos no Rio de Janeiro um estilo de letra embolado conhecido como Xarpi (OLIVEIRA, 2009), em Goiás (PIRES, 2009), por exemplo, um estilo que mistura o de São Paulo e o do Rio de Janeiro. Como já mencionado, além de diferenciarmos no Brasil os termos grafite e pichação, ainda temos diferenciação entre pichação e pixação e subdivisões de estilos dentro da pixação. O estudo da pixação paulista, portanto, é algo que carrega uma especificidade própria em relação a arte de rua num sentido global e localmente diferenciada entre os outros estados brasileiros.

A pixação paulista possui uma característica de apropriação territorial que não visa a demarcação territorial, ou seja, o local de moradia e convivência do interventor não é necessariamente ocupado para delimitar uma área de controle de um determinado grupo, como faziam os pioneiros do grafite nos EUA (LEY; YBRIWSKY, 1974). As apropriações do espaço são feitas levando em consideração critérios de visibilidade e dispersão da informação entre os pares. Conforme observa Pereira (2004), a apropriação do espaço urbano transcende as fronteiras do local de pertencimento para se expandir por toda a cidade, através de uma rede de relações. Essas redes de relações são formadas por uma complexa dinâmica coletiva que exerce um papel fundamental na regulação dessa atuação social. Os valores, práticas e comportamentos delineiam o universo da pixação de gangues em São Paulo há mais de 30 anos. Alguns pontos desse vocabulário específico são importantes para o entendimento desse universo. Gangue e Grifes (formas de agrupamentos), Rolê (modo de deslocamento na cidade), Quebrada (local onde residem), Point e festas (modalidades de encontros), Ibope e hu-

mildade (valor para comportamento individual), folhinhas, pastas e filmes (documentos históricos sobre ações individuais e coletivas), tag reto (padrão estético de assinatura; habilidade caligráfica), pé nas costas, invasão e escalada (gestos e estratégias de contravenção), spray, rolo de espuma e extensor (instrumentos de atuação), cultos a mitos e heróis (menção a nomes como Di, Xuim e rolês com pixadores consagrados e antigos)¹.

1 Os itens citados fazem parte do que define Lassala como "campo da pixação", um microcosmo que conta com relações sociais definidas, cujos valores têm papel fundamental na sociabilidade dos seus membros. Esse conceito foi idealizado a partir da definição de "campo", amplamente explorada pelo sociólogo francês Pierre Bourdieu. LASSALA (2014, p.40)

2 Manulo e Pinguim da gangue 8Batalhão em 07/12/2011, And da gangue Ilarios em 29/11/2011, Djan da gangue Cripta em 16/05/2012.

A apropriação de locais na paisagem urbana que privilegiam a visualização dos pixos pelos pares como nos mostra o estudo do antropólogo Pereira (2004) são características também observadas nos estudos de Chastanet (2007) e Lassala (2010). Ela é associada a questão da repetição da assinatura de um indivíduo ou grupo pela cidade para adquirir status entre os pares, — no linguajar do pixador “Ibope”, observado nos autores citados acima, bem como em depoimentos² coletados anteriormente com figuras respeitadas no campo da pixação como detentores de capital simbólico.

Nesse sentido, os pixadores se apropriam da paisagem urbana de modo a alterar e construir a cidade no aspecto material da ação, fazendo uso da cidade com suporte para propagar seus grafismos. Partimos do princípio que a pixação é praticada em sua grande parte por jovens e que esses, embora tenham consciência de que é uma intervenção contraventora, se aventuram em ocupar determinados espaços e equipamentos urbanos da cidade. Acreditamos que existe uma estrutura social que facilita essa prática, pois o estado, na impossibilidade de atender a demanda dos jovens com escola de qualidade, emprego, cultura e consumo, faz com que os jovens optem por formas de delinquência como modo de reduzir a tensão social e psicológica.

Partindo do entendimento acima destacado do universo da pixação foi imaginada uma fonte digital como representação visual dessa cultura. O projeto tomou forma a partir de 2002, pelo designer Gustavo Lassala. A coleta de dados para a produção da fonte digital foi realizada por pesquisa de campo efetuada por meio de registros fotográficos de pixações em áreas externas no bairro da Móoca, em São Paulo, em 2002. Em 2003, surgia a primeira versão da fonte digital. Tecnicamente podemos dizer que uma fonte digital é um container de letras com informações gráficas e métricas. Para definir uma sequência de letras para formar uma palavra, um programa qualquer de computador solicita a letra por meio do sistema operacional, que formaliza o pedido, entrando em contato com o Unicode de uma determinada fonte digital. Portanto, uma fonte digital é um software. O caminho de acesso para a letra depende do formato da fonte e do sistema operacional. Atualmente o formato mais comum no mercado é OpenType.

Para escolha individual dos caracteres foi feita uma análise com o total de fotos captadas na pesquisa de campo, o que permitiu uma visita constante e repetitiva às mais de 800 fotos (Figura 02). A visualização repetitiva, permitiu a construção de um olhar mais crítico sobre o próprio trabalho e a pixação como um todo. Portanto, cada caractere foi selecionado direto do seu hábitat natural e conduzido à adaptação técnica necessária para se transformar em uma fonte digital. No entanto, o processo de digitalização é sempre um processo de perda de resolução e qualidade de

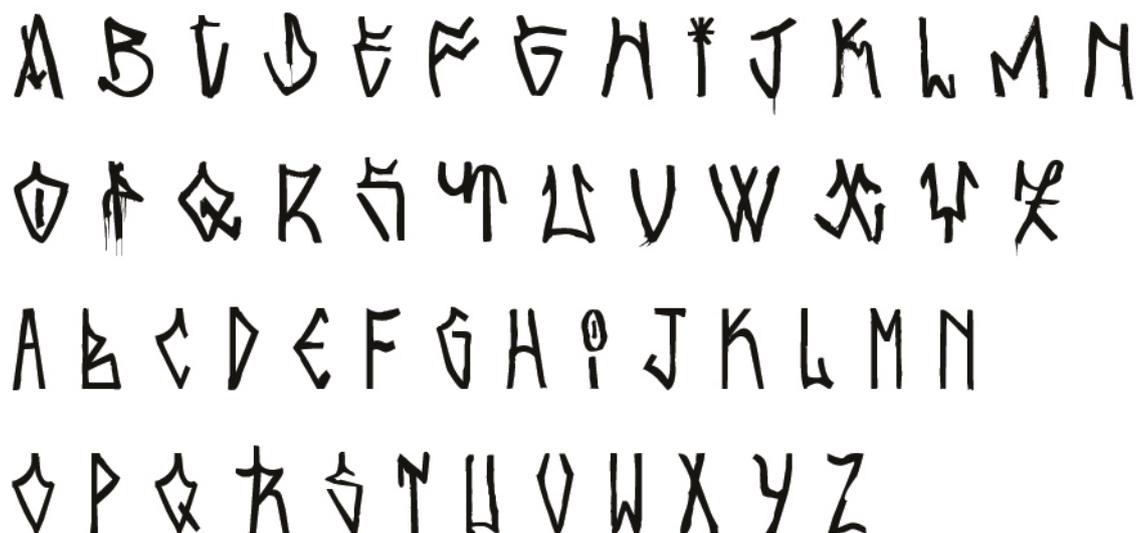


Figura 3 Conjunto principal de caracteres da fonte digital Adrenalina publicado em 2007 no distribuidor de fontes digitais MyFonts.

Fonte Do autor, 2016.

3 AND foi entrevistado em 29/11/2011. Ele é um reconhecido e respeitado pioneiro da pixação em São Paulo.

Em 2007 a fonte foi colocada a venda no distribuidor internacional MyFonts. O conjunto principal de caracteres tinha, na caixa alta, letras com desenhos mais sofisticados e na caixa baixa, letras com desenhos simplificados, como mostra a figura 3.

O estilo característico da letra de pixação paulistana, conhecido como “*Tag Reto*” (LASSALA, 2010, p. 62) por ostentar letras retas alongadas e pontiagudas, desenvolveu-se, de acordo com AND³, da gangue de pixadores ILARIOS, a partir do conceito comum, mas com personalização de uma ou mais letras para diferenciar os logotipos das gangues dos demais pixadores, criando uma diversidade de formas gráficas a partir de um mesmo conceito. Essa diversidade criativa é visível, principalmente, na versão caixa alta da fonte digital. O grande problema dessa versão da fonte residia justamente no aspecto levantado por AND, pois ao criar uma assinatura exclusiva, o pixador ou gangue investe na criação de algo personalizado que lhe confere uma identidade dentro de um contexto específico. Ao se apropriar aleatoriamente de alguns desses caracteres, a fonte compunha palavras a partir de logotipos de pixadores mutilados e misturados, formando uma espécie de mosaico de algo que carrega uma forte carga cultural aprimorada por anos e anos de uma prática de intervenção urbana ilegal nas ruas e que obedece um conjunto de regras próprias.

A partir desse contexto, foi pensada uma nova versão da fonte para dar conta desse problema metodológico. O primeiro passo foi pensar o conjunto de caracteres a partir de uma lógica comum entre eles: identificar o arquétipo desse estilo de letra e definir as formas mais representativas de cada letra do alfabeto. A carga expressiva do traço foi dividida em duas vertentes: letras com tinta escorrida e letras com textura, simulando

a aplicação da tinta na imperfeição do suporte. Desse modo, a nova versão da fonte revisada foi lançada no mercado por meio do distribuidor My-Fonts em 2014 como uma família tipográfica. O conceito foi reforçado por uma versão da fonte chamada “Adrenalina DEMO” cujo download pode ser feito de forma gratuita. Na figura 4, vemos uma imagem da versão da fonte revisada em 2014.



Figura 4 Conjunto principal de caracteres da família da fonte digital Adrenalina publicado em 2014 no distribuidor de fontes digitais MyFonts.

Fonte Do autor, 2016.

Estudo de Caso: a fonte digital Adrenalina

A aplicação de letras em projetos gráficos, ao lado das técnicas de composição e da aplicação de cores compõem os pilares estratégicos para expressar ideias visualmente nos mais diversos ramos da comunicação visual. A fonte digital, portanto, possui papel fundamental dentro do contexto da comunicação atual. Ao lidar com um projeto com nítida inspiração em uma cultura caligráfica do vernáculo é preciso entender o que significa esse tipo específico de letra no campo do design. Em seu texto “Notas para uma normatização da nomenclatura tipográfica”, Farias (2004) alerta para o fato de que “(...) ao efetuar a análise ou descrição de algum exemplo específico de design com tipos, é necessário levar em consideração os diferentes pro-

4 Grife é uma união de grupos de pixadores.

cessos disponíveis para a obtenção destes caracteres ortográficos e para-ortográficos”. A pixação, de acordo com a definição de Farias, pode ser tratada inicialmente como caligrafia, pois é produzida a partir de “processo manual para a obtenção de letras únicas, a partir de traçados contínuos a mão livre” (FARIAS, 2004, p.2). No entanto, ao analisar de perto o fenômeno da pixação, constatamos que as letras são grafadas sempre com o mesmo estilo, como um logotipo, um selo. É, portanto, um grafismo particularizado e padronizado. Nesse sentido, ela se assemelha a uma assinatura individual ou logotipo. Essa assinatura pode pertencer a um pixador individual, integrante de um grupo ou grife⁴. As letras têm relação estreita com o movimento do corpo dos pixadores, pois, apesar de feitas a mão, são executadas de forma rápida, em condições de pouco equilíbrio e, não raro, na medida da extensão do braço do pixador ou com o seu ângulo de ação ampliado por cabos de madeira, em muitos casos em contextos que colocam a vida do pixador em risco.

Partindo dessa premissa, a caligrafia dos pixadores, ao migrar da parede para a tela do computador passa de caligrafia/logotipo para um conjunto de caracteres com um estilo específico e características métricas de espaçamento padronizados. Temos a mecanização de um processo artesanal. Nesse sentido a letra é conduzida a condição de produto *standard* de apresentação de uma cultura de rua, engendra o sistema capitalista funcionando como peça de consumo estético das massas, conforme Adorno (2002), ao mesmo tempo em que contribuiu para a construção do capital cultural da pixação na sociedade de massa.

No texto “Os três estados do capital cultural”, Pierre Bourdieu (1998) propõe o conceito de capital cultural e define a sua constituição a partir de três âmbitos: incorporado, objetivado e institucionalizado. O conceito de capital cultural objetivado – mesmo considerando a relevância das demais formas de capital cultural – sugere a transmissão de capital em sua forma objetiva, ou seja, suportes materiais, – neste caso, uma fonte digital. A perspectiva interpretativa aqui empregada a partir da sociologia de Pierre Bourdieu, sociologia que entende que os indivíduos não possuem igualdade de oportunidades para se relacionar socialmente na sociedade contemporânea e estão submetidos a diferentes fatores que funcionam majoritariamente para a manutenção das condições de classe. A pixação na parede, ao que parece, não possui subsídios para adquirir status de bem cultural e transpor sua condição. Ao se tornar um produto de consumo ela se torna passível de ser apropriada pelos agentes e utilizada como forma material e simbólica nas disputas que se travam nos campos da produção cultural.

Um exemplo desse tipo de apropriação foi o uso da fonte digital Adrenalina na exposição Caixa de Letras, realizada entre 15 de agosto e 25 de outubro de 2015, no Museu da Língua Portuguesa em São Paulo, ao lado de outras duas fontes que tratam da temática da pixação e mais 23 fontes digitais com estilos diversos. A exposição, de acordo com texto do curador Henrique Nardi no catálogo do evento, tinha por função estabelecer um rico diálogo com a cultura visual brasileira e conhecer a história e apreciar os detalhes das letras que nos cercam, como apresentado na figura 5 que mostra parte da exposição com a parte dedicada às letras da pixação.



Figura 5 Fonte Adrenalina em exposição no Museu da Língua Portuguesa.

Fonte Do autor

O processo de revisão da fonte, efetivado em 2014, ajudou a difundir a pixação como um estilo de letras autêntico da cultura de um determinado local a partir de tradições culturais que são passadas de geração em geração de modo informal, produzido à margem dos produtos de design oficial. Ao definir um arquétipo desse estilo de letras as características vernaculares do grupo social se tornam mais evidentes, o produto fonte passa a configurar uma família com características expressivas mais diversas e marcantes enquanto uma versão gratuita para download da fonte permite popularizar o produto fonte digital como bem cultural objetivado, alargando essa discussão para outras aplicações dentro da ampla gama de peças produzidas pelo design gráfico contemporâneo.

Considerações finais

A criação de projetos de design com inspiração em produções advindas da cultura vernacular de uma determinada cultura é uma realidade no processo metodológico da produção contemporânea de design gráfico mundial. No caso da pixação paulistana, as especificidades sociais e culturais desenvolvidas ao longo de mais de trinta anos formam por si só uma complexidade de relações que não se resumem simplesmente ao aspecto gráfico do resultado final das ações dos pixadores. É preciso que se observe atentamente a relação entre letras criadas por esse campo social marginalizado nas ruas e as implicações de se apropriar adequadamente os aspectos gráficos desse fenômeno em um suporte material para disputas simbólicas no campo da cultura legítima.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- BOURDIEU, Pierre. **Escritos de educação**. NOGUEIRA, Maria A.; CATANI, Afrânio (Orgs.). Petrópolis: Vozes, 1998.
- CHASTANET, François. **Pixação**: São Paulo signature. Tradução: Jean Dalens. Paris: XGpress, 2007.
- FARIAS, Priscila. **Notas para uma normatização da nomenclatura tipográfica**. In: P&D 2004 - 6º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2004, São Paulo. Anais do P&D 2004 - 6º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo, 2004.
- LASSALA, Gustavo. **Pichação não é pixação**: Uma introdução à análise de expressões gráficas urbanas. São Paulo: Altamira, 2010.
- . **Em nome do pixo**: A experiência social e estética do pixador e artista Djan Ivson. Tese (Doutorado) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2014.
- LEY, David; CYBRIWSKY, Roman. **Urban graffiti as territorial markers**, Association of American Geographers V. 64, Dec 1974, N. 4
- OLIVEIRA, Gustavo Rebelo Coelho de. **PiXação: arte e pedagogia como crime**. Rio de Janeiro: UERJ, 2009. 371f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós Graduação em Educação. Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.
- PEREIRA, Alexandre Barbosa. **De rolê pela cidade**: os pichadores em São Paulo. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.
- PIRES, Tiago Rodrigues. **“Pixos Go”**: Uma tipografia inspirada nos pixos de Goiânia. Monografia (Graduação em Design) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiás, 2009.