

Figurações multimodais com bandeiras nos grafites de Banksy: a arte como protesto sociopolítico

Multimodal representations with flags in Banksy's graffiti: art as sociopolitical protest

Rita de Cássia Bastos Arantes

Universidade do Estado da Bahia - UNEB - Bahia - Brasil

Maria Clotilde Almeida

Universidade de Lisboa - ULisboa



Resumo: À luz da Linguística Cognitiva (LAKOFF; JOHNSON, 1980 e LAKOFF; TURNER, 1989) e da Teoria da Metáfora Multimodal (FORCEVILLE, 2008, 2009), este estudo tem por objetivo analisar três grafites de Banksy: Sweatshop boy, Les Misérables e Brexit, apresentando os mapeamentos metafóricos e metonímicos que estruturam as suas representações multimodais e monomodais. Adicionalmente, com base no conceito cognitivo de arte (DONALD, 2006) e no conceito de cultura visual como prática social (BARNARD, 1998), demonstraremos que a criatividade metafórica de Banksy não está a serviço simplesmente de uma forma de arte auto expressiva, mas sim fortemente orientada para a crítica social, como é o caso do uso de bandeiras para retratar os modelos sociopolíticos das nações que elas representam. Por último, a partir da concepção de que ARTE É ARMA, apresentaremos a nossa interpretação para cada um dos grafites, mostrando que além de instituírem manifestações da estética elaborada, os grafites de Banksy são sobretudo poderosos instrumentos de protestos sociopolítico.

Palavras-chave: Banksy. Grafite. Representação Multimodal. Protesto Sociopolítico.

Abstract: In the light of Cognitive Linguistics (LAKOFF, JOHNSON, 1980 and LAKOFF, TURNER, 1989) and the Theory of Multimodal Metaphor (FORCEVILLE, 2008, 2009), this study aims to analyze three Banksy graffiti: Sweatshop boy, Les Misérables and Brexit, presenting the metaphorical and metonymic mappings that structure their multimodal and monomodal representations. Additionally, based on the cognitive concept of art (DONALD, 2006) and the concept of visual culture as a social practice (Barnard, 1998), we will demonstrate that Banksy's metaphorical creativity is not simply a self-expressive art form, but it is strongly goal-oriented for social and politic critiques, as is the case with the use of flags to portray the socio-political models of the nations they represent. Finally, from the conception that ART IS WEAPON, we will present our interpretation for each graffiti, showing that besides consisting of manifestations of elaborated aesthetics, Banksy's graffiti are mainly powerful instruments of sociopolitical protests.

Keywords: Banksy. Graffiti. Multimodal Representation. Sociopolitical Protest.

Introdução

Neste artigo vamos apresentar as análises de três grafites de Banksy, fundamentadas nos mapeamentos metafóricos e metonímicos que os constituem, mostrando como esses grafites são poderosos instrumentos de protesto sociopolítico utilizado pelo artista.

Segundo muitos críticos de arte, Banksy é o artista contemporâneo mais importante e influente de sua geração, dado ao fato de sua arte ser reconhecida a nível global, possuindo grande valor econômico no mercado mundial das artes. Por ser um artista de multitalentos, Banksy ao longo de mais de vinte anos de carreira tem produzido arte em variadas formas, incluindo pinturas sobre tela, esculturas, instalações, um filme documentário sobre arte de rua que foi indicado ao Oscar de 2011, e até um hotel, que foi inaugurado no início de 2017 na cidade de Belém, na Palestina.

Cabe aqui ressaltar que estamos considerando o *The Walled Off Hotel* uma das várias obras de arte criadas por Banksy, não apenas porque o hotel é um espaço permanente de exposição de seus trabalhos, mas, sobretudo, por agrupar diversas funções que contribuem para a transformação da sociedade local. Entre as funções do hotel podemos citar, sem dúvidas, a hospedagem. Em meio aos escombros da guerra, o hotel abriga hóspedes do mundo inteiro, ao mesmo tempo que é um espaço de convívio para os moradores locais. Contudo, a principal função do hotel é funcionar como um holofote que Banksy lança para aquela região ininterruptamente, a fim de chamar a atenção do mundo para as constantes crises vividas na Palestina. É inegável que Banksy tem alcançado seus objetivos. Como consequência do grande apelo que a sua arte tem junto aos variados públicos, um grande número de pessoas tem visitado Belém na busca de um encontro com a estética distinta deste artista anônimo. Entretanto, para além das pinturas, instalações e esculturas de Banksy, exibidas em todos os cômodos do hotel, é a experiência sociocultural proporcionada por ele aos seus visitantes, ao se confrontarem com a realidade local, que o torna único. Simultaneamente, os visitantes também passam a conhecer a arte de outros artistas,

locais e estrangeiros, na sua maioria desconhecidos, que Banksy promove no seu hotel.

Diante destes fatos, podemos argumentar que o hotel de Banksy é mesmo um exemplo de obra arte, capaz de transformar uma sociedade. Neste sentido, o hotel pode ser qualificado como um exemplo de cultura visual; pois, segundo Malcolm Barnard (1998, p. 167): *“The relationship between visual culture and society may also be described as the function or purpose that visual culture fulfills within society as a whole”*.¹ Para Barnard, *“society would not exist and continue to exist in the ways it does were it not for visual culture”*² porque *“the role of visual culture is to produce and reproduce the social order”*.³

Embora as expressões artísticas de Banksy sejam muito apreciadas na sua maioria, e o seu hotel ser evidentemente um grande sucesso, é, todavia, o grafite, de todas as suas formas de arte, a mais popular e valorizada.

É interessante observar que na atualidade, mesmo que o conceito de grafite ainda oscile entre a ideia de arte de rua e de vandalismo, quando se trata de uma obra de Banksy ele é considerado arte de alta qualidade com grande valor mercadológico, levando colecionadores a praticarem ações pouco ortodoxas para adquiri-los, como por exemplo recortá-los das paredes das casas e muros das cidades onde foram criados para serem levados às famosas casas de leilão de arte (Sotheby's, por exemplo) e paradoxalmente serem vendidos por preços exorbitantes.

Para além dos critérios usados pelos críticos para definir os grafites de Banksy como arte, do ponto de vista cognitivo também concordamos que os seus grafites são de fato verdadeiras obras de arte, posto que, segundo Merlin Donald (2006, p. 4), a arte pode ser definida como *“a specific kind of cognitive engineering. As a first principle, art is an activity intended to influence the minds of an audience. It involves the deliberate*

¹ Nossa Tradução [NT]: A relação entre cultura visual e sociedade pode também ser descrita como função ou finalidade que a cultura visual integra à sociedade como um todo.

² [NT]: sociedade não existiria e continuaria a existir da mesma maneira se não fosse pela cultura visual.

³ [NT]: o papel da cultura visual é o de produzir e reproduzir a ordem social

construction of representations that affect how people (including the artist) view the world."⁴

Para Donald (2006, p. 05), à arte é atribuída uma ação de trabalho criativo cujo objetivo é fazer algo acontecer, principalmente no que diz respeito a promover mudanças. Deste modo, a arte não é apenas uma estética de auto-expressão, mas sim um instrumento capaz de criar um estado mental no público; e, por essa razão, a arte se diferencia das outras engenharias convencionais, cujos objetivos sociais são de criar produtos concretos.

Neste sentido, analisaremos os grafites de Banksy partindo do princípio de que eles são, predominantemente, expressões artísticas e que integram um suporte de transmissão de mensagens a partir de processos criativos, com representações de teor social e político, as quais impelem os expectadores à reflexão.

Adicionalmente, por considerarmos o grafite como parte integrante da cultura visual contemporânea, estamos considerando-o um instrumento de reprodução e transformação da sociedade, pois conforme Barnard (1998, p. 09) defende: "*the role of visual culture is in the production, reproduction and transformation of society; it has an important role in the social process.*"⁵

Neste artigo, analisaremos, à luz da abordagem multimodal de Charles Forceville, os grafites *Sweatshop Boy*, *Les Misérables* e *Brexit*, os quais têm a peculiaridade de apresentarem bandeiras, que metonimicamente representam as nações alvo das críticas de Banksy, evidenciando numa perspectiva cognitiva que a arte de Banksy é um instrumento de protesto político.

1 Conceito de metáfora multimodal

O conceito de metáfora, como um fenômeno no qual um domínio alvo é estruturado e compreendido com referência a um domínio fonte, foi cunhado por

⁴ [NT]: uma espécie de engenharia cognitiva, uma atividade cujo primordial princípio é o de influenciar as mentes de uma audiência. A arte, portanto, envolve uma construção deliberada de representações que afetam a maneira como as pessoas (incluindo o artista) percebem o mundo.

⁵ [NT]: O papel da cultura visual está na produção, na reprodução e transformação da sociedade; ela tem um papel importante no processo social.

George Lakoff e Mark Johnson em 1980. Desde então, vários estudos – com foco na metáfora como uma atividade cerebral humana conceitual que é incorporada e uma forma de pensamento e ação – têm ajudado linguistas e teóricos de vários campos do saber a entender como os seres humanos pensam. Entre as teorias cognitivas que emergiram da Teoria da Metáfora Conceitual (CMT) de Lakoff e Johnson, a Teoria da Metáfora Multimodal desenvolvida por Charles Forceville (2008, 2009) é, na nossa opinião, o referencial teórico mais adequado para analisar metáforas visuais em grafites, principalmente, porque Forceville (2009, p. 21) demonstra nas suas análises de imagens (estáticas e em movimento) que as metáforas não são expressas necessariamente em expressões linguísticas, mas sim na linguagem de uma maneira geral.

Conforme Forceville demonstrou nas suas análises, dentro do escopo das representações não verbais, uma imagem pode apresentar mapeamentos metafóricos e metonímicos, monomodais e multimodais. Por mapeamento metafóricos, entendemos a correspondência conceitual alvo e fonte que se concretiza a partir de projeções de diferentes domínios cognitivos; e, por mapeamento metonímico, a correspondência conceitual que ocorre entre dois conceitos de um mesmo domínio cognitivo.

Em relação a modalidade, Forceville (2009, p. 04/23) classifica as metáforas em monomodais e multimodais. Metáforas multimodais são aquelas cujos domínios alvo e fonte são processados exclusiva ou predominantemente em dois modos/modalidades diferentes, sendo que em muitos casos o verbal é um deles. Em oposição, as metáforas monomodais são aquelas projeções cujos domínios alvo e fonte são totalmente dados no mesmo modo como por exemplo, as metáforas visuais são criadas exclusivamente a partir do modo pictórico.

Para Forceville (2008, p. 469), a multimodalidade é um conceito multifacetado que envolve sistemas de sinais, percepção sensorial e os portadores de materiais que fazem a ponte entre os dois; sendo que, o 'modo' é um sistema de signos interpretável a partir de um processo de percepção específico, ligados aos cinco sentidos (FORCEVILLE, 2009, p. 22-23). Por essa razão, o autor afirma que uma lista completa de modos

seria uma tarefa difícil de realizar. Porém, ele nos assegura que isso não é um obstáculo para postular que existam modos diferentes, incluindo: os signos pictóricos e escritos, a fala, os gestos, os sons, as músicas, o cheiro, o sabor, o tato, entre outros.

Forceville (2008, p. 469) também afirma que, para combinar dois fenômenos em uma metáfora multimodal, três critérios devem ser atendidos: Em primeiro lugar, no contexto em que ocorrem, os dois fenômenos devem pertencer a diferentes categorias. Segundo, os dois fenômenos podem ser alocados como alvo e fonte, respectivamente, e transcritos no formato linguístico 'A É B', que força ou convida um destinatário a mapear uma ou mais características, conotações ou sentido de um domínio fonte em um domínio alvo. Terceiro, os dois fenômenos são mencionados em mais de um sistema de sinais, modo sensorial ou ambos. Entretanto, segundo o autor, é apenas o terceiro critério que realmente define se uma metáfora é multimodal.

Com relação ao segundo critério, no que diz respeito a verbalização de uma metáfora no formato 'A É B', Forceville (2009, p. 26) admite ser um ponto sensível de disputa entre os estudiosos, pois para alguns deles esta forma linguística de representação da metáfora em caixa alta deveria ser atribuída apenas às metáforas convencionais, ou seja, aquelas que possuem uma interpretação estável dentro de uma comunidade linguística. No entanto, o autor argumenta que a fronteira que separa o conceito de metáfora convencional e metáfora idiossincrática é tênue, visto que as metáforas convencionais podem ter extensões das metáforas idiossincráticas. Forceville (2008, p. 264) aponta que, ao contrário dos textos, as imagens não apresentam linearidade ou regras sintáticas que facilitam a avaliação da metaforicidade entre os domínios cognitivos alvo e fonte. Ou seja, os modos não-verbais de comunicação por definição não apresentam os termos 'é' ou 'é como' para sinalizar uma relação de identidade metafórica entre domínios num contexto dado (FORCEVILLE 2009, p. 31). Por essa razão, Forceville postula que, mesmo estando claro qual dos domínios é alvo e fonte, para que uma imagem se torne academicamente examinável, é necessário verbalizar suas metáforas visuais integrantes no formato A É B.

Considerando que para Lakoff e Turner (1989, p. 50),

It is prerequisite to any discussion of metaphor that we make a distinction between basic metaphors, which are cognitive in nature, and particular linguistic expressions of these conceptual metaphors. (...) Any discussion of the uniqueness or idiosyncrasy of a metaphor must therefore take place on two levels: the conceptual level and the linguistic level. A given passage may express a common conceptual metaphor in an away that is linguistically either commonplace or idiosyncratic. An idiosyncratic conceptual metaphor is another matter. By its very nature, it cannot yet be deeply conventionalized in our thought, and therefore its linguistic expression will necessarily be idiosyncratic in at least some respect.⁶

Ou seja, a diferenciação entre metáforas convencional e idiossincrática não diz respeito às suas características cognitivas, visto que, de uma forma ou de outra, todas as metáforas são processos cognitivos por excelência. Assim sendo, por as metáforas idiossincráticas não serem necessariamente básicas, também não são convencionalizadas. Por esta razão, Lakoff e Turner defendem que os modos de pensamentos não convencionais não podem ser expressos em linguagem convencional.

Neste sentido, nas nossas análises, optamos por verbalizar os mapeamentos conceituais no formato 'a é b', mesmo tendo em mente que algumas representações metafóricas e metonímicas são potencialmente básicas.

É também importante apontar que os mapeamentos apresentados a seguir, resultando na nossa interpretação, não serão feitos exclusivamente em termos das denotações dos grafites, também

⁶ [NT]: É pré-requisito para qualquer discussão sobre metáfora que seja feita uma distinção entre metáforas básicas, que são cognitivas na sua essência, e as expressões linguísticas particularizadas dessas metáforas conceituais. (...) Portanto, qualquer discussão sobre a unicidade ou a idiossincrasia de uma metáfora tem que ocorrer em dois níveis: o conceitual e o linguístico. Uma passagem pode expressar uma metáfora conceitual de forma que seja linguisticamente comum ou idiossincrática. Uma metáfora conceitual idiossincrática possui uma outra característica. Pela sua própria natureza, ela ainda não está profundamente convencionalizada no nosso pensamento; por esta razão, sua expressão linguística será necessariamente idiossincrática em pelo menos algum aspecto.

levaremos em consideração as conotações produzidas a partir das situações pragmáticas em que eles foram materializados; pois, sendo Banksy um ativista sociopolítico, a sua arte, bem como as suas estratégias comunicativas têm objetivos claramente orientados e, portanto, os significados de seus grafites estão submetidos aos contextos histórico e retórico em que foram produzidos.

2 Análises dos grafites

2.2 *Sweatshop boy*

O primeiro grafite analisado e que a mídia internacional nomeou de *Sweatshop Boy* ou *Slave Labour*, retrata um menino asiático debruçado sobre uma máquina de costura, fazendo bandeirolas comemorativas da *Union Jack*, como é chamada a bandeira da Inglaterra (Figura 1). Este grafite apareceu ao lado de uma das lojas da rede Poundland, no norte de Londres, em maio de 2012, pouco antes das comemorações do jubileu de diamante da rainha Elizabeth II e dos Jogos Olímpicos de Londres.

Figura 1 – *Sweatshop Boy*



Fonte: <http://www.banksy.co.uk/out.asp>

A escolha da localização para esse grafite não teria sido aleatória, uma vez que em 2010 esta mesma rede de lojas esteve envolvida num escândalo de exploração do trabalho infantil. Neste grafite temos um produto mesclado formado por dois modos visuais distintos, um que é a própria pintura do grafite e o outro que são as bandeirolas dependuradas na parede onde o grafite foi materializado. Portanto, trata-se de uma representação multimodal do tipo visual-tática.

Destacamos, nessa obra, três domínios cognitivos a serem mapeados: o primeiro deles é SÍMBOLOS NACIONAIS INGLESES, que de seus elementos constituintes vamos mapear 'bandeira da Inglaterra' e 'autoridades inglesas'; o segundo é INFÂNCIA, do qual selecionamos 'criança' para mapearmos; e, o terceiro é INDÚSTRIA, cujos elementos escolhidos para o mapeamento são 'velha máquina de costura', 'exploração do trabalho' e 'produção de baixo custo'.

Domínio Fonte

Bandeira da Inglaterra

Criança Costurando

Velha máquina de costura

Domínio Alvo

Autoridade Inglesa

Exploração infantil

Produção a baixo custo

Mapeamentos Cognitivos

Autoridade Inglesa é bandeira comemorativa da Inglaterra.

Exploração infantil é criança costurando.

Produção de baixo custo é velha máquina de costura.

Conforme observamos, há neste grafite dois mapeamentos metonímicos e um mapeamento metafórico. O primeiro mapeamento metonímico é criado a partir do domínio cognitivo SÍMBOLOS NACIONAIS INGLESES, cujo elemento 'autoridade inglesa' do domínio alvo é projetado no elemento do domínio fonte 'bandeirolas', criando a representação:

Autoridade Inglesa é Bandeira comemorativa da Inglaterra. O segundo é feito a partir do domínio cognitivo INDUSTRIA, entre o elemento 'produção de baixo custo' que é projetado no elemento 'velha máquina de costura', estabelecendo a representação: Produção de baixo custo é máquina de costura.

O terceiro mapeamento é do tipo metafórico, realizado a partir da projeção do elemento 'exploração do trabalho' do domínio cognitivo INDUSTRIA no elemento 'criança' do domínio cognitivo INFÂNCIA, criando a metáfora: Exploração infantil é criança costurando.

Considerando o local onde Banksy escolheu para pintar este grafite (ao lado de uma loja da rede Poundland, que foi acusada de vender produtos manufaturados por crianças em *sweatshops* na Índia) e a época da sua realização (período das comemorações do jubileu de diamante da rainha Elizabeth II e os Jogos Olímpicos de Londres, em que a vendagem de produtos comemorativos

aumenta em larga escala), os mapeamentos que construímos – a partir da imagem do grafite e de seu contexto retórico – apresentaram uma conotação anticapitalista, em que a relação possível entre a bandeira inglesa, o *sweatshop boy*, e a velha máquina de costura enfatiza

uma crítica sociopolítica às autoridades inglesas que permitem este tipo de comércio capitalista no país, abastecido por produtos originários da exploração do trabalho infantil. O grafite desafia a sociedade de consumo, que financia este sistema antiético de produção, refletir e se sensibilizar sobre essas práticas capitalistas que usam crianças como força de trabalho de baixos custos, visando garantir uma alta margem de lucros.

2.2 Les miserables

A imagem estampada neste grafite (Figura 2) foi inspirada no logotipo do musical francês *Les Misérables*, composto em 1980 por Claude-Michel Schönberg e que por sua vez foi inspirado em uma das ilustrações da primeira edição de *Les Misérables* de Victor Hugo, uma obra literária com uma profunda crítica do sofrimento vivido pelo povo francês no período pós revolução francesa, fruto das políticas da época e do tratamento policial desumano dado à população pobre, que teve como consequência uma nova ordem social no século XIX.

Figura 2 – *Les Misérables*



Fonte: <http://www.banksy.co.uk/out.asp>

Domínio Fonte

Bandeira da França

Cosette

Lágrimas

Bomba de gás

Código QR

Domínio Alvo

Polícia Francesa

Refugiados de Calais

Sofrimento dos refugiados

Tratamento desumano

Denúncia de maus tratos

Mapeamentos Cognitivos

Autoridades francesas é Bandeira da França.

Refugiados de Calais é Cosette.

Sofrimento dos refugiados é Lágrima.

Tratamento desumano é Bomba de gás.

Denúncia de maus tratos é código QR.

Nesta representação de Banksy, a personagem Cosette chora por estar envolvida por nuvens de gás lacrimogênio. À imagem é acrescentado um código QR que o espectador com qualquer *smartphone* pode acessar um vídeo do *Youtube* filmado na noite de 05 de Janeiro de 2015, durante um ataque dos policiais franceses ao campo de refugiados em Calais, numa das tentativas de desmontá-lo. *Les Misérables* de Banksy foi materializado na parede de um prédio, em frente à embaixada francesa em Londres, duas semanas após a referida ação policial em Calais.

Destacamos que este grafite se trata de um produto mesclado abalizado por dois modos de representações: o visual, ou seja, a pintura na parede, e o fílmico, disponibilizado pelo código QR. Portanto, trata-se também de uma representação multimodal do tipo visual-fílmica.

A partir desta imagem, definimos cinco domínios cognitivos a serem mapeados: 1) SÍMBOLOS NACIONAIS FRANCESES, que de seus elementos constituintes, selecionamos 'bandeira da França' e 'policimento francês'; 2) MIGRAÇÃO, cujo elemento selecionado é 'refugiado'; 3) *LES MISÉRABLES*, cujo elemento selecionado é a personagem 'Cosette'; 4) REPRESSÃO, do qual selecionamos 'bomba de gás lacrimogênio', 'lágrimas' e 'maus tratos'; e por fim, DENÚNCIA, com a seleção dos elementos 'denúncia' e 'código QR' para os mapeamentos.

Dos elementos selecionados entre os cinco domínios cognitivo referidos, pudemos realizar mapeamentos cognitivos do tipo metonímico e metafórico. O primeiro mapeamento é metonímico, ordenado a partir do domínio cognitivo SÍMBOLOS NACIONAIS FRANCESES, com a projeção do elemento 'policimento francês' do domínio cognitivo alvo no elemento 'bandeira francesa' do domínio cognitivo fonte, formando a representação: Policiamento francês é bandeira francesa.

Os demais mapeamentos são metafóricos. O primeiro criado entre MIGRAÇÃO e *LES MISÉRABLES* é Refugiados de Calais é Cosette. Esta personagem de Victor Hugo recriada nos faz lembrar as condições subumanas vividas pelos franceses miseráveis na França do século XIX, tanto no que diz respeito a pobreza absoluta quanto aos maus tratamento

dispensados pelo policiamento da época, que se repete dois séculos depois, mas agora vivido pelos refugiados, no mesmo solo francês.

O segundo e o terceiro mapeamentos metafóricos que encontramos são feitos entre os domínios cognitivos MIGRAÇÃO e REPRESSÃO, sendo que, temos a representação: Sofrimento de refugiados é lágrima de Cosette, remetendo à repressão como uma das causas do sofrimento dos refugiados expresso por Cosette em lágrimas; e, o mapeamento: Tratamento desumano é bomba de gás lacrimogênio, que remete para a tentativa do policiamento francês de reprimir o avanço da migração na França.

Por último, temos o mapeamento entre os domínios cognitivos DENÚNCIA e REPRESSÃO, dando origem a representação metafórica: Denúncia de maus tratos é código QR, com a projeção das denúncias de maus tratos sofridos pelos refugiados no elemento código QR que apresenta as provas indiciais.

Este é o primeiro grafite interativo que Banksy produziu. A partir da intertextualidade icônica inspirada na obra *Les Misérables* de Victor Hugo e na iconicidade do cartaz do musical homônimo, o artista convida o espectador a uma reflexão sobre a atual crise migratória vivida no mundo e combatida fortemente na França, denunciando, ao mesmo tempo, de forma interativa as práticas antiéticas que as autoridades francesas utilizaram contra os refugiados no campo de Calais.

Banksy, portanto, ao criar o seu grafite na frente da embaixada francesa, o qual remete à estética literária de Vitor Hugo, não faz apenas um protesto sociopolítica contra as autoridades francesas atuais pelo tratamento desumano dispensado aos refugiados da "*Jungle*", mas também denuncia, através do vídeo, que tal tratamento é ilegal.

2.3 Brexit

Brexit (Figura 3) materializa a primeira manifestação de Banksy sobre a política da saída da Grã-Bretanha da União Europeia defendida por Theresa May.

Este enorme grafite foi criado no lado inglês do canal da mancha, nas mediações do porto de Dover, na noite anterior às eleições presidenciais da França, e um

mês antes da data do plebiscito inglês que confirmaria ou não o Brexit. Ele retrata um operário em cima de uma escada, fragmentando uma das estrelas que compõe a bandeira da União Europeia.

Como podemos observar, a imagem apresenta uma representação monomodal do tipo visual, a partir do modo pictórico, da qual sublinhamos três domínios cognitivos a serem mapeados: UNIÃO EUROPEIA, CONSTELAÇÃO, OPERÁRIO, QUEBRA e ESCADA.

Em relação ao domínio cognitivo UNIÃO EUROPEIA, destacamos os elementos 'União Europeia', 'bandeira da UE', 'nações integrantes' e 'ideais da UE'. Dos dois primeiros elementos selecionados insurge o mapeamento metonímico: UE é Bandeira da UE. Relativamente ao quarto elemento selecionado ('ideais da UE'), o fato da bandeira (símbolo da UE) ter proporções gigantescas, sendo preciso uma escada com muitos degraus para alcançá-la, leva-nos a presumir que o seu tamanho remete ao valor dos ideais da UE, supostamente elevados. Portanto, o quarto elemento configura-se como 'altos ideais da UE'.

possibilita dois mapeamentos metafóricos, o primeiro: Nações integrantes da UE são as estrelas; e o segundo: Estrela despedaçada é a desintegração da UE.

Do OPERÁRIO selecionamos o elemento 'trabalho', o qual projetamos no domínio cognitivo QUEBRA a partir do elemento 'vetor de destruição' e descortinamos a representação metafórica: Vetor da desintegração da UE é o trabalho de destruição da estrela.

Por fim, selecionamos o elemento 'escalada' do domínio ESCADA, que projetamos no elemento 'altos ideais da UE' do domínio UNIÃO EUROPEIA, possibilitando o mapeamento metafórico: Os altos ideais da UE é uma escalada.

À partir dos referidos mapeamentos, interpretamos o grafite de Banksy como um convite à reflexão sobre as consequências que o Brexit poderia trazer para a Inglaterra e para a UE. Fica-nos claro que a primeira delas seria o insulamento da Inglaterra ⁹² outro lado do canal da Mancha, que perderia a sua

Figura 3 – Brexit



Fonte: <http://www.banksy.co.uk/out.asp>

Domínio Fonte

Bandeira da UE
Estrelas
Estrela despedaçada
Trabalho de destruição da estrela
Escalada

Domínio Alvo

União Europeia
Nações integrantes
Desintegração da UE
Vetor da quebra da UE
Altos ideais da UE

Mapeamentos Cognitivos

UE é Bandeira da UE.
Nações integrantes da UE são as estrelas.
Estrela despedaçada é a desintegração da UE.
Vetor da desintegração da UE é o trabalho de destruição da estrela.
Os altos ideais da UE é uma escalada.

Do domínio cognitivo CONSTELAÇÃO, selecionamos o elemento 'estrela' que projetado no elemento 'nações integrantes' do domínio cognitivo UE,

condição de influente membro da UE e passaria a simples espectador das decisões, enquanto a França assumiria uma posição central e de destaque no cenário

político europeu. Isolando-se, a Inglaterra poderia ter sua economia esfaqueada. Uma segunda consequência seria para a UE pois, com a saída da Inglaterra, sua integridade estaria abalada e a escalada de seus altos valores estaria golpeada.

Considerações Finais

Conforme pudemos constatar, nos três grafites que analisamos, as imagens vinculadas a eles apresentaram um grande apelo à reflexão despertada instantaneamente no espectador. A estratégia retórica usada por Banksy, para atrair os olhares para sua arte, é a ironia, a qual produz um estado mental de humor no espectador, desarmando-o de suas preconcebidas ideias e colocando-o na posição de crítico de uma situação.

As metáforas visuais apresentadas nos grafites 93 produtos de projeções conceituais muito estimulantes que, embora combinem domínios cognitivos de maneira imprevisível, conseguem ser de fácil apreensão pelo grande público, o que justifica sua arte ser tão apreciada independente de idade, classe social, instrução, conforme a mídia e os críticos de Banksy certificam.

A partir das análises, ficou evidenciado que, dentro do contexto pragmático e no momento histórico que os grafites foram materializados, as representações das bandeiras fizeram cumprir as críticas sociopolíticas, fundamentalmente cognitivas, às nações que elas estavam representando.

Podemos também afirmar que os três grafites analisados constituem uma forma de arte de natureza política, visto que eles comunicam uma realidade ou uma ideia sempre a partir da apropriação de espaços públicos. Simultaneamente, eles apresentam uma natureza social, posto que denunciam conjunturas e/ou convidam o espectador à reflexões de cunho social. Em particular, os grafites analisados podem ser considerados uma forma de arte engajada, uma cultura visual com objetivo bem definido: comunicar as críticas e protestos sociopolíticos do artista.

Do ponto de vista cognitivo, tendo em vista a falta de elementos verbais nos grafites, os quais possibilitariam um direcionamento do artista à

interpretação, foram os mapeamentos multimodais e monomodais estabelecidos a partir de ligações metonímicas entre as bandeiras com as organizações políticas que elas representam, e, as ligações metafóricas despontadas nas imagens, que foi possível caracterizar o caráter social e político da estética visual banksyana.

Em suma, podemos dizer que a partir das análises realizadas, ficou-nos claro que a arte de Banksy configura uma arma de protesto e de crítica sociopolítica, e assim a entendemos porque a percebemos como um instrumento poderoso de reflexão e denúncias.

Cabe ainda ressaltar, que esta nossa percepção só foi possível por termos um conhecimento conceitual prévio traduzido por: ARTE É ARMA.

Referências

- BANKSY. outside. Disponível em: <<http://www.banksy.co.uk/out.asp>>. Acesso em: 12 nov. 2018.
- BARNARD, Malcolm. *Art, Design and Visual Culture: an introduction*. New York: Palgrave MacMillan, 1998, p. 9/169.
- DONALD, Merlin. Art and Cognitive Evolution. In: TURNER, Mark (Ed.). *The Artful Mind: cognitive science and the riddle of human creativity*. New York: Oxford University Press, 2006. 314 p. p. 3-20.
- FORCEVILLE, Charles. Metaphor in Pictures and Multimodal Representations. In: GIBBS, Raymond W. (Ed.). *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008. 550 p. p. 462-482.
- FORCEVILLE, Charles. Non-verbal and multimodal metaphor in a cognitivist framework: agendas for research. In: FORCEVILLE, Charles; URIOS-APARISI, E. (Eds.). *Multimodal Metaphor*. Berlin: De Gruyter, 2009. 470 p. p. 19-40.
- LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press, 1980.
- LAKOFF, George; TURNER, Mark. *More than Cool Reasons. A Field Guide to Poetic Metaphor*. Chicago: Chicago University Press, 1989, p. 50.

COMO CITAR ESSE ARTIGO

BASTOS ARANTES, Rita de Cássia; ALMEIDA, Maria Clotilde. Figurações multimodais com bandeiras nos grafites de Banksy: a arte como protesto sociopolítico. *Signo*, Santa Cruz do Sul, v. 44, n. 79, p. 86-95, jan. 2019. ISSN 1982-2014. Disponível em: <<https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/12874>>. Acesso em: _____ . doi: <https://doi.org/10.17058/signo.v44i79.12874>.