

ARTE MARGINAL, JUVENTUDE E ANTI-HEROÍSMO: AI QUE PREGUIÇA!

MARGINAL ART, YOUTH AND ANTI-HEROISM: AS I SLEEP!

Robson Xavier da Costa / UFPB

RESUMO

Produções artísticas a margem surgem quando artistas, técnicas e poéticas são anônimos ou tratam de questões para além do mercado de arte, essas produções abordam as relações entre arte e política. Esta revisão teórica objetiva analisar o arquétipo do anti-herói/marginal usando os conceitos de Arquétipo (JUNG, 1976), de Anti-Herói (ANDRADE, 1928) e Beat (Marginal) (KEROUAC, 1957). Esta pesquisa demonstrou a atualidade/influência dos preceitos da arte marginal na arte jovem.

PALAVRAS-CHAVE: Arte marginal; arquétipo; anti-herói.

ABSTRACT

Artistic margins arise when artists, techniques and poetics are anonymous or deal with issues beyond the art market, these productions address the relations between art and politics. This theoretical review aims to analyze the anti-hero/marginal archetype using the concepts of Archetype (JUNG, 1976), Anti-Hero (ANDRADE, 1928) and Beat (Marginal) (KEROUAC, 1957). This research has demonstrated the relevance/influence of marginal art precepts in young art.

KEYWORDS: *Marginal art; archetype; anti hero.*

Introdução

A imagem é numa sociedade ocularcêntrica e imersa no visual, componente central para a forma como estruturamos mentalmente e fisicamente o nosso mundo (CAMPOS, 2010, p.126).

Nas relações humanas ao longo dos tempos, duas figuras míticas se sobrepõem, o arquétipo do herói e o seu antiarquétipo, o antiherói (o bandido, o marginal), essas figuras emblemáticas se contradizem e se complementam continuamente. Nas brincadeiras infantis vivenciar ambos os papéis (herói/bandido) é permitido, no entanto a frequência com que, principalmente os meninos, gostariam de ser o herói, sobrepuja todas as outras. No mito do herói, está implícita uma carga simbólica ancestral, do macho, do provedor, daquele que é capaz de destruir o perigo, matar a fera, salvar a donzela.

Esse imaginário de contos de fadas é componente obrigatório do inconsciente coletivo humano, compondo o “*animus*” feminino, a figura masculina na psique da mulher e a “*anima*” masculina, o feminino no homem. Para Jung (1976) essas figuras arquetípicas se complementam mutuamente, fazendo parte de todo o processo de individuação do ser humano em busca do seu próprio *self*. Nas relações infantis assumir fantasiosamente papéis diferenciados, em múltiplas situações, oferece a oportunidade de ser em cada momento uma nova persona.

Identificar-se com a figura do herói é naturalmente simples, todos o desejam inconscientemente, mas travestir-se de bandido, de antiherói, é algo mais complexo. Ao pensarmos a figura do herói mítico, geralmente, nos vem a mente, os deuses, os heróis das histórias em quadrinhos, os príncipes dos contos de fadas, os cavaleiros medievais, toda uma gama masculina de figuras humanas que são descritas como viris, impetuosos, altivos, jovens, bonitos, musculosos, corajosos, destemidos, todos adjetivos próprios do mundo masculino e socialmente desejáveis.

O bandido seria a figura oposta, denegrado, sujo, maldoso, manipulador, articulador, desprezível, pouco confiável, covarde, essas características tidas como óbvias não são necessariamente verdadeiras. Todo menino que naturalmente sente-se marginalizado na vida, na família, na escola, no grupo de amigos, tende a ser sentir em algum momento mais próximo do marginal do que do herói. Qualquer desvio do padrão dominante leva o indivíduo a identificar-se com o oposto do modelo.

Pensemos em todas as minorias, especificamente as ligadas ao sexo masculino, os afrodescendentes, os excessivamente magros, os gordos, os tímidos, os homossexuais, os muito pobres, todos eles estão longe da possibilidade de serem enquadrados no modelo do herói.

O *Bulling* é a manifestação moderna da dominação do “bem resolvido” do “aceito” ou seja do “socialmente enquadrado”, do/da menino/meninda modelo, branco/a, desportista, de inteligência mediana, fisicamente bonito/a, atraente, ou seja, a continuidade do padrão dominante do homem/mulher ocidental, sobre todos os outros tipos. O herói nesse caso é extremamente cruel, capaz de remexer, humilhar e pisar profundamente o ego alheio em nome de um momento de vaidade e de auto-afirmação, o herói em muitos casos é bandido.

Nas artes visuais a figura do bandido e/ou do anti-herói foi representada muitas vezes na arte contemporânea, como a *street art*, a arte da periferia, o *grafitti*, a arte urbana, a *body art*, o *mail art*, a arte conceitual e a arte postal. As cidades são o campo expandido da manifestação dessas linguagens, que em sua estrutura tem como componente principal a contestação ao *establishment*.

Essas formas de expressão artística balisadas pelos movimentos dos anos 1960 e 1970, permanecem vivas em pleno século XXI, atualmente, são absolvidas pelo mercado de arte, do qual o exemplo marcante é a história do artista americano Jean Michael Basquiat (1960-1988), originariamente um artista de rua, que tem suas obras nas principais coleções de arte do mundo.

O grito de exclusão de Basquiat é feito nas ruas. Ele é um exemplo multiétnico e multicultural, o negro de origem caribenha, nascido e criado no Brooklyn, bairro de Nova York. (...) Seu trabalho traz a força autobiográfica de sonhos, desenhos e a consciência crítica do mundo. Basquiat morreu, aos 27 anos, em 12 de agosto de 1988, de overdose de heroína (MOURA, 1998).

Basquiat foi essa figura meteórica no mundo da arte, a chamada voz do subúrbio, um jovem que com toda a força, vitalidade e determinação que fez valer seu trabalho anti-convencional como grande arte, foi o anti-herói que virou modelo. Nesse ensaio, procuraremos discutir como a mitica figura do marginal pode ser reinserida socialmente como herói no mundo da arte e quais as consequências dessa inversão para os atores envolvidos. Arte não é redenção, é contestação permanente.

Oiticica e o Anti-Herói

No início dos anos 1960 no Rio de Janeiro, como atualmente, era comum que os bandidos, líderes de gangs nas favelas cariocas, roubassem caminhões de leite ou carros de gás e distribuíssem com os moradores da comunidade, era o bandido “Robin Hood”, roubavam dos ricos para alimentar os pobres. Providenciando transporte para os doentes, remédios, consultas, internamentos, casamentos, batizados e até mesmo enterros, esses padrinhos das comunidades eram venerados e apresentavam um status de herói dos pobres.

Um desses bandidos, um garoto na época, foi o “Cara de Cavalo”, famoso nas ruas do Rio, pela ligação com o jogo do bicho, pela atuação na Grande Tijuca e na comunidade do esqueleto como o protetor dos pobres, onde viveu até os 16 anos. Morto pela polícia aos 23 anos, após uma implacável perseguição, por ter assassinado o detetive francês Milton de Oliveira Le Cocq, fato narrado excessivamente pela mídia da época. Seu corpo foi coberto com o símbolo do esquadrão da morte¹ (a caveira com duas tîmbias cruzadas).

O Cara de Cavalo foi homenageado pelo artista Hélio Oiticica na década de 1960 (eles eram amigos de rodas de samba) com um Bólido² (figura 01) com uma foto do bandido morto mergulhado em sangue e posteriormente com um estandarte (figura 02) com sua foto impressa e a inscrição “seja marginal, seja herói”

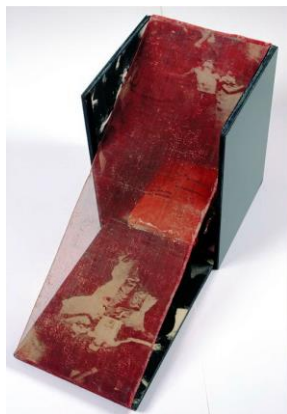


Figura 1: Hélio Oiticica - Bólido Caixa 18 – B33 (Homenagem a Cara de Cavalo), 1966 técnica mista. Fonte: <http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/opensystem/oiticica.shtm>.



Figura 2: Hélio Oiticica - Estandarte (homenagem a Cara de Cavalo) década de 1960. Serigrafia. Fonte: <http://www.blogintellectus.com.br/historia/index.php/2010/10/seja-marginal-seja-heroi-ou-eu-queiro-e-botar-meu-bloco-na-rua/>.

Conheci Cara de Cavalo pessoalmente e posso dizer que era meu amigo, mas para a sociedade ele era um inimigo público nº 1, procurado por crimes audaciosos e assaltos – o que me deixava perplexo era o contraste entre o que eu conhecia dele como amigo, alguém com quem eu conversava no contexto cotidiano tal como fazemos com qualquer pessoa, e a imagem feita pela sociedade, ou a maneira como seu comportamento atuava na sociedade e em todo mundo mais. Esta homenagem é uma atitude anárquica contra todos os tipos de Forças Armadas: polícia, Exército etc. Eu faço poemas-protestos (em Capas e Caixas) que têm mais um sentido social, mas este para Cara de Cavalo reflete um importante momento ético, decisivo para mim, pois que reflete uma revolta individual contra cada tipo de um condicionamento social (OITICICA *apud* MONTEIRO, 2002).

Segundo Hélio Oiticica esse primeiro trabalho pode ser definido como um “momento ético”, pelo fato do caso Cara de Cavalo ter se tornado um símbolo de opressão social sobre o marginal, já que esse bandido foi eleito como bode expiatório da polícia, durante o governo de Carlos Lacerda. “(...) Cara de Cavalo foi de certo modo vítima desse processo – não quero, aqui, isentá-lo de erros (...) pelo contrário, sei que de certo modo foi ele próprio o construtor do seu fim (...)” (OITICICA, 1968), o fato é que ele foi marcado para morrer e tratado como escória humana, que deve ser eliminada com violência em nome da paz social.

(...) as mais heróicas experiências: Lampião, Zumbi dos Palmares, mais adiante o exemplo mais vivo em nós, grandioso e heróico, que é o de Guevara. O problema do marginal seria o estágio mais constantemente encontrado e primário, o da denúncia pelo comportamento cotidiano, o exemplo de que é necessária uma reforma social completa, até que surja algo, o dia em que não precise essa sociedade sacrificar tão cruelmente um Mineirinho, um Micuçu, um Cara de Cavalo. Ai, então seremos homens e antes de mais nada gente (OITICICA, 1968).

Esse fato e a homenagem artística realizada nos anos 1960 é extremamente atual, ocorre no cotidiano do Rio de Janeiro e de outras grandes cidades do Brasil e do mundo, todos os dias, morrem milhares de jovens vítimas da violência, do álcool e drogas, de balas perdidas, de acidentes automobilísticos e outras causas.

Hélio Oiticica referem-se também ao mundo marginal na série “quase-cinema” instalações conceituais criadas em parceria com o cineasta Neville D’Almeida na década de 1970 em Nova York; salas fechadas e escuras com projeções de slides, criando ambientes sensoriais, convidando o espectador para o centro da obra, imersão e interação seriam os conceitos centrais. Dessa parceria nasceriam as

intituladas “Cosmococas”, num total de cinco blocos conceituais, que utilizam fotos que mostram o consumo de cocaína, em bases de imagens de ícones pop, com trilhas musicais específicas. Paradoxalmente, essas instalações são uma apologia ao mundo da contracultura e um espaço de diversão e espetáculo (figuras 03 e 04).



Figura 3: Hélio Oiticica – Cosmococa – Acervo do Museu do Inhotim – Brumadinho – MG - Foto: Robson Xavier, 2011.



Figura 4: Hélio Oiticica – Cosmococa – Acervo do Museu do Inhotim – Brumadinho – MG - Foto: Robson Xavier, 2011.

Num misto de interação e contemplação, as Cosmococas convidam o visitante a se integrar ao espaço, a construí-lo com sua ação e ao mesmo tempo estar atento as imagens projetadas; poético e contestador esse processo discute questões profundas como a identificação, o descaso, os estados alterados e o imaginário lúdico, demonstrando que pode-se morrer também culturalmente, ao descortinar os novos padrões de encontros e desencontros, ao ser mediado pela mídia, ao viver-se em um universo paralelo com mais encontros virtuais do que reais, aspectos da fragilidade da condição humana contemporânea, cada vez mais superficial, líquida e plana, interligada pela rede mundial e solitária em meio a multidão.

Banksy e o Grafitti

A cidade tornou-se para os artistas contemporâneos uma tela em branco, a representação artística da juventude, bares, discotecas, recantos dos bairros, viadutos, centros históricos, e demais espaços do território da cidade são utilizados como espaços de expressão visual da “arte pública”.

O *Grafitti* é uma das formas de expressão visual contemporânea, fruto da geração dos quadrinhos, dos super-heróis, da TV, do vídeo cassete, do vídeo game, da publicidade (panfletos, cartazes e *outdoors*), dos “*Tags*”, nomes escritos nos muros das cidades, representam bem essa dimensão, tornando-se expressão da afirmação pessoal de anônimos.

Um dos grafiteiros de maior repercussão atual é o britânico Banksy (Bristol, 1975 -), com trabalhos realizados nas principais capitais do mundo, sua obra é um exemplo do quanto o *Graffiti* pode ser contestador, destacando-se pelo cunho social e irônico o seu trabalho, pintando com spray (estêncil) em muros e locais abandonados, tornou-se famoso em todo o mundo, seus temas de natureza social e política mexem com os transeuntes e com as estruturas dominantes (figuras 05 e 06).

Como sustenta Ferrel (1996) O *graffiti* não é uma simples actividade criminal, é um “crime de estilo”, deve ser julgado em termos de “crime, poder e resistência”, mas igualmente em termos dos “imperativos estéticos” que regem a actuação dos *writers* (FERREL *apud* CAMPOS, 2010, p. 128).



Figura 5: Banksy – *Graffiti* – In:

<http://www.banksy.co.uk/newoutdoors/index3.htm>

l#



Figura 6: Banksy – *Graffiti* – In:

<http://www.banksy.co.uk/newoutdoors/index3.htm>

l#

Desde o início da sua carreira Banksy manteve sua identidade anônima, em 2016, o jornalista Craig Williams, fez uma investigação durante cinco meses para identificar sua identidade, quando identificou que em pelo menos seis cidades onde a banda “Massive Attack” se apresentou, simultaneamente surgiram grafites de Banksy, atribuindo a identidade a Robert Del Naja, membro da banda e artista de rua e aparente amigo do Banksy, que assina como 3D e esteve presente nas exposições “Exit Through The Gift Shop” e “3D and The Art Of Massine Attack”, posteriormente o DJ Gold durante uma entrevista ao podcast “Distraction Pieces” atribuiu o nome Robert ao Banksy.

Artista e ativista político, Banksy utiliza seu trabalho como arma ideológica, expondo claramente suas ideias contestadoras e críticas, de forma sarcástica e direta, irônica, a obra desse artista reflete o potencial contestador da *street art*.

Paulo Bruscky e o Marginal na Arte

O artista pernambucano Paulo Bruscky (1949 -) multiartista, que tem trabalhado como curador, escritor, pesquisador, ativista político, inventor, videoartista, fotógrafo, colecionador, experimentando ao longo da carreira performances, arte correio, poesia visual, poemaprocessos, poesia sonora, livros de artista, videoarte, super-8, artdoor, arte xerox, faxarte, instalações, *happenings*, intervenções urbanas e recursos multimídia, desenvolvendo uma obra inclassificável e múltipla, é um exemplo da arte marginal no Nordeste brasileiro.

Artista utópico e atemporal, para Bruscky qualquer ação ou objeto tem o potencial de tornar-se Arte, que apresenta-se como uma permanente possibilidade de contestação política. Apesar de sua inserção como artista na cena da arte contemporânea e premiação em muitos salões de arte, a obra de Bruscky continua irônica, ferina e marginal, seu trabalho tem sido exposto em importantes museus do mundo e mas ainda questiona o sistema estabelecido, de dentro ou fora da instituição cultural.

Eu sei que é uma utopia, mas o artista é muito necessário, infelizmente ele tem que agir, porque as pessoas em grande parte não sabem ver. Então, o artista tem obrigação de mostrar (BRUSCKY, 2010).

Sua utopia gerou muitas ações concretas, a parceria com Daniel Santiago, durante muitos anos, gerou inúmeros trabalhos na década de 1970, como a exposição/manifesto “Nadaista” com mais de 50 artistas na Galeria Nêga Fulô no Recife totalmente vazia, foi uma exposição/ação contra a repressão política. Como também a exposição “exponâutica & expogente”, primeira intervenção dos artistas na praia de Boa Viagem no Recife.

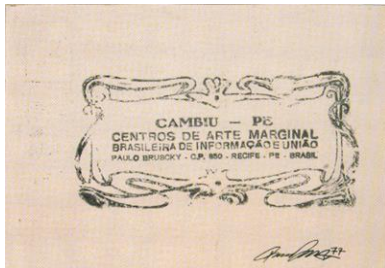


Figura 7 e 8: Imagens de trabalhos de Paulo Bruscky. Fontes:
<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra2621/cambiu-centro-de-arte-marginal-brasileira-de-informacao-e-uniao>
<https://patrialais.blogspot.com.br/2010/12/artista-na-bienal-de-sao-paulo-paulo.html>

Em 1977 ele propõe a “máquina de filmar sonhos” e em 1978 o artista escreveu a frase “a arte não pode ser presa” na parede do Museu do Estado de Pernambuco, durante a abertura do Salão de Arte do Estado, intitulado o trabalho como “atitude do artista/atitude do museu” (figuras 07 e 08).

Com uma obra efêmera, imaterial, conceitual, usando materiais de baixo custo e a ação do artista como meio, Bruscky se consolidou como um artista cujo trabalho demonstra a ação do marginal sobre as esferas do poder estabelecido na cena da arte contemporânea brasileira e mundial. Qual o impacto da arte marginal na produção dos jovens artistas em pleno século XXI? Esses artistas podem ser considerados anti-heróis da arte contemporânea?

Juventude e Arte Marginal

Como os jovens artistas tem lidado com a dualidade, irresponsabilidade X compromisso? A arte seria um campo aberto para exercer uma adolescência simbólica? Essas são questões complexas que refletem a cultura visual contemporânea presente na formação cultural e humana das novas gerações, possibilitando vivências simbólicas dos arquétipos do anti-herói.

As variáveis que permitem distinguir essa parcela da população definem sua categoria, papéis sociais e culturais, divulgados amplamente na mídia e na internet, compondo um vasto leque de bens culturais e um nincho de mercado especializado voltado para os jovens.

Esses jovens, mais do que qualquer geração anterior, dominam um vasto território, maior do que o físico, vivem em constante trocas virtuais, tem amigos/conhecidos no mundo inteiro, se movem entre países como se ia antigamente de casa em casa. Munidos de infinitas informações, são capazes de sobreviver, mas na maioria das vezes são emocionalmente imaturos, seriam artisticamente comprometidos? Ou seguem o exemplo do anti-herói Macunaíma com sua frase emblemática “ai que preguiça!”.

O mundo contemporâneo é permissivo e vemos diariamente nas ruas e praças exemplos dessa diversidade, adultos com mais de 30 anos se divertem nas praças e ruas em esportes antes tidos como brincadeiras juvenis como *skate* e patins e alguns esportes de praia já profissionalizados como o surf, ou jovens que usam

cortes de cabelo e vestuários os mais variados e extravagantes, muitas vezes a imagem híbrida e/ou andrógina.

O exotismo visual e agregador da imagem engendrada coletivamente por estes grupos (*mods, skinheads, teds, rastas, etc.*) era identificado como um elemento chave para a decodificação de dinâmicas conflituais de classe, mas, igualmente, de distinção entre grupos (CAMPOS, 2010, p. 115).

Considero as diferentes maneiras de ser e se apresentar ao mundo como uma expressão importante, uma estética do próprio corpo e da moda, uma maneira específica de demonstrar que se é único e especial, embora a identificação com os grupos seja notável.

Um movimento cultural que sempre nos chama a atenção é o *hip hop*, e uma de suas expressões visuais por excelência é o *grafitti*, atitude que emergiu das ruas e que permanece nelas, mas encontrou nos museus e galerias uma abertura para a inserção no mercado de arte.

Os grupos ou a as formas de manifestação cultural e coletiva dos jovens, refletem suas maneiras de pensar sobre a vida e posicionamentos políticos a respeito do mundo, estruturam discursos visuais, arquiteturas do corpo, capazes de diferenciar as tribos urbanas e definir territórios, ou seja, “pelo uso que fazemos das coisas, pelo que dizemos, pensamos e sentimos sobre elas – como as representamos – é que lhe atribuímos significado” (HALL, 1996 , p. 03).

A juventude espelha o que o ser humano tem de construtivo e destrutivo, dos extremos da nossa natureza, um universo diferenciado e ambíguo, que parece encerrar em seus limites o modelo visual do ideal do mercado, corpo perfeito, saúde, boa aparência e potencial para o consumo, ao mesmo tempo que pode conter um potencial destrutivo, o marginal, o mal vestido, o indício do contato com as drogas, com álcool, com sexo, etc.

Encontramos uma incorporação de imagens aparentemente antagônicas, configurando uma juventude que ora é invocada como modelo ora como antimodelo, cindida entre o céu e o inferno. Uma imagem mitificada de juventude que, em descoincidentes momentos históricos, nos pode levar a reforçar o carácter anômico, turbulento e disfuncional, como nos pode, por oposição, levar a glorificar o estado juvenil. Os limiares que delimitam estes dois universos são

relativamente fluidos e irregulares, reflectindo a índole instável da natureza juvenil. (CAMPOS, 2010, p. 122).

Essas formas de representação são mediadas pelo mundo da informação visual (tecnologias digitais, internet e recursos virtuais), criando signos e códigos específicos, uma linguagem para cada tribo, e a possibilidade do contato à distância entre todas elas. Em nenhum momento anterior da história humana a produção de imagens foi tão intensa, o acesso facilitado à internet, as câmeras digitais e filmadoras, e o celular de última geração, possibilitaram a criação de imagens instantâneas em tempo real, é a febre da conexão, o mundo como imagem e simulacro de si mesmo.

Esses jovens se deparam com um mundo quase holográfico, onde tudo é aparência, simulacro e pastiche, um *lócus* onde o conceito se sobrepõe ao concreto. É nesse contexto que a arte emerge como possibilidade de minimização, ou de diálogo com o imponderável, no mundo contemporâneo “o meio é a imagem”, parafraseando McLuhan (1967).

Essas são formas de apresentação dos jovens, essas representações sociais são elementos fulcrais para a formação da juventude contemporânea. Uma visualidade emergente e divergente, que tem como base a necessidade de chocar, de expor-se, de tornar o próprio corpo objeto de contemplação, de contestação e de escárnio. Uma visualidade das diferenças e uma arte marginal, possibilita vivenciar o anti-herói, o contestador, de aprender com a produção e desenvolver a postura crítica diante das ações sociais. As obras de Oiticica, Bruscky e Banksy em suas especificidades são visualidades presentes no imaginário das novas gerações de artistas brasileiros.

Considerações Finais

A arte contemporânea, como uma produção artística ligada também ao *underground*, é uma arte entre fronteiras, rebelde e adaptável, contestadora e incluída na cena da grande arte. Transita entre o marginal e o instituído, pode representar um espaço possível para divulgação e experimentação dos novos conceitos e para o exercício da obra aberta, alimentando-se do imponderável.

Essa é uma maneira de falar dos medos, gritar as dores, descrever as sensações, demonstrar socialmente, por meio do discurso marginal, o que é sentir-se o outro, o

que é ser artista marginal. Nada consegue expressar melhor a sensação de “não-pertença”, a dúvida do lugar no mundo, do que a arte marginal, que é na verdade a constatação da falência do modelo dominante e hipócrita da dominação cultural, contestando a sociedade emergente no seio da sua própria mensagem “a imagem”.

Notas

¹ O Esquadrão da Morte é uma milícia armada do Rio de Janeiro, destacada especialmente para caçar e eliminar os bandidos mais perigosos das favelas cariocas nos anos 1960, também chamados de “homens de ouro”, atuando com o lema “bandido bom, é bandido morto”. Disponível em: http://www.favelatemmemoria.com.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=50&sid=4&from_info_index=11. Acesso em: 26.07.2011.

² Objeto/Arte feito com materiais diversos, madeira, vidro, acrílico, plástico, etc.

Referências

ANDRADE, Mário de. *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter*. (1928). Brasília: Edições Câmara, 2017.

CAMPOS, Ricardo. Juventude e visualidade no mundo contemporâneo: uma reflexão em torno das imagens juvenis. In: *Revista Sociologia, problemas e práticas*. Nº 63, 2010, p. 113-137. Disponível em: <http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/spp/n63/n63a07.pdf>. Acesso em: 26.07.2011.

HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, (publicação original 1996) 2004.

JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. 2ª ed. Trad. Maria Luiza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis – RJ: Vozes, (publicação original 1976) 2000.

KEROUAC, Jack. *On The Road* (Pé na Estrada). 1957. Disponível em: <https://jackerouac.files.wordpress.com/2016/01/jack-kerouac-on-the-roadversc3a3o-alterada-pelas-editoras-em-portugc3aas-1.pdf>. Acesso em: 20.05.2018.

McLUHAN, *The Medium is the Message: an inventory of effects*. Harmondsworth: Penguin, 1967.

MONTEIRO, Marcelo. Bandido sangue bom. In: *E por falar em favela*. 11.12.2002. Disponível em: <http://www.favelatemmemoria.com.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=3&tpl=printerview&sid=4>. Acesso em: 26.07.2011.

MOURA, Ivana. A arte de Jean Basquiat. In: *Diário de Pernambuco*, edição de 3 de abril de 1998. Disponível em: http://www.dpnet.com.br/anteriores/1998/04/03/viver12_0.html. Acesso em: 26.07.2011.

OITICICA, Hélio. O herói anti-herói e o anti-herói anônimo. In: *Programa Hélio Oiticica Itaú Cultural*. Artigos. Folhas datilografadas. 1968. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cod=145&tipo=2>. Acesso em: 26.07.2011.

Sites Consultados

BANKSY. Site oficial do artista. Disponível em: <http://www.banksy.co.uk/>. Acesso em: 29.03.2018.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra2621/cambiu-centro-de-arte-marginal-brasileira-de-informacao-e-uniao>. Acesso em: 20.05.2018.

INSTITUTO DE ARTE CONTEMPORÂNEA DO INHOTIM. Site oficial. Disponível em: <http://www.inhotim.org.br/>. Acesso em: 29.04.2018.

TATE MODERN. Site oficial. Disponível em: <http://www.tate.org.uk/modern/>. Acesso em: 29.04.2018.

Robson Xavier

Artista visual, curador e arte/educador. Professor/Pesquisador do Departamento de Artes Visuais e Coordenador/Docente do Programa Associado de Pós Graduação em Artes Visuais da UFPB. Pós-doutor pelo PGEHA MAC USP; Doutor em Arquitetura e Urbanismo PPGAU UFRN; Mestre em História PPGH UFPB; Licenciado em Educação Artística – Artes Plásticas UFPB. Membro da ABCA e da ANPAP. Portfólio: <http://robsonxis.wixsite.com/art-portfolio>.