

A leitura gráfica  
da cidade:

o Rio de Janeiro  
na *street comics*  
Zé Ninguém



© Tio da Rua  
.com

Zé Ninguém chega ao Rio de Janeiro pela rodoviária. Tio na Rua. 2015, fotografia (detalhe).

### *Ivan Lima Gomes*

Doutor em História pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Professor da Faculdade de História e do Programa de Pós-graduação em História e do Mestrado Profissional de Ensino de História (ProfHistória) da UFG. Autor do livro *Os novos homens do amanhã: projetos e disputas em torno dos quadrinhos na América Latina*. Curitiba: Prismas, 2018. igomes2@gmail.com

## A leitura gráfica da cidade: o Rio de Janeiro na *street comics* Zé Ninguém

*Graphic readings of the city: Rio de Janeiro on the street comics Zé Ninguém*

*Ivan Lima Gomes*

### RESUMO

Ao deixar Nova York e adotar o Rio de Janeiro em 2001, Tito na Rua decidiu utilizar-se do grafite para imprimir sua marca como novo morador do lugar. Criou a *street comics* Zé Ninguém, uma história em quadrinhos (HQ) cuja narrativa se desenvolve em paredes grafitadas pela cidade. O personagem-título vive suas aventuras enquanto percorre paredes e vielas do Rio de Janeiro, suscitando debates em torno das possibilidades de interlocução entre os procedimentos técnicos e visuais próprios de duas artes gráficas e urbanas como as HQs e o grafite. As relações entre arte urbana e apreensão do espaço público, leitura de arte como leitura da cidade e as soluções criativas a partir do diálogo intermédias serão pontos desenvolvidos ao longo deste texto, tendo por base um olhar que historiciza as práticas de olhar e se interroga sobre o papel das artes na experiência de cidade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Quadrinhos; grafite; Rio de Janeiro.

### ABSTRACT

*After leaving New York in 2001 to adopt the city of Rio de Janeiro, Tito na Rua started to work with graffiti to print its brand as a new resident of the city. He created a street comics called Zé Ninguém, a comics narrative whose title character lives his adventures as he wanders through the walls and alleys of Rio de Janeiro. Through Zé Ninguém we intend to discuss the possibilities of interlocution between the technical and visual procedures typical of two graphic and urban arts such as comics and graffiti. The connections between urban art and apprehension of public space, reading of art in terms of reading the city and the creative solutions suggested by intermediality are main topics developed throughout the text, starting from a perspective that historicizes the practices of looking and questions the role of the arts in the city experience.*

**KEYWORDS:** Comics; graffiti; Rio de Janeiro.



Ao longo dos anos, as ruas e cenários do Rio de Janeiro inspiraram pintores, músicos e poetas a imprimirem suas respectivas poéticas sobre o cenário carioca. É possível situar a relação entre arte e paisagem urbana desde, pelo menos, a vinda da família real portuguesa para o Brasil em 1808, por ocasião das guerras napoleônicas. Durante o período de quase quinze anos em que a corte portuguesa estabeleceu-se na América, o Rio de Janeiro deixou de ser uma pequena cidade de pouco mais de 40 ruas para se tornar a capital do Império Português. A nobreza recém-instalada logo recrutou uma série de artistas e estudiosos para registrar a natureza e a vida cotidiana do Rio de Janeiro, naquilo que se convencionou classi-

ficar como “missão francesa” no Brasil.<sup>1</sup> Aluno e primo de Jacques-Louis David (1748-1825), o francês Jean-Baptiste Debret (1768-1848) faria nome seu nome no Brasil. De formação acadêmica neoclássica, desde o início do século XIX destacava-se por exaltar em pinturas as vitórias de Napoleão. Porém, Debret viu-se sem sua principal fonte de renda após a derrota francesa de 1815; é quando parte, ao lado de outros artistas, para o Brasil, já alçado à condição de Reino Unido a Portugal e Algarves. Além de ter contribuído para o estabelecimento da Academia Imperial de Belas Artes e a institucionalização da arte acadêmica na corte recém-implantada no Brasil, Debret produziu um conjunto de trabalhos dedicados a representar a natureza e a vida cotidiana do Brasil e, em especial, do Rio de Janeiro. Trata-se de sua *Voyage pittoresque et Historique au Brésil, ou séjour d’un artiste française au Brésil, depuis 1816 jusqu’en en 1831 inclusivement*, que contém 153 ilustrações acompanhadas de textos explicativos, e que foi publicada em Paris entre 1834 e 1839.<sup>2</sup> Em sua obra, Debret preocupa-se em destacar o Rio de Janeiro não apenas como a nova e luxuosa capital da corte, mas também como uma cidade dotada de ritmos e sensibilidades bastante distintas, perceptíveis a partir do convívio cotidiano nas ruas enquanto locais privilegiados de sociabilidade popular. Escravos, músicos, cozinheiras e comerciantes protagonizam as aquarelas de Debret.<sup>3</sup>

A vocação da cidade do Rio de Janeiro para ser, a um só tempo, palco e protagonista de intervenções artísticas de nomes oriundos do exterior ganharia força com o passar dos anos. Outras vozes logo se fizeram escutar. Porém, nem sempre as leituras sobre a cidade assumiram tom exclusivamente celebratório da diversidade cultural e das belezas naturais presentes na cidade. Um observador francês já apontava, em 1862, como a cidade “é, sem dúvida, atraente, mas não encanta o olhar. A moldura é bela demais, resplandescente demais, para que a tela tenha seu efeito”.<sup>4</sup>

As representações sobre a cidade, construídas a partir da experiência estrangeira, variaram ao longo do tempo, bem como as técnicas e procedimentos estéticos adotados. Elas confirmam, porém, as relações entre arte e cidade, em que o artista possui a cidade a partir de uma necessidade de representar o espaço onde vive.<sup>5</sup> Poderíamos pensar aqui numa linhagem traçada desde a já citada pintura acadêmica de orientação neoclássica da Missão Artística Francesa às litogravuras sobre temas como carnaval, abolição da escravidão e o caos urbano da nova capital da República produzidas pelo jornalista e ilustrador italiano Angelo Agostinia partir da segunda metade do século XIX<sup>6</sup>, passando pelas representações hollywoodianas. Produzido nos marcos das relações entre cinema e Política da Boa Vizinhança, um filme como *Flying down to Rio*, de 1933, apresenta a natureza exuberante do Rio de Janeiro justaposta à modernidade urbana de carros no centro da cidade e do Jockey Club. A cidade seria uma síntese harmônica entre os mundos natural e urbano.<sup>7</sup> Mais recentemente, temos o quadrinista francês Jano que, em *Rio de Jano*, mostra-nos o que seria outra face da cidade, para além das paisagens exuberantes e do imaginário de praias construídos por agentes e movimentos culturais como Hollywood e o movimento musical da Bossa Nova, por exemplo. Em seu lugar, temos é uma cidade suburbana e que se mostra viva através de dançarinos de *funk* e vendedores ambulantes. Trata-se de obra que se dedica a apresentar uma leitura visual de um observador estrangeiro sobre a cidade do Rio de Janeiro, ressaltando sua diversidade cultural. Implícito está o fato de que pontos turísticos tomados como

<sup>1</sup> Ver PEREIRA, Sonia Gomes. Arte no Brasil no século XIX e início do XX. In: OLIVEIRA, Myriam Andrade Ribeiro de. (ed.). *História da arte no Brasil: textos de síntese*. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2013.

<sup>2</sup> Ver DIAS, Elaine Cristina. *Debret: a pintura de História e as ilustrações de Corte da Viagem Pitoresca e Histórica ao Brasil*. 2001. Dissertação (Mestrado em História) – Unicamp, Campinas, 2001.

<sup>3</sup> Ver DOMINGUES, Bruno Willian Brandão. *A cidade das aquarelas: o Rio de Janeiro nos registros de Jean-Baptiste Debret*. Dissertação (Mestrado em História Social) – PUC-SP, São Paulo, 2018.

<sup>4</sup> EXPILLY, Charles. *Le Brésil tel qu’il est*. 2. ed. Paris: Charliet Huillery Libraires Editeurs, 1863, p. 52 [original de 1862].

<sup>5</sup> Ver ARGAN, Giulio Carlo. *A história da arte como história da cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1992, p. 43 e 44.

<sup>6</sup> Ver BALABAN, Marcelo. *Poeta do lápis: sátira e política na trajetória de Angelo Agostini no Brasil Imperial (1864-1888)*. Campinas: Editora da Unicamp, 2009.

<sup>7</sup> Ver FREIRE-MEDEIROS, Bianca. *O Rio de Janeiro que Hollywood inventou*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

<sup>8</sup> Ver O'DONNELL, Julia. *A invenção de Copacabana: culturas urbanas e estilos de vida no Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2013.

<sup>9</sup> Ver PESAVENTO, Sandra Jatahy. Muito além do espaço: por uma história cultural do urbano. *Estudos Históricos*, v. 8, n. 16, Rio de Janeiro, 1995, p. 281.

<sup>10</sup> SERRANO, Alberto *apud* THOMÉ, Clarissa. 'Zé Ninguém', personagem de 150 grafites, vira livro. *Estadão*, 3 mar. 2015. Disponível em <<https://brasil.estadao.com.br/blogs/estadao-rio/ze-ninguem-personagem-de-150-grafites-vira-livro/>>. Acesso em 20 abr. 2019.

<sup>11</sup> Ver BECKER, H. Art worlds and social types. *American Behavioral Scientist*, v. 19, n. 6, s./l., 1976.

<sup>12</sup> Ver VARTANIAN, Hrag. Rio's street graphic novelist: an interview with Tito na Rua. *BrazilNYC*, 22 jun. 2009. Disponível em <<https://web.archive.org/web/20110803144410/http://www.brazilnyc.com/2009/06/rios-street-graphic-novelist-an-interview-with-tito-na-rua/>>. Acesso em 20 jul. 2018.

“tipicamente cariocas” são mais fruto de interpretações e circunstâncias historicamente localizadas do que dados em si. Copacabana é certamente o exemplo mais conhecido.<sup>8</sup>

Longe estamos de pretender estabelecer exaustiva lista de obras artísticas dedicadas a representar o Rio de Janeiro. Mas fato é que tais trabalhos propõem interpretar a o espaço urbano da cidade do Rio de Janeiro a partir de uma série de representações produzidas desde a perspectiva de um deslocamento do olhar em relação àquele produzido por quem é natural da cidade, num jogo de espelhos no qual o estrangeiro, assumindo uma condição de observador externo e, até certo ponto, *outsider*, busca identificara cidade e identificar-se com ela. Essa condição lhe permitiria apreendê-la de maneira privilegiada, não raro expondo contradições, diversidades, exageros e limites, ao mesmo tempo em que possibilita que este mesmo observador se insira na esfera pública de debate sobre os sentidos da cidade, a partir de suas representações e leituras sobre ela.<sup>9</sup>

É no interior desta tradição de olhares estrangeiros que ressignificam a experiência de pertencimento a uma cidade como o Rio de Janeiro urbana a partir de interpretações criativas que mobiliza técnicas e saberes associadas ao universo das artes que nos interessa analisar *Zé Ninguém*, produzida por Alberto “Tito na Rua” Serrano: “Eu era um estrangeiro tentando me adaptar. Em seis meses, já conseguia entrar numa lanchonete e pedir um joelho (tipo de salgado, com queijo e presunto) e um refresco. Mas estava tentando entender a cidade e queria um personagem que estivesse passando o mesmo que eu, um sujeito que está vindo de outro lugar”.<sup>10</sup>

Porém, cabe destacar que, enquanto nomes como Debret e Nicolas-Antoine Taunay (1755-1830) mobilizavam procedimentos convencionais da pintura acadêmica adquiridos em escolas de belas-artes, Alberto Serrano parte da condição de artista urbano mais próxima daquilo que Becker<sup>11</sup> classifica como *maverick* – ou seja, aquele cuja obra escapa da lógica estabelecida da arte por considerá-la demasiadamente restrita ainda que, inicialmente, não raro tenha buscado integrar-se em algum grau a ela. Nascido e criado no Bronx, Nova York, e filho de pais portorriquenhos, adotou o pseudônimo Tito na Rua – com o qual trabalharemos a partir de agora – em 2001, após mudar-se dos EUA para o Brasil devido aos atentados de 11 de setembro e em busca de melhores oportunidades de trabalho na terra natal de sua esposa. No Brasil, investe na formação artística por meio de cursos e, estimulado por colegas do grafite, inicia suas incursões nos muros da cidade, chegando a *Zé Ninguém*, série de grafites que narra a saga de homem e seu cão pelas ruas do Rio de Janeiro, classificada pelo próprio autor como uma *street comics*. Com *Zé Ninguém*, Tito na Rua ganhou reconhecimento de público e crítica, sendo convidado para conceder entrevistas e adaptar seu trabalho para exposições em galerias de arte, animação e livros. No caso deste último, temos uma espécie de *graphic novel* que narra linearmente a saga do personagem-título. Utilizaremos a obra em questão como referência pois, conforme alerta Tito na Rua, muitos dos grafites criados para contar a história de *Zé Ninguém* já desapareceram devido à perenidade que é própria da arte do grafite. Porém, ao longo do texto buscaremos não ignorar problematizações em torno da adaptação da *street comics* para o formato da *graphic novel*. Sendo assim, cabe lançar a seguinte questão: o que esta expressão quer dizer exatamente?

## Street comics: “comics about the street on the street”

A definição de *street comics* – quadrinhos sobre as ruas e nas ruas<sup>12</sup> – aponta para as relações entre HQs e cidade, onde o Rio de Janeiro torna-se um espaço que demanda uma linguagem capaz de narrar sua geografia. Apesar de ser tema ainda não tão fortemente explorado se comparado a campos como os estudos de cinema e do próprio grafite, alguns estudos já se dedicam a analisar o que significa narrar a cidade desde a linguagem das HQs. Em comum, discutem as maneiras como esta forma de narrativa gráfica leva a ressignificações do espaço, focando em estudos de casos e temas tais como, por exemplo, como o caráter eminentemente urbano das primeiras HQs publicadas em suplementos de jornais, a elaboração de lógicas urbanas alternativas a partir de cidades fictícias ou na adaptação gráfica de cidades como Nova York e Paris.<sup>13</sup> Estudos de caso seguindo os trabalhos de um artista como Chris Ware mostram as possibilidades da relação entre HQs e cidade, ao analisarem como sua estética formalista permite a elaboração de uma arquitetura urbana e gráfica a partir da representação de memórias associadas aos modos de vida nos EUA do início do século XX.<sup>14</sup>

Tais diálogos entre linguagem das HQs e história urbana também são explorados por Tito na Rua em *Zé Ninguém*, o que permite uma aproximação com alguns elementos caros à sua proposta de trabalho desde o campo dos assim chamados *comics studies*.<sup>15</sup> Em primeiro lugar, a ênfase nas HQs em detrimento do grafite, arte com a qual *Zé Ninguém* a princípio estaria mais diretamente vinculado. Quando questionado em entrevistas sobre qual das artes teria chegado primeiro em sua vida, Tito na Rua deixa claro que seu interesse inicial residia não tanto no grafite, mas sim nas HQs. Para reforçar seu argumento, o autor rememora sua experiência enquanto leitor de revista de quadrinhos desde a tenra infância, interessado, como tantos outros jovens do século XX, na leitura de revistas de super-heróis.<sup>16</sup> Tito na Rua também manifestou apreciar obras como *Tintin*, *Calvin and Hobbes* – citados como influências diretas para *Zé Ninguém*<sup>17</sup> – e *Lone Wolf and Cub*<sup>18</sup>, além de narrativas mais densas, orientadas segundo as premissas do formato *graphic novel*, popularizadas a partir de fins da década de 1970 por nomes como Will Eisner, Art Spiegelman, Alan Moore e Frank Miller, entre outros.<sup>19</sup>

*Para mim, a era do grafite acabou quando os trens do Metrô de NY que estavam pichados pararam de circular. Eu perdi essa época dourada, mas tive a sorte de ver os novos muros que surgiam a cada verão no Bronx. Eu nunca pensei que ia grafitar um dia, minha paixão sempre foi as HQs. Em 2007, exausto e esgotado de tentar entrar no mercado de HQs, quis dar um tempo. Eu lembro que por três semanas eu simplesmente não fiz nada. Foi aí que eu decidi ligar para um amigo de uns amigos que grafitava.*<sup>20</sup>

*Já o grafite teria aparecido na sua vida de maneira ocasional, por ter vivido na região do Bronx nos anos 1980, período de fértil atividade no âmbito do grafite em Nova York. Em uma entrevista sobre o início das suas atividades na cidade, o autor aponta que, ao contrário de sua terra natal, percebia amplo apoio público para a prática da arte urbana do grafite.*

*Quando virei adolescente, o Giuliani, o prefeito, já estava pegando no pé. Qualquer coisa, já “rodava”. Não tinha como entrar no grafite sem rodar. Falei: Deixa pra*

<sup>13</sup> Ver AHRENS, J.; METELING, A. (eds.). *Comics and the city: urban space in print, picture and sequence*. New York/London: Continuum, 2010.

<sup>14</sup> Ver DITMER, Jason. *Narrating urban assemblages – Chris Ware and Building Stories*. *Social & Cultural Geography*, v. 15, n. 5, s./l., 2014, e BALL, David e KUHLMAN, Martha (eds.). *The comics of Chris Ware: drawing is a way of thinking*. Jackson: University Press of Mississippi, 2010.

<sup>15</sup> A bibliografia sobre os *comics studies* é bastante extensa. Para uma referência básica sobre o campo de estudos das HQs, ver HEER, Jeet e WORCESTER, Kent (orgs.). *A comics studies reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009.

<sup>16</sup> As revistas em quadrinhos e, em especial, as de super-heróis, foram agentes fundamentais para a consolidação de uma cultura jovem nos EUA a partir dos anos 1930, quando se consolida no mercado de impressos. Ver WRIGHT, Bradford. *Comic book nation: the transformation of youth culture in America*. Baltimore/London: The John Hopkins University Press, 2003. O impacto da presença das revistas em quadrinhos na vida de crianças, jovens e adultos pode ser mapeado a partir de fotografias, obras literárias e do campo das artes plásticas, que passaram a tomá-las como tema e objeto de reflexão. Ver GOMES, Ivan Lima. *Os sentidos dos quadrinhos em contexto nacional-popular* (Brasil e Chile, anos 1960-1970). Tese (Doutorado em História) – UFF, Rio de Janeiro, 2015.

<sup>17</sup> Ver VARTANIAN, Hrag, *op. cit.*

<sup>18</sup> Ver RODRIGUEZ, Diogo. *Quadrinhos de rua*. *Trip*, 19 jan. 2011. Disponível em <<https://revistatrip.uol.com.br/trip/quadrinhos-de-rua>>. Acesso em 15 jul. 2018.

<sup>19</sup> Ver BAETENS, Jan e FREY, Hugo. *The graphic novel: an introduction*. New York: Cambridge University Press, 2015.

<sup>20</sup> SERRANO, Alberto *apud* OLIVEIRA, Flávia. *Portfolio Alberto Serrano “Tito”*, 14 mar. 2013. Disponível em <[https://issuu.com/floliveira/docs/tito\\_portfolio](https://issuu.com/floliveira/docs/tito_portfolio)>. Acesso em 12 jul. 2018.

<sup>21</sup> SERRANO, Alberto *apud* RODRIGUEZ, Diogo, *op.cit.*

<sup>22</sup> MCCORMICK, Carlo; ROBINSON, Walter. Report from the East Village: slouching toward Avenue D. In: THOMPSON, Margo. *American graffiti*. New York: Parkstone International, 2009, p. 222.

<sup>23</sup> FOSTER, Hal. *Recodings: art, spectacle, cultural politics*. 2. ed. San Francisco: Bay Press, 1987, p. 52.

<sup>24</sup> Ver KRAMER, Ronald. *The rise of legal graffiti writing in New York and beyond*. Cingapura: Palgrave Macmillan/Springer Nature, 2017.

*lá, eu curto mesmo os quadrinhos". Eu via grafite e achava "maneiro", mas achava que não tinha continuidade, eram só letras e personagens naquela época. Nunca pensei que eu fosse grafitar um dia. Quando eu vim para o Rio – aqui todo mundo é bom de grafite – me chamaram [para grafitar]. Fui brincar por tédio de ficar no estúdio, Comprei duas latas e fui com um rapaz, fazendo um sapo. Depois, foram mais latas, treinei na cartolina. Ai tentei fazer [desenhos] mais realistas, reproduzir fotos. Enjoei, estava pegando foto dos outros. Fiquei parado um tempo, pensando. Bolei esse negócio de street comics com o Zé Ninguém. Pensei em fazer uma coisa brasileira, puxei coisas latinas, de Porto Rico. Estava aqui como imigrante, então usei isso também. A rodoviária era o lugar perfeito para começar e fiz o primeiro grafite na pilastra. Naquela época, valia tudo. Todo mundo pegava muro e a policia dava parabéns. Vindo de Nova York, era muito estranho. Lá você cospe na rua e pode tomar uma multa.<sup>21</sup>*

Os depoimentos do autor sinalizam para aproximações entre HQs e grafite desde o universo das culturas urbanas. Leitor de revistas em quadrinhos, logo se tornaria também leitor da cidade de Nova York a partir dos grafites. As interações entre ambas as artes gráficas, ainda que pouco aprofundadas por Tito na Rua, certamente não devem ter passado despercebidas pelo autor. Arte que se torna conhecida por público e crítica desde meados dos anos de 1970, o grafite logo mereceria destaque da crítica de arte por sua “obsessão por marcas registradas (‘tags’), o uso de motivos emprestados dos quadrinhos e da cultura pop”.<sup>22</sup> Personagens como Hot Stuff, The Little Devil – originalmente publicado pela Harvey Comics e traduzido no Brasil como “Brasinha” – e Howard Duck protagonizavam artes em paredes e vagões de trens; artistas NOC 167, Dondi, Zephyr afirmavam a influência de nomes como Jack Kirby, R. Crumb e Lee Vaughn Bodē em seus trabalhos; e a crítica percebia tais aproximações, destacando os desafios que a arte do grafite sugeria a um tema como as circulações entre alta e baixa cultura no campo da arte. Em 1985, o crítico de arte Hal Foster destacaria que “assim como os *cartoons* e os quadrinhos presentes em muitas das artes do East Village, a arte do grafite se preocupa menos em contestar as linhas entre museu e margem, alta e baixa cultura, do que em encontrar um lugar no interior delas”.<sup>23</sup>

Em todo caso, constata-se que a cidade do Rio de Janeiro mobilizou um nova-iorquino até então pouco envolvido nas artes do grafite a tornar-se Tito na Rua e assumir-se como grafiteiro. É a experiência do deslocamento provocada pela presença do olhar estrangeiro numa nova realidade que permite a Tito na Rua rememorar sua própria trajetória, buscando integrar artes urbanas que marcaram sua formação. Num certo modo, pois, ao buscar compreender o Rio de Janeiro, Tito na Rua também promove uma releitura de suas memórias em Nova York.

O contraste entre as políticas públicas direcionadas ao grafite também mereceram destaque por parte de Tito na Rua. O autor localiza a gestão de Rudolph Giuliani na prefeitura de Nova York (1944-2001) como um marco importante para o enfraquecimento da cultura do grafite. De fato, logo nos seus primeiros anos como prefeito da cidade, Giuliani procurou enfrentar uma série de ações cotidianas que considera perturbarem a ordem pública. O grafite mereceu grande atenção. Dentre as medidas, destaca-se o estabelecimento de uma força tarefa oficial voltada para o combate ao grafite, a Anti-Graffiti Task Force.<sup>24</sup> Giuliani defendida que “estas iniciativas [anti-grafite] não somente melhoram a qualidade de vida dos novaiorquinos,

como também mostram aos visitantes que Nova York é uma cidade limpa, responsável e vibrante”.<sup>25</sup>

A comparação entre Rio de Janeiro e sua cultura urbana do grafite do início do século XXI e a Nova York dos anos 1980-90 chama mais atenção se lembrarmos, em relação à primeira cidade, da aprovação do Decreto Municipal nº 38.307 de 18 de fevereiro de 2014. Conhecido popularmente como “decreto do grafite”, a lei garante amparo legal a uma série de práticas relacionadas ao grafite na cidade do Rio de Janeiro. Ela parte do reconhecimento da produção local enquanto *street art* – expressa em prêmios nos trânsitos internacionais de outros artistas na cidade e no surgimento de uma “identidade própria” do grafite carioca – e estabelece locais autorizados para esta prática, como “postes, colunas, muros cinza (desde que não considerados patrimônio histórico), paredes cegas (sem portas, janelas ou outra abertura), pistas de skate e tapumes de obra”, “desde que sem prejuízo ao patrimônio público ou histórico, sem cunho publicitário (referencia a marcas ou produtos), sem teor pornográfico, racista ou de outra forma preconceituoso, sem apologias ilegais e ofensas religiosas [... sendo] reconhecidamente uma manifestação artística cultural que valoriza a cidade e inibe a pichação”.<sup>26</sup>

O decreto motivou reações diversas entre os profissionais do grafite. Os artistas preocuparam-se com a ingerência do poder público na liberdade criativa dos grafiteiros e com os eventuais usos políticos que poderiam influenciar na produção de murais.<sup>27</sup> Por outro lado, o “decreto do grafite” representa uma disputa pelos sentidos da cidade, de modo a reconfigurar a paisagem e a ocupar espaços públicos outrora degradados.

Cabe destacar que a virada da década de 2010 representou um período de profundas transformações urbanas na cidade do Rio de Janeiro: alçada à categoria de “cidade olímpica”, também sediu jogos da Copa do Mundo de 2014 da Fifa e sofreu significativas intervenções urbanas. O então prefeito, Eduardo Paes, colocava-se como uma espécie de Pereira Passos do século XXI.<sup>28</sup> Parte de suas favelas foi ocupada de maneira intensiva pela polícia militar, através de Unidades de Polícia Pacificadora (UPP), símbolos de uma política de segurança que visava expulsar traficantes de favelas por meio de ocupação militarizada de favelas localizadas em áreas estratégicas da cidade. Como resultado de tudo isso, intensifica-se um processo de gentrificação em determinados bairros, levando uma parte da população a um sentimento de exclusão do debate sobre os rumos do Rio de Janeiro no século XXI. Ganha força a ideia de “direito à cidade”<sup>29</sup> e, não por acaso, o Rio de Janeiro foi um dos epicentros das mobilizações que tomaram o país em 2013, conhecidas como “jornadas de junho” e que reivindicavam melhorias na mobilidade urbana e em outros direitos relacionados à vida nas cidades; no ano seguinte, novas manifestações ocupariam as ruas do Rio de Janeiro, com foco na crítica aos gastos públicos exorbitantes para a realização da Copa do Mundo em detrimento de melhores condições de vida na cidade.

É nesse contexto que Tito na Rua aprofundará seu trabalho com *Zé Ninguém*. Estimulado por uma política pública que fomentava a arte urbana e por um intenso debate sobre os sentidos da cidade – entre manifestações críticas à mobilidade urbana e o decreto que estabelece “a ‘condição carioca’ e a ‘carioquice’ como bens culturais passíveis de registro como Patrimônio Cultural Imaterial da Cidade do Rio de Janeiro”<sup>30</sup> –, *Zé Ninguém* convida a população a descobri-la junto com ele em suas caminhadas por muros,

<sup>25</sup> *Idem, ibidem*, p. 118.

<sup>26</sup> Decreto Rio nº 38.307 de 18 de fevereiro de 2014: Dispõe sobre a limpeza e a manutenção dos bens públicos da cidade do Rio de Janeiro e a relação entre órgãos e entidades municipais e as atividades de Graffiti Street Art, com respectivas ocupações urbanas. Disponível em <[http://doweb.rio.rj.gov.br/ler\\_pdf.php?edi\\_id=2331&page=3](http://doweb.rio.rj.gov.br/ler_pdf.php?edi_id=2331&page=3)>. Acesso em 3 jul. 2018.

<sup>27</sup> Pesquisa recente aponta para a existência de controvérsias em torno do “decreto do grafite”, que seguem sob análise. Ver CUNHA, Christina Vital da. Grafites do amor, da paz e da alegria na cidade olímpica: interfaces entre política, arte e religião no Rio 2016. *Ciências Sociais Unisinos*, v. 53, n. 3, São Leopoldo, set.-dez. 2017.

<sup>28</sup> Engenheiro e político, Pereira Passos (1836-1913) foi prefeito da cidade do Rio de Janeiro entre 1902 e 1906. Inspirado nas obras que Georges-Eugène Haussmann (1809-1891) realizara em Paris, promoveu alargamento de ruas, inaugurou avenidas e derrubou cortiços tidos como insalubres. Tais medidas levaram a um encarecimento da moradia urbana, levando a uma expansão da ocupação de subúrbios e morros até então pouco habitados. Ver BENCHIMOL, Jaime. *Pereira Passos, um Haussmann tropical: a renovação urbana da cidade do Rio de Janeiro no início do século XX*. Rio de Janeiro: Secretaria Municipal de Cultura, Turismo e Esportes, 1992.

<sup>29</sup> HARVEY, David. The right to the city. *New Left Review*, s/v., n. 53, London, set.-out. 2008.

<sup>30</sup> Decreto Rio nº 39.797, de 1º de março de 2015. Declara a ‘condição carioca’, a ‘carioquice’, como bem cultural imaterial da cidade do Rio de Janeiro. Disponível em <<http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/4368015/4142765/38DECRETO39797CondicaoCariocaCarioquice.pdf>>. Acesso em 15 jul. 2018.

<sup>31</sup> Ver RODRIGUEZ, Diogo, *op. cit.*, e SARTORI, Caio. Palestra conta história de personagem famoso nas ruas do Rio. *Jornal da PUC*, 21 mai. 2015. Disponível em <<http://jornaldapuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=3909&sid=29>>. Acesso em 05 jul. 2018.

<sup>32</sup> A criação de George “Hergé” Remi (1907-1983) é considerada uma espécie de paradigma da *bande dessinée* franco-belga. Dados os limites de espaço, é impossível dar conta do conjunto da bibliografia dedicada a ela. Para dados gerais, ver FARR, Michael. *Tintin: the complete companion*. London: John Murray, 2001. Para uma biografia de Hergé, ver PEETERS, Benoît. *Hergé, fils de Tintin*. Paris: Flammarion, 2002.

<sup>33</sup> Ver GROVE, Laurence. *Comics in French: the European bande dessinée in context*. Oxford/New York: Berghahn Books, 2010, p. 122 e 123.

<sup>34</sup> Ver KNAUSS, Paulo. Grafite urbano contemporâneo. In: TORRES, Sônia (org.). *Raízes e rumos: perspectivas interdisciplinares em estudos americanos*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2001.

viadutos e vielas da cidade. Em 2011, a saga do personagem-título pelas ruas do Rio de Janeiro contava com cerca de 50 grafites, o que representaria a metade de toda a narrativa inicialmente prevista por Tito na Rua. Em 2015, chegou a 200 ilustrações espalhadas por toda a cidade<sup>31</sup>, o que indica não só como a cidade bem recebeu a chegada de um novo habitante em sua busca por interpretá-la graficamente, mas também como o Rio de Janeiro reinventou o olhar estrangeiro de Tito na Rua, posicionando sua carreira numa nova e híbrida arte urbana – a *street comics*.

Voltando às HQs declaradas por Tito na Rua como influências para elaborar *Zé Ninguém*, consideramos que elas podem nos auxiliar a compreender um pouco do perfil da série, ao mesmo tempo em que introduzem algumas questões que nos permitem pensar as especificidades deste trabalho. Em primeiro lugar, cabe levar em conta que *Tintin*, *Lone Wolf and Cub* e *Calvin and Hobbes* são representativos de três escolas ou formas de se produzir HQs: a tradição franco-belga da *ligne claire*, a estética mangá e o formato dos *comic strips* mais diretamente associado ao contexto norte-americano. De certa forma, é como se *Zé Ninguém* operasse uma síntese global das HQs para abordar a saga de um personagem num contexto tão local e específico como o Rio de Janeiro.

Em segundo lugar, as três HQs mencionadas são protagonizadas por personagens cujas respectivas sagas podem ser interpretadas desde a ideia de que descobrem um certo mundo exterior a partir de aventuras. *Tintin* surgiu como um repórter que, por força do ofício, viaja para lugares tidos como exóticos para realizar coberturas jornalísticas, realizando uma crônica bastante pessoal de realidades como a União Soviética, o Congo Belga, Tibete e os Estados Unidos.<sup>32</sup> O personagem *Zé Ninguém* não é jornalista, mas um professor e pesquisador e, inicialmente, restringe seu repertório geográfico à cidade do Rio de Janeiro, ainda que acabe indo a outras metrópoles como Londres e Nova York. Cada um à sua maneira, ambos exercem atividades profissionais ligadas à curiosidade e à investigação. E, assim como *Tintin*, a narrativa de *Zé Ninguém* se desenrola a partir da interação constante com a nova realidade. A experiência de pesquisador é confrontada com o novo contexto urbano carioca.

Além disso, a aproximação entre *Zé Ninguém* e *Tintin* também se dá a partir da estética *ligne claire* que este último ajudou a popularizar e que se tornou uma verdadeira assinatura das *bande dessinées* franco belgas. Conforme bem destaca Laurence Grove, a *ligne claire* enfatiza o uso de fortes contornos pretos, lançando mão de cores primárias e evitando que as ilustrações fiquem desfocadas. Isso garante que lugares e objetos sejam facilmente reconhecíveis.<sup>33</sup> Contornos fortes, cores primárias e ilustrações bem definidas também são marcas de *Zé Ninguém* e permitem que, na medida do possível, a série possa se adaptar a toda sorte de paredes, muros, escadas e portões, independentemente do material que serve de suporte para a tinta em spray, visto que o grafite é marcado pela intervenção pictórica no espaço urbano e sem tratamento de suporte.<sup>34</sup> *Zé Ninguém* não foge à regra e o bom controle de tal recurso possibilita sua difusão pela cidade e lhe imprime uma marca visual ao ponto de poder ser reconhecido e acompanhados por leitores em sua narrativa/trajetória pela cidade.

As aproximações entre a série de Tito na Rua e o mangá de Kazuo Koike e Goseki Kojima podem ser pensadas a partir das relações entre os respectivos protagonistas e as formas de violência exercidas sobre suas companheiras. Em *Lone Wolf and Cub*, o brutal assassinato da esposa do

samurai Ogami Itto e uma conspiração difamatória para torná-lo um pária são interpretadas a partir da narrativa de samurai, o que leva o protagonista a sair pelo Japão em busca de vingança. *Lone Wolf and Cub* narra a peregrinação de Itto pelo Japão, acompanhado de seu filho recém-nascido, à procura dos assassinos de sua esposa. No caso, somos apresentados a uma representação da paisagem histórica japonesa a partir do olhar do peregrino, que filtra a realidade e a apresentada para os leitores de *Lone Wolf and Cub* a partir da sua sede de vingança. Por se tratar de um trabalho de arte urbana que deve ser lido pelos diversos públicos que transitam pela urbe, *Zé Ninguém* está longe de assumir a violência e a ética justiceira de Ogami Itto. Porém, o personagem também sofre com as tramas de mentiras e o sequestro de Ana, sua namorada. São elas que motivam a *street comics*, pois *Zé Ninguém* viaja ao Rio de Janeiro à procura de Ana e é lá que enfrenta o vilão que também o atacará inicialmente, roubando sua fórmula secreta.

É sugestivo pensar também que, no caso brasileiro, a leitura de mangás exige a promoção de outras práticas de leitura distintas das revistas em quadrinhos ocidentais – grosso modo, orientando o olhar da esquerda para a direita – já bem assimiladas pelos leitores brasileiros de HQs.<sup>35</sup> Assim como um *mangá* representa uma ruptura em relação à leitura ocidental de HQs *Zé Ninguém* implica, no limite, numa completa explosão da experiência de leitura serializada de HQs. Ao tomar muros e paredes como suportes das páginas, dilui-se a leitura com um sentido pré-estabelecido e passa-se para uma leitura ampliada a partir do espaço urbano, onde o que vale não é tão somente uma representação estática ou uma narrativa linear sobre a cidade, mas sim os fluxos, descontinuidades e agenciamentos urbanos.<sup>36</sup> Como resultado, temos uma leitura fragmentada de *Zé Ninguém* em que cada leitor que o encontre em vias de passagem, muros e becos poderá construir sua própria HQ e pensar a relação do personagem com a cidade.

Por fim, *Zé Ninguém* dialoga com a famosa tira cômica de Bill Watterson a partir da dimensão onírica e criativa no qual um mundo de aventuras surge perante os olhos em localização bastante restrita a partir de sonhos e do lúdico, motivando toda sorte de situações absurdas. No caso de *Calvin and Hobbes*, muitas das aventuras se passam ora em espaços internos – escola, sala de diretora em sua escola, seu próprio quarto –, ora em áreas abertas como quintal ou montanhas com neve. É a partir de aspectos específicos de cada espaço que a aventura se desenvolve: quando Calvin está sentado na sala da diretora para receber uma bronca desta, imagina-se preso enquanto refém de um terrível monstro alienígena; quando brinca com *Hobbes* no quintal, a grama torna-se uma densa e perigosa floresta; e assim por diante. *Zé Ninguém* também realiza amplo trabalho de interação com espaços específicos, numa operação de *mise en scène*. Por exemplo, ao grafitar determinada passagem da série num espaço escolar, Tito na Rua posiciona a narrativa de maneira a descrever a atuação do personagem-título como cientista;<sup>37</sup> ou quando inicia a série inserindo o personagem na região da Rodoviária Novo Rio, indicando que *Zé Ninguém* se encontra perdido e à procura de sua companheira, Ana.<sup>38</sup> Por fim, tiras cômicas, assim como *Zé Ninguém*, são historicamente reconhecidas por serem efêmeras – por vezes publicadas em jornais diários em seções como esportes ou suplementos infantis – e dotadas de descontinuidades na narrativa, demandando um leitor ativo que preencha com sentido as lacunas entre quadros ou que dê conta da serialidade e do caráter “aberto” de tais narrativas das HQs.<sup>39</sup>

<sup>35</sup> Os desafios da introdução da cultura de mangás no Brasil são discutidos, tomando como estudo de caso mangás sobre Segunda Guerra Mundial, em SANTO, Janaína de Paula do Espírito. *Segunda Guerra Mundial em mangá: um estudo de cultura histórica*. Tese (Doutorado em História) – UFG, Goiânia, 2018.

<sup>36</sup> Para uma análise mais aprofundada das relações entre HQs e cidade a partir da aplicação do conceito de “agenciamento urbano” [urbanas semblage] aplicado a uma obra específica – no caso, *Building Stories*, de Chris Ware, ver DITTMER, Jason, *op. cit.*

<sup>37</sup> Ver SERRANO, Alberto (Tito na Rua). *Zé Ninguém*. Rio de Janeiro: Edições de Janeiro, 2015, p. 68 e 69.

<sup>38</sup> *Idem, ibidem*, p. 12-21.

<sup>39</sup> Tais reflexões inspiraram-se em estudos sobre serialidade em mídias. Ver HAYWARDS, Jennifer. *Consuming pleasures: active audiences and serial fictions, from Dickens to soap opera*. Lexington: Kentucky UP, 1997. MAYER, Ruth. *Serial Fu Manchu: the Chinese supervillain and the spread of Yellow Peril ideology*. Philadelphia: Temple University Press, 2014.

<sup>40</sup> Ver SERRANO, Alberto (Tito na Rua), *Zé Ninguém*, op. cit., p. 78.

<sup>41</sup> Ver DUNNET, Oliver. Identity and geopolitics in Hergé's Adventures of Tintin. *Social and Cultural Geography*, v. 10, n. 5, s/l., jun. 2009.



Figura 1. Interação com espaço urbano.<sup>40</sup>

Em resumo, *Zé Ninguém* agrega uma terceira faceta em relação às formas como Tintin e Itto elaboram os lugares visitados por ambos nas séries *Tintin* e *Lone Wolf and Cue*, respectivamente. O primeiro processa as cenas com que se depara a partir da sua atuação como repórter viajante – e, cabe acrescentar, de viajante que dialoga com a tradição das narrativas de viagem nos marcos do projeto imperialista<sup>41</sup>. Já Itto, ao cair em desgraça em meio às tramas de poder que levaram à morte de sua esposa e sua desonra enquanto samurai, torna-se uma espécie de estrangeiro em sua própria terra e o Japão passa a ser lido sob o filtro do peregrino. *Zé Ninguém* intensifica a experiência de trânsitos e deslocamentos que ressignificam os espaços por ser um personagem que, a despeito da busca por sua amada que dão o toque necessário de aventura à série, é marcado pela condição bastante contemporânea do migrante, sem origem aparente e sem destino próprio.

A partir destes exemplos, podemos pensar uma espécie de categorização das formas como cada um se relaciona com o espaço desconhecido com que se deparam ao se deslocarem de suas terras de origem. De certo modo, o viajante constrói a realidade que se vê inserido momentaneamente a partir de questões de pragmáticas associadas a trabalho, ao turismo ou ao interesse cultural; o peregrino tem uma relação mais perene com aquilo

que encontra à sua frente: a cidade forma-se de maneira aleatória, na medida em que caminha sem rumo definido e que estabelece relações algo fugidias com uma dada realidade – afinal, a sua condição de peregrino obriga-o a deslocar-se. Já o migrante precisa elaborar em sua mente uma rápida geografia de forma a conseguir adaptar-se à nova realidade, pois, ao contrário dos dois tipos anteriores, visa estabelecer-se no novo lugar e torná-lo identificável para si. E é nesta condição, motivada pela busca de sua amada, que Zé Ninguém vai parar no Rio de Janeiro.

## Cenas e personagens de um Rio de Zé Ninguém

O Rio de Janeiro é o grande personagem de *Zé Ninguém*. A partir da saga do personagem homônimo, somos apresentados a uma cidade complexa, que se espraia para além dos pontos turísticos usualmente associados a ela. De fato, praias e paisagens exuberantes são escassas na obra. Quem serve de suporte para as HQs de *Zé Ninguém* são paredes e muros de uma cidade escondida dos holofotes, mas presente no cotidiano de muitos, o que reforça o contato do protagonista com certo perfil popular do morador da cidade. São lugares que se encontram presentes na memória do carioca. Pensando a partir de Nora, o que temos aqui é um espaço no qual a história urbana do Rio de Janeiro, com seus pontos turísticos bem marcados, varre toda a memória da existência humana na cidade; Zé Ninguém parece celebrar, numa narrativa a contrapelo, outros lugares de memória.<sup>42</sup>

O início de *Zé Ninguém* dá o tom sobre os locais escolhidos por Tito na Rua para ambientar a saga do personagem à procura de sua amada:



Figura 2: Zé Ninguém chega ao Rio de Janeiro pela rodoviária.<sup>43</sup>

Local de trânsito de pessoas e veículos, a Rodoviária Novo Rio é um dos principais pontos de entrada e saída de pessoas do Rio de Janeiro. Trata-se de região há muito tempo bastante degradada, atravessada

<sup>42</sup> Ver NORA, Pierre. Entre memória e história. A problemática dos lugares. *Projeto História*, v. 10, s/n., São Paulo, jul.-dez. 1993, p. 12 e 13.

<sup>43</sup> Ver SERRANO, Alberto (Tito na Rua), *Zé Ninguém*, op. cit., p. 12.

<sup>44</sup> A letra é hoje considerada um clássico da música pop brasileira, por lançar mão de uma mistura de *hip hop*, *funk* e *pop* para abordar as contradições da cidade desde os pontos de vista da violência urbana e da política. Ver ABREU, Fernanda. *SLA 2 Be Sample*, EMI, 1992.

<sup>45</sup> Ver KANNENBERG, Gene. *Graphic text, graphic context: interpreting custom fonts and hands in contemporary comics*. In: GUTJAHR, Paul; BENTON, Megan (orgs.). *Illuminating letters: typography and literary interpretation*. Boston: University of Massachusetts Press, 2001 e BREDEHOFT, Thomas. *The visible text: textual production and reproduction from Beowulf to Maus*. Oxford: Oxford University Press, 2014.

<sup>46</sup> Ver COLOMBINO, Jader. Notícias: Zé Ninguém. *Porto Maravilha*, 1 abr. 2015. Disponível em <<http://portomaravilha.com.br/noticiasdetalhe/3720>>. Acesso em 15 jun. 2018.

por viadutos ocupados por moradores de rua, dependentes químicos, prostitutas, policiais e motoristas de transporte clandestino. A escolha da Rodoviária Novo Rio dialoga, a um só tempo, com três elementos importantes que compõem a obra *Zé Ninguém*: a produção de HQs, nos marcos dos *comix underground* que celebram o submundo da vida das cidades; o caráter urbano do grafite; e a cidade do Rio de Janeiro, tomada de forma complexa e fragmentada, que se constrói a partir da observação do olhar estrangeiro enquanto “cidade maravilha purgatório da beleza e do caos”, conforme sugeriu letra de canção escrita por Fausto Fawcett, Fernanda Abreu e Carlos Laufer.<sup>44</sup>

Cabe citar especificamente aqui o diálogo que *Zé Ninguém* promove com o Rio de Janeiro desde os pontos de vista gráfico e simbólico. Ao iniciar sua produção na rodoviária, Tito na Rua se aproxima visualmente de outro nome que se tornaria símbolo da cidade a partir da sua intervenção urbana: o Profeta Gentileza. Os pontos de contato entre a obra de Gentileza e *Zé Ninguém* são claros e certamente não passaram despercebidos por Tito na Rua, cuja primeira ilustração se localiza numa das muitas pilastras do Viaduto do Gasômetro, logo abaixo de uma das muitas mensagens de Gentileza. Ao mesmo tempo, a interação entre *Zé Ninguém* e a obra de Gentileza sugere uma reflexão sobre este último enquanto artista urbano preocupado em ressignificar esteticamente a cidade. Ao focarmos nas letras usadas por Gentileza, por exemplo, percebemos uma efetiva obra autoral que, assim como no caso das HQs, estrutura de forma indissociável imagem e texto e demais elementos paratextuais, como cores, formato das letras, suportes utilizados etc. A partir da bidimensionalidade, borram-se as fronteiras entre imagem e texto, paratexto e conteúdo, tipografia e ilustração.<sup>45</sup>

Em *Zé Ninguém*, a materialidade dos quadrinhos é pensada a partir da sua atenção aos formatos de publicação das HQs, naquilo que se poderia associar a campos como os da cultura material e da dimensão paratextual de toda obra literária. Por vezes, as cenas de *Zé Ninguém* são pensadas enquanto páginas de uma revista, assumindo o layout da página inteira como fator criativo de destaque.



Figura 3. Processo de elaboração de uma página/grafite de *Zé Ninguém*.<sup>46</sup>

O grafite incorpora um nível discursivo metalinguístico ao ser incorporado na edição em livro. Bom exemplo se encontra numa determinada passagem do livro, que apresenta um grafite representando uma página levemente dobrada no interior da *graphic novel*.<sup>47</sup> A ideia de tomar *Zé Ninguém* como uma história em quadrinhos editada em formatos específicos é reforçada a partir de uma cena da obra – por sua vez, já apagada e não incluída no livro – que destaca aquela que seria a capa da revista em quadrinhos do personagem:



Figura 4. Grafite contendo capa e HQ de *Zé Ninguém*, excluído da versão editada em livro.<sup>48</sup>

Os locais visitados por *Zé Ninguém* em sua odisseia à procura de Ana impressionam pela diversidade e podem surpreender até mesmo cariocas bem habituados à cidade. Suas visitas à conhecida área turística da Zona Sul limitam-se a favelas localizadas na região, ao passo em que abundam referências a partes abandonadas do Centro da cidade, bairros afastados do subúrbio e morros tidos como perigosos porque ocupados por traficantes. A única região com praia que visitou foi a popular Praia de Ramos. Ao final do livro, encontra-se um mapa com um breve roteiro dos bairros visitados por *Zé Ninguém*.

Os locais visitados nem sempre ficam claros para o leitor, pois Tito na Rua não se preocupa em referenciá-los diretamente ou mesmo citá-los visualmente a partir de referências identificáveis no imaginário cultural carioca. Em seu lugar, sobram menções a zonas de passagem, viadutos, vias expressas, ruas desertas etc., num jogo de aproximação e estranhamento que atravessa a obra. Esse procedimento de desterritorialização é um convite para que o leitor reterritorialize a cidade, buscando seus significados a partir dos rumos tomados pelo personagem.

A cidade do Rio de Janeiro torna-se visível ao longo da obra também pela profusão de personagens presentes ao longo da obra: coletores de lixo, moradores, frequentadores de praia e trabalhadores vêm e vão ao longo das

<sup>47</sup> Ver SERRANO, Alberto (Tito na Rua), *Zé Ninguém*, *op. cit.*, p. 139.

<sup>48</sup> Ver RODRIGUEZ, Diogo, *op. cit.*

<sup>49</sup> Ver KING, Edward; PAGE, Joanna. *Posthumanism and the graphic novel in Latin America*. London: UCL Press, 2017, p. 217.

páginas/muros e ajudam a ambientar *Zé Ninguém* num contexto popular e que seria tipicamente carioca. O exemplo mais forte possivelmente se encontra nas participações de funcionários da Companhia Municipal de Limpeza Urbana do Rio de Janeiro (Comlurb) – conhecidos como “garis” – em algumas passagens de *Zé Ninguém*. De perfil popular, reconhecidos por seu uniforme de cor laranja e respeitados pelo difícil trabalho que exercem diariamente pelas ruas da cidade e, a eles associam-se alguns valores que seriam tipicamente cariocas, como a espontaneidade e o bom humor em meio às adversidades – ao ponto de um funcionário da empresa, apelidado de “Renato Sorriso” ser considerado um dos símbolos do Carnaval carioca. A cor alaranjada que marca os uniformes da companhia de lixo dialoga muito bem a estética do grafite e parece permitir bons resultados artísticos a Tito na Rua. Cabe destacar, inclusive, a aproximação, a partir do uso da cor laranja, com os trabalhos d’Os Gêmeos, assinatura dos irmãos Otávio e Augusto Pandolfo (1974-), uma das influências assumidas de Tito na Rua no grafite e que também apresentam certa condição híbrida, ao articularem grafite e artes plásticas no seu processo de reconhecimento artístico internacional.

Além da espontaneidade e bom humor associados aos garis, vale destacar que *Zé Ninguém* os representa graficamente como negros, com exceção de uma funcionária feminina e loira. Boa parte dos personagens que aparecem ao longo da série é negra, introduzindo um elemento de representação racial ainda relativamente incomum na produção de HQs do Brasil.

A representação identitária dos personagens é aspecto importante para pensar a composição de *Zé Ninguém* enquanto uma HQ transnacional, pensada a partir da condição migratória não só do personagem-título, mas também do seu criador. Tito na Rua dirá algumas vezes que a inspiração do protagonista veio de seu pai porto-riquenho, que portava bigodes, chilenos de dedo e usava um bigode, muito se assemelhava a diversos cariocas que encontrou ao chegar no Rio de Janeiro. Essa identificação popular e subalterna ajudará o personagem *Zé Ninguém* e sua namorada Ana a rapidamente se ambientarem pela cidade: são queridos pela população e visitarão diversos pontos da cidade com bastante desenvoltura. Cabe mencionar, porém, que Ana nem sempre foi bem vista nos lugares que frequentou. Devido ao seu uniforme azul, chegou a ser confundida com a polícia militar do Rio de Janeiro, o que teria causado estranhamento em algumas regiões.

## Dois contos de uma cidade

Em trabalho recente dedicado a analisar inflexões estéticas pós-humanistas presentes em *graphic novels* da América Latina, Edward King e Joanna Page destacam que o conjunto de tais produções é marcado por uma forte dimensão intermediática. Isso significa dizer que incorporam ao seu discurso inúmeras narrativas oriundas de outras linguagens, tais como a fotografia, a música e as artes plásticas. Dentre as obras mencionadas que lançam mão de semelhante abordagem, consta *Zé Ninguém*. King e Page destacam como a interlocução entre as linguagens do grafite e das HQs resulta num trabalho híbrido e de complexa interpretação, que possibilita a elaboração de uma obra em três dimensões a partir das interseções entre as linguagens do grafite, da revista em quadrinhos e das *graphic novels*.<sup>49</sup>

Acrescento dois elementos às reflexões acima. Em primeiro lugar, a dita especificidade intermediática presente nas *graphic novels* latino-americanas deve ser tomada sob dois pontos de vista: o primeiro, relativo ao caráter intermediático presente nas HQs como um todo, desde os seus primórdios, que levaram a Thierry Smolderen a compreender a produção de meados do século XIX como um efetivo “laboratório semiótico” de experiências gráficas<sup>50</sup>; e o segundo ponto de vista, que compreende as peculiaridades da história da introdução e difusão de HQs na região, que as dotaram de um caráter híbrido que antecede as recentes *graphic novels* ao mesclar às HQs tradições gráficas e visuais tão diversas como a da *littérature en estampes* recentes nas revistas ilustradas de matriz europeia no início do século XX e as fotonovelas.

O segundo elemento a ser acrescentado se desdobra da reflexão acima e trata do diálogo que o próprio autor, Tito na Rua, sugere não só entre sua obra e a história das HQs, mas também com a historiografia das HQs – ao menos se lembrarmos algumas interpretações que associam a linguagem gráfica das HQs a expressões tão distantes no tempo como a tapeçaria de Bayeux ou as pinturas rupestres dos tempos pré-históricos. É o que se depreende da passagem a seguir: “É uma linguagem diferente, mas também não é. O que eu fiz foi levar os quadrinhos e o grafite para a sua origem, que era o homem das cavernas escrevendo na parede que matou um búfalo. É uma história que ele grafitou na parede, então eu estou voltando para ela, mas com os recursos que temos hoje, como o spray, a divulgação da internet e o livro impresso”.<sup>51</sup>

A série *Zé Ninguém* integra duas artes gráficas associadas às grandes cidades contemporâneas, com suas tribos urbanas e práticas culturais bastante distintivas: as HQs e o grafite. Elas apresentam uma história repleta de homologias: sua origem comum, associada à cidade de Nova York; o amplo uso de técnicas e tecnologias preexistentes, adaptadas para uma linguagem que ainda se encontrava em gestação; o interesse suscitado por elas junto às classes populares, ao ponto de se tornarem expressões culturais de grupos subalternos – no caso das HQs, a partir da representação de imigrantes pobres e, no caso do grafite, como expressão gráfica da juventude negra ligada ao movimento *hip hop*. De forma bastante feliz, uma série em HQs como *Hip hop family tree*, de Ed Piskor, não deixa de apontar as aproximações entre as origens das HQs e do *hip hop* e, por extensão do grafite.<sup>52</sup>

O diálogo entre as linguagens do grafite e das HQs já se encontrava claro desde os anos 1970, sobretudo a partir da iniciativa de artistas urbanos que incorporavam recursos gráficos das HQs em seus grafites – de personagens a contornos, passando pelos formatos de letras e balões de fala. Outros passaram a explorar mais ativamente tais interseções a partir de referências artísticas oriundas do campo das artes plásticas e da ilustração – a obra de Jean-Michel Basquiat é o exemplo mais conhecido. Porém, aproximações entre HQs e grafite desenvolveram-se por outros caminhos mais próximos aos da *street comics* de Tito na Rua já nos 1980. Considerado um dos pioneiros do grafite em Denver, Z13, ou Zerrox, tornou-se uma sensação na cidade ao elaborar um grande mural onde, segundo o artista, grafitou uma série de cenas que “eram divididas em quadros, como numa revista em quadrinhos”.<sup>53</sup> Porém, essa iniciativa isolada não chega a se consolidar e a gerar desdobramentos enquanto uma *street comics*; nisto, os créditos seguem sendo de Tito na Rua.

A edição do conjunto de grafites em formato livro não significou o

<sup>50</sup> Ver SMOLDEREN, Thierry. *Origins of comics*: from William Hogarth à Winsor McCay. Jackson: University Press of Mississippi, 2014, p. 158.

<sup>51</sup> SERRANO, Alberto *apud* SARTORI, Caio, *op. cit.*

<sup>52</sup> Originalmente publicada *on line* (ver <<https://boingboing.net/tag/hip-hop-family-tree>>. Acesso em 23 jul. 2018) –, as HQs mereceram compilação em quatro volumes, publicados pela editora Fantagraphics entre 2013 e 2016.

<sup>53</sup> FERRELL, Jeff. *Crimes of style: urban graffiti and the politics of criminality*. Boston: Northeastern University Press, 1996, p. 31.

<sup>54</sup> Ver ECO, Umberto. The myth of Superman. *Diacritics*, v. 2, n. 1, Baltimore, mar.-maio 1972.

<sup>55</sup> CALVINO, Ítalo. *As cidades invisíveis*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990, p. 18.

encerramento das aventuras de *Zé Ninguém*. Trata-se de uma obra aberta, cujas condições são forjadas a partir da linguagem da narrativa gráfica adaptada ao livro e do grafite. No primeiro caso, o autor adota como saída não encerrar a obra com um final fechado, deixando a narrativa em suspenso junto ao leitor, que suspeita que ela terá alguma continuidade. A linguagem do grafite, por sua vez, redimensiona a estética do personagem de HQs, situada entre a imagem fixada do mito arquetípico e o consumo voltado para desdobramentos contínuos da narrativa no futuro, comuns à “cultura do romance” do século XIX, mas rompendo com um modelo de narrativa linear na qual o personagem acumularia experiências e memórias que imprimiriam sobre ele uma temporalidade inevitavelmente mortal e passando para um eterno consumo no presente.<sup>54</sup> De um super-herói que se renova a cada nova edição de revista, temos um herói mudano que se renova à medida em que a cidade se apresenta e exige que ele a ocupe. Seu superpoder não é apenas o de “valorizar a cidade e inibir a pichação”, conforme estipula o “decreto do grafite”, mas sim o de reintroduzir seus habitantes nas encruzilhadas de sentido que compõem o labirinto urbano que é uma cidade como o Rio de Janeiro. Bem como em Tamara, uma das *Cidades invisíveis* de Ítalo Calvino, em *Zé Ninguém* “o olhar percorre as ruas como se fossem páginas escritas”; se, ao viajante, restaria apenas “registrar os nomes com os quais ela define a si própria e todas suas partes”<sup>55</sup>, *Zé Ninguém* nos sugere que registrar-se graficamente nestes espaços também representa uma nova territorialização do espaço urbano.

*Artigo recebido em 10 de junho de 2019. Aprovado em 11 de julho de 2019.*