

***Paper Street Art* na tela:
a reconfiguração da produção imagética devido às mudanças tecnológicas¹**

João Henrique Duarte NADAL²

Resumo

Observamos a Paper Street Art³ como um movimento artístico reflexivo, sendo possível analisar nosso contexto histórico cultural através dos questionamentos que este movimento artístico disponibiliza no mobiliário urbano. Este artigo trata de analisar o impacto das mudanças sociais nos últimos trinta anos devido ao desenvolvimento tecnológico no campo da comunicação. Nosso estudo na busca de pistas sobre este fenômeno através de uma revisão bibliográfica de autores Alex Primo, André Lemos, Lúcia Santaella, Marshall McLuhan e Vinícius Andrade Pereira, associada às reflexões desenvolvidas no decorrer do percurso.

Palavras-chave: Produção Imagética. Linguagens. Tecnologia. Cultura.

Abstract

We perceive Paper Street Art³ as an reflexive artistic movement that allows the analysis of the historic of our cultural context through the questioning of this artistic movement available in street furniture. This paper studies the impact of social changes over the last thirty years due to technological development in the field of communication. Our work searches for clues about Paper Street art with the literature review of authors such as: Alex Primo, André Lemos, Lúcia Santaella, Marshall McLuhan e Vinícius Andrade Pereira.

Keywords: Imagery Production. Languages. Tech. Culture.

¹ Artigo apresentado para disciplina de “Teorias e Metodologias da Cibercultura” no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná. E no VI Simpósio Nacional da ABCiber (2012) no GT “- Processos Estéticas de Arte Digital”.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná. E-mail: henrique@nadal.ppg.br

³ Termo cunhado por Rodrigo Wolff Apolloni será explicado na seção produção imagética.

Introdução

O objetivo do estudo realizado é analisar a relação entre a tecnologia e os processos de produção de imagens na sociedade atual. Acreditamos que, cada vez mais, a dimensão tecnológica influencia nossa sociedade, a autora Rosalía Winocur (2009) reforça nossa percepção ao explicar que “a palavra conexão adquiriu uma densidade semântica e metafórica que não havia antes” (WINOCUR, 2009, p.155). Percebemos então a possibilidade de analisar o contexto de produção de obras artísticas inseridas no movimento Paper Street Art para captar as mudanças de questionamentos sobre o cotidiano proporcionados por esta corrente artística, devido ao desenvolvimento tecnológico.

Nosso trabalho consiste em uma revisão bibliográfica acompanhada pelas reflexões desenvolvidas nos encontros e durante a análise dos textos. Delimitamos quatro temas adjacentes e complementares para a compreensão do tema, iniciaremos nosso raciocínio trabalhando o conceito de linguagens, seguindo os pensamentos de Marshall McLuhan e Vinícius Andrade Pereira. Em um segundo momento, falaremos sobre as tecnologias da comunicação e informação trazendo uma contextualização histórica realizada por Asa Briggs e Peter Burke, complementada pelos pensamentos de Alberto Efendy Maldonado e as reflexões de André Lemos.

Depois de falarmos de linguagens e tecnologias, pretendemos analisar suas influências na cultura contemporânea, através dos textos de Lúcia Santaella e Alex Primo. Verificaremos a materialização dos conceitos das três áreas, citadas anteriormente, através das mudanças na produção de imagens dos últimos anos devido ao surgimento de uma nova modalidade de expressão de arte de rua: a Paper Street Art.

Para finalizar o estudo, apresentaremos os resultados alcançados através de associações entre as teorias analisadas e aspectos da nossa sociedade.

Linguagens

Para poder desenvolver uma discussão sobre comunicação, é preciso compreender o conceito de linguagem. Para tanto, utilizaremos os conceitos de Vinícius Andrade Pereira em “Estendendo McLuhan: da Aldeia à Teia Global” (2011) porque sua abordagem nos permite fazer uma aproximação entre os conceitos de linguagens, tecnologias, cultura e produção imagética. O autor trata a linguagem como “referências capazes de ordenar um conjunto de informações, a fim de que se manifestem como mensagem” (2011, p.83), ou seja, um sistema próprio responsável pela organização da mensagem. Pereira trabalha com uma linha reflexiva McLuhiana, através deste viés podemos pensar a linguagem como um meio: um meio artificial⁴, responsável pela comunicação oral entre os indivíduos e podendo ser dividido em sintaxe (regras) e semântica (significados).

Ao estruturar a significação e as mensagens partilhadas pelas pessoas, a linguagem torna-se um repositório de memórias, possibilitando novas conexões e interpretações. É a partir deste movimento linguístico que a comunicação acontece. Pereira consegue aproximar linguagem e tecnologia ao comparar suas origens e funções:

Linguagens e tecnologias irão se aproximar desde que se pense tecnologia não como um objeto concreto e alheio ao humano, mas como um dispositivo pelo qual se ordena a própria comunicação e memória. (PEREIRA, 2011, p.89)

Se as tecnologias também são capazes de organizar as mensagens, podemos pensa-las como sistemas de linguagens que possibilitam o armazenamento de memórias através de sintaxes e semânticas próprias. Pereira identifica uma transição entre o momento biológico da fala e sua transformação simbólica, a partir do surgimento dos sistemas linguísticos, as sociedades passaram a utilizá-la como seu principal meio de comunicação.

Percebemos ainda no texto de Pereira uma análise sobre as mudanças sociais referentes ao desenvolvimento tecnológico, através deste paralelo pretendemos chegar

⁴ Tratamos a linguagem como artificial, pois não é uma condição natural do ser humano.

ao momento atual para desenvolver as reflexões propostas no início deste artigo. As primeiras relações entre linguagem, comunicação e tecnologia são identificadas nas culturais orais, marcadas pela imersão no ato comunicativo: nestas culturas são utilizados recursos como entonação, volume, ritmo, rimas, expressões faciais, movimentação do corpo expandem a mensagem para além do conteúdo verbal, exigindo esforços de diversos conjuntos sensoriais. Essa necessidade de imersão foi responsável pelo desenvolvimento de técnicas de comunicação e memorização coletivas, excluindo a possibilidade de expressões individuais.

Depois de descrever o aparecimento das culturas orais, o texto apresenta um breve histórico das culturas letradas, onde percebemos a influência de diversas tecnologias a partir de formas primitivas como as marcas entalhadas (desenvolvidas com recursos limitados: ossos, pedras e galhos) que além de quantificar produções agrícolas, foram responsáveis pelo desenvolvimento de pensamentos abstratos. Em seguida, Pereira descreve a passagem por dispositivos de contagem, como as fichas-toquem⁵ que complicaram o sistema de notação, oferecendo as cargas simbólicas necessárias para o desenvolvimento da escrita.

O autor continua explicando como os logogramas⁶ serviram como protótipo para a escrita, sua lógica linear é uma das principais características do texto escrito. A própria transição de suportes mais volumosos para notações bidimensionais exigiu diferentes formas de raciocínio para processar a desmaterialização da informação, influenciando progressivamente o aparecimento de abstrações na compreensão da realidade.

Por fim, Vinícius Andrade Pereira analisa um terceiro momento histórico para as correntes McLuhianas: a era das tecnologias eletrônicas. Para o autor, existe um paradoxo entre o crescimento do volume de informações e a simplificação dos sistemas notacionais. Enquanto a quantidade de informações cresce exponencialmente, presenciamos uma simplificação extrema do relacionamento com as tecnologias responsáveis pelo processamento destas informações. Este paradoxo é particularmente

⁵ Desenvolvidas em argila, em formatos e tamanhos diferentes. Seu uso iniciou-se no Oriente Médio antes do advento da escrita, por volta de 8000 anos A.C.

⁶ Signos visuais em duas dimensões que pode ser pictográfico, ideográfico ou simbólico.

visível no fenômeno da digitalização dos conteúdos, onde diversas formas de informação são comprimidas em códigos binários, para serem decodificadas em diferentes ambientes. Se a oralidade trouxe a imersão no ato comunicacional e a escrita foi responsável pela abstração do pensamento, a era eletrônica trouxe a instantaneidade e o deslocamento espacial do suporte.

Tecnologias

Como citamos anteriormente, a tecnologia toma um lugar central no processo comunicativo, isso nos obriga a refletir por um momento quais são suas características, funções e as apropriações tecnológicas que permitem o desenvolvimento de culturas e das linguagens.

Iniciaremos nossa análise sobre as tecnologias através do percurso histórico traçado pelos autores Asa Briggs e Peter Burke, eles oferecem visão concreta sobre o desenvolvimento das tecnologias comunicacionais e informacionais e suas influências sobre a convergência⁷ de informações nos últimos trinta anos. O livro “Uma história social da mídia” possui um caráter tecnicista muito forte, porém ele apresenta diversos esclarecimentos históricos e sociais relevantes para nosso estudo. Apesar dos autores mencionarem diversas tecnologias da informação (computadores, satélites, cabos e dados visuais), mantivemos a análise restrita às tecnologias referentes à informática e às redes, devido à sua relação com o desenvolvimento do ciberespaço e ao tipo de consumo mais individualizado.

Briggs e Burke apresentam um histórico sobre a informática a partir das décadas subsequentes às duas Grandes Guerras, onde ela tornou-se uma das áreas com maior investimento. A constante aplicação de recursos influenciou o desenvolvimento de tecnologias como a memória de acesso randômico⁸ e na redução dos custos de produção, permitindo o surgimento da microinformática pessoal em meados da década de 1970.

⁷Este conceito é apresentado por diversos autores, porém a abordagem neste texto foi proposta por Alan Stone como o ponto de fusão entre as tecnologias e a informação.

⁸ Memória RAM – permite leitura e gravação de dados, possibilitando a miniaturização dos componentes.

Os estudos do psicólogo do MIT Joseph Licklider também foram essenciais para a disseminação da informática pessoal. Através do artigo “Man-Computer Symbiosis” Licklider planejava aprimorar a interação⁹ entre o ser humano e a informática. Esta visão está em consonância com os pensamentos de Marshall McLuhan, quando ele defende que “os meios são extensões do homem” (MCLUHAN, 2007). É essa simbiose entre homem e máquina que permite a criação de símbolos e a interação além das barreiras geográficas, através de comunidades no ciberespaço.

Os autores ainda apresentam outras tecnologias cujo surgimento foi simultâneo ao da informática, classificadas como dados visuais. Este grupo de tecnologias é marcado por uma série de características apropriadas pelo ciberespaço: o teletexto exigia uma interação individual com a tecnologia, os videocassetes e o CD-ROM alteraram o relacionamento com a informação e permitiram certo controle temporal e espacial sobre a mídia, quebrando a linearidade de leitura. Percebemos, através destas tecnologias, uma materialização dos conceitos apresentados por Vannevar Bush sobre o hipertexto eletrônico¹⁰.

Em paralelo, Briggs e Burke traçam as origens e as características da internet. Temendo ataques aos seus bancos de dados bélicos, os militares norte-americanos desenvolveram em conjunto com universidades um sistema que compartilhava as informações entre diferentes servidores. Enquanto o primeiro grupo visava um uso exclusivamente bélico, o segundo percebeu a importância de tal sistema para o compartilhamento de descobertas científicas, facilitando a comunicação e o avanço das pesquisas entre universidades de diferentes regiões do globo.

Entre setembro de 1993 e março de 1994 a rede de informações militares e acadêmicas, denominada ARPANET, sofreu um processo de abertura para a população civil seguindo o modelo “sem proprietários” proposta pelo inglês, Tim Berners-lee: a rede seria um espaço em que qualquer informação pode ser conectada a qualquer usuário¹¹.

⁹ Reflexões sobre este conceito serão desenvolvidas no decorrer do texto.

¹⁰ Bush desenvolveu uma máquina denominada MEMEX que, em teoria, poderia otimizar sua biblioteca. Porém ela nunca chegou a ser desenvolvida.

¹¹ Ecologia World Wide Web.

O surgimento de diferentes tecnologias aumentou o contato da população com a informação, facilitando a transmissão de notícias (cobertura de eventos ao vivo), possibilitando novas formas de educação (universidades abertas e cursos à distância) e entretenimento. Porém, este contato constante reduziu as fronteiras entre estes três territórios, criando elementos híbridos entre as notícias, a educação e o entretenimento. Outras consequências desta relação mais extensa com a informação são a cultura da desregulamentação, maior dificuldade de controle ideológico, político e econômico, além das lutas para preservar as identidades nacionais¹² em relação à cultura global.

Outro autor que nos ajuda a refletir sobre o tema é Alberto Efendy Maldonado. Ele defende que o surgimento das tecnologias citadas acima permitiu a transição de uma cultura instrumental positivista para outra cultura, pautada na informação/conhecimento. Este fenômeno faz com que as práticas sociais e culturais tenham que se transformar de maneira acelerada para acompanhar o desenvolvimento tecnológico, por exemplo, a criação de produtos não depende mais de habilidades artesanais: podem-se criar novos produtos culturais através da associação entre textos já existentes, criando hipertextos.

Maldonado defende que estas mudanças não são apenas técnicas, trata-se de uma “transformação importante das possibilidades, condições e maneira de produzir mensagens, culturas e bens simbólicos”¹³ o que ele explica ser o aparecimento de uma “realidade de experimentação simbólica”. Percebemos então a liberdade da obra em relação ao autor, as hipertextualidades possibilitadas pela digitalização não dependem da vontade do criador, mas sim das apropriações individuais por parte dos co-criadores. O autor continua explicando que o desenvolvimento de tal realidade depende do aprendizado de uma razão multiética que compreenda os processos e práticas das inter-relações dialéticas múltiplas, possibilitando um alinhamento à produção cultural hipertextual. Para tanto precisamos utilizar uma base de saberes provenientes de diversos campos para escapar do funcionalismo e pragmatismo: ciência, cultura popular, conhecimento empírico.

¹² Maiores informações no livro “Mídia radical” de John Downing.

¹³ Tradução livre: “Esse no se trata de una transformación importante de las posibilidades, condiciones y manera de producir mensajes, cultura y bienes simbólicos” (MALDONADO, p21).

Outro autor que nos oferece pistas sobre o aspecto tecnológico deste estudo ao separar conceitualmente a microinformática da cibercultura é André Lemos: o primeiro fenômeno é o resultado da aplicação da tecnologia na tentativa de organizar o mundo, enquanto a cibercultura é um movimento social não linear, que depende das apropriações individuais para se desenvolver. O autor ressalta tal contraste ao apresentar a teoria de Marc Guillaume sobre espectralidade onde “o próprio sujeito individualista, filho da modernidade, torna-se um espectro, porque desaparece para vagar em uma ordem simbólica que se tornou transparente.” (LEMOS, 2002, p107).

Lemos explica que o conceito de espectralidade se baseia na divisão que Guillaume faz das interseções entre tecnologia e sociedade. Existem três níveis de interseção: o estratégico, onde a tecnologia é utilizada pelo Estado, empresas e grupos de pesquisa; o retórico, onde grupos sociais organizados desenvolvem suas estruturas de representação, através da publicidade, mídias e dos poderes públicos e o nível tático, marcado pelos usos cotidianos e práticas anônimas que se apropriam e modificam a lógica funcional dos níveis anteriores. Assim sendo, os dois primeiros níveis são limitados por “mitologias programadas”, objetos simbólicos que carregam a carga discursiva das estruturas sociais como governo e empresas privadas, enquanto o terceiro nível é o espaço de liberdade e de expressão das pessoas frente à pressão retórica dos níveis anteriores.

Neste ponto percebemos a importância das expressões, pois é através delas que os indivíduos tentam adquirir opacidade para não serem meros espectros das retóricas econômicas. O computador passa, então, a ser paradoxal, por ser uma ferramenta destinada à organização da realidade e que oferece meios de expressão próprios.

Em um segundo momento do texto, André lemos propõe a distinção entre interação, reação a determinados estímulos, e interatividade, ação dialógica entre o ser humano e objetos tecnológicos. O autor argumenta ser possível criar uma interação a partir de uma interatividade eletrônica, através de uma interface¹⁴: a interseção entre físico e virtual que permite a interação entre ser humano e máquina para criação de mensagens simbólicas. A relação entre essas mensagens é a base para a criação de uma

¹⁴ Modelo de interação entre tecnologia e ser humano que permite a comunicação mediada por computador.

cultura própria e para o estabelecimento de comunidades em espaços virtuais onde as pessoas desenvolvem diálogos através de computadores, criando assim um universo comunicacional próprio.

Para complementar este ambiente, Lemos comenta o uso de agentes (*softwares*) para gestão da informação: ao realizar buscas e seleções de conteúdos, o usuário busca otimizar seu tempo e agilizar o processo comunicacional. A utilização destes agentes transforma a interatividade em um processo indireto, porque a pessoa deixa de estar em contato com a informação.

Por fim, o autor traz à tona a polêmica entre espaços públicos e privados perante o ciberespaço, argumentando que houve um movimento de aproximação entre ambos através de uma publicitação do privado e uma privatização do público: a partir do conforto de nossas casas podemos interagir com o mundo exterior, assim como podemos carregar elementos simbólicos dos lares através dos espaços públicos.

Cultura

Verificamos até este ponto o desenvolvimento das estruturas linguísticas e tecnológicas, com isso podemos iniciar a análise de alguns produtos da relação entre estes dois campos, por exemplo, as expressões culturais de nossa sociedade. As reflexões de Lúcia Santaella são valiosas devido à conexão entre tecnologia e cultura.

Santaella é meticulosa ao explicar como ocorre a transição de uma cultura midiática para o circuito de cibercultura, a falta de linearidade na mudança ocorre devido à sobreposição cultural, criando “tecidos culturais híbridos e cada vez mais densos” (SANTAELLA, p.81). O surgimento das tecnologias citadas no tópico anterior começou a transformar gradativamente os espectadores em produtores e editores de conteúdo, com este fenômeno o sistema de distribuição de informação passou de uma orientação piramidal para um modelo horizontalizado.

Como citado na primeira seção do artigo, o desenvolvimento do código binário foi responsável pela quebra de certas barreiras técnicas e linguísticas no processo de produção cultural: Santaella explica que, ao se homogeneizar os conteúdos em

sequências numéricas de 0 e 1, foi possível comprimir os dados e transmiti-los com maior facilidade. O tratamento digital facilita a correção de informações nos conteúdos e permite a associação entre áudio, vídeo e dados, a multimídia.

O conceito de multimídia reflete a universalidade da linguagem binária, aplicável a todos os dispositivos digitais, sua alta reprodutibilidade viabiliza a replicação exata dos conteúdos, isso é o que a autora denomina “convergência das mídias”. Ao apresentar a definição de modem¹⁵ como a “sinapse universal do sistema nervoso planetário” (SANTAELLA, 2003, p.84), associando com o protocolo TCP/IP¹⁶, a autora considera que o surgimento das redes digitais de transmissão de informação permitiu a criação de signos híbridos e adaptáveis, reconfigurando a comunicação em redes locais e mundiais, onde a informação é constante ao indivíduo e à coletividade.

Citamos anteriormente a relação do hipertexto com a conceitualização do MEMEX por Vannevar Bush, porém o termo hipertexto foi criado por Theodor Nelson, para explicar um novo tipo de leitura não linear possibilitada pela tecnologia. Posteriormente o conceito de hipertexto foi expandido para hipermídia, abrangendo formas de comunicação que vão além do texto escrito: figuras gráficas, textos, animações, áudio, vídeo e composições completamente virtuais. A exploração dos conteúdos no espaço hipermidiático deixa de ser previsível e torna-se uma experiência de surpresa, devido ao imenso número de links contidos nos textos. A autora ressalta nessa nova experiência de leitura elementos como efemeridade, pessoalidade, velocidade e não linearidade da mensagem. Com isso, o leitor precisa de um mapeamento, para delimitar o início e o fim da experiência de imersão na comunicação.

As características citadas acima tornam a hipermídia em um objeto hibridizador de linguagens, devido às infinitas possibilidades de associações entre elementos e a mescla sensorial necessária para a captação da mensagem. Holtzman (apud SANTAELLA, 2003, p.97) expande a análise destas características para nossa sociedade, ele explica que as hipermídias “mudam não apenas nossos modos de pensar, mas também a nossa percepção da realidade”.

¹⁵ Modulador-desmodulador, aparato responsável pela compressão e extração dos dados para transferência via telefone.

¹⁶ *Transmission Control Protocol/Internet Protocol*, linguagem utilizada pelos modems.

O conceito de interatividade, cunhado por Alex Primo, facilita a compreensão da imersão nos sistemas multimidiáticos. O autor define dois tipos de interação, uma que acontece de maneira recíproca entre os indivíduos, denominada mútua e outra limitada por relações estímulo-resposta entre ser humano e tecnologia, chamada interação reativa. Ambas podem ser simultâneas nos sistemas de criação de conteúdo: o usuário pode interagir reativamente com o aparato para poder iniciar uma interação mútua com outro usuário através de uma rede por exemplo.

Se pensar em interações mútuas posicionadas ao longo de uma rede, Lemos percebe que a comunicação mediada pelo computador possibilita uma comunicação interpessoal (um-um) que pode ser potencializada pelas infinitas conexões do ciberespaço, tornando-se uma comunicação integrada entre diferentes grupos (todos-todos), dois modelos alternativa ao broadcasting dos meios massivos (um-todos).

Produção imagética

Após analisarmos a comunicação através de estruturas como linguagem, tecnologia e cultura, podemos perceber a materialização destas dimensões através da Paper Street Art. Para tanto, utilizamos o conceito aplicado por Rodrigo Wolff Apolloni em sua tese de doutorado. Sua definição inicia a partir de um gênero mais extenso, a arte de rua, como “expressões comunicacionais abertas” (APOLLONI, 2011, p.118). A progressiva repressão contra expressões gráficas urbanas em *spray* como o grafite e a pichação motivou o aparecimento de novas modalidades de mensagens, envolvendo diferentes técnicas. O aparecimento Paper Street Art foi uma consequência direta das guerras contra o *spray*, o autor conecta o termo Paper ao Street Art para designar obras desenvolvidas em papel¹⁷.

Um aspecto importante da Paper Street Art é sua relação com a tecnologia: seu surgimento só acontece devido à apropriação de técnicas oriundas das casas de impressão e a redução dos custos dos equipamentos de operacionalização. Ao aplicar

¹⁷ O termo abrange obras cujo resultado final está no papel assim como obras que utilizam o papel em seu desenvolvimento.

determinados processos em ambientes diferentes é possível verificar uma reconfiguração dos usos e resultados, percebe-se então que o perfil dos produtores de imagens de rua também sofre uma transformação: a necessidade de conhecimentos técnicos para a realização desta modalidade de expressão urbana faz com que grupos de jovens sem instrução formal deem espaço para grupos com formação artística acadêmica.

Podemos visualizar também uma reconfiguração estética das obras, Alex Primo explica o conceito de efeito moiré, proposto por Bateson, onde a combinação de dois padrões gera um terceiro padrão diferente (Primo, p.80). Associando o efeito moiré à assimetria proposta por Simmel verificamos que os artistas de rua reconfiguram o espaço urbano: ao inserir as obras neste contexto, os objetos se expandem e tornam-se fronteiras de reflexão, propostas pelas novas obras.

Considerações finais

Para finalizar este estudo, precisamos reavaliar alguns dos conceitos apresentados. Através de um pensamento McLuhiano, podemos caracterizar todas as dimensões comunicativas apresentadas como extensões artificiais dos seres humanos. A linguagem, a tecnologia e a cultura possuem valores intrínsecos que permitem a manutenção de sistemas simbólicos, assim como a interação entre os indivíduos. A arte de rua utiliza alguns códigos que são compartilhados entre estas áreas, que oferecem conceitos e ferramentas para a interpretação da realidade, a fim de disseminar suas mensagens.

Estes dispositivos sociais modificaram nosso modelo cognitivo, a imposição de sintaxes tecnológicas nas demais áreas faz com que os processos fiquem cada vez mais velozes, acelerando a apreensão das informações. McLuhan defende que o contato com o acúmulo de informações proporcionado pelo desenvolvimento das linguagens, culturas e tecnologias, trouxe diferentes formas de consciência, exteriores ao indivíduo e conectadas através das redes.

Pereira (2011) explica que McLuhan considera a consciência como um processo e dividido em três períodos históricos: tribal, onde ela é simultânea e grupal; escrita, onde a consciência passa a ser individual linear e independente; por fim eletrônica, onde a consciência se expande para fora do corpo, conectada através de tecnologias, permitindo uma quebra da linearidade e um retorno à simultaneidade.

Através de mudanças na consciência das sociedades, percebemos outro postulado de McLuhan “o “conteúdo de qualquer meio¹⁸ ou veículo é sempre um outro meio ou veículo” (McLuhan, 2007, p.22): há um movimento de apropriação da cultura sobre a tecnologia, assim como da tecnologia sobre a linguagem e da linguagem sobre a cultura. Essa trama em espiral possibilita a construção de novas sintaxes e semânticas, desenvolvendo novas extensões, novos meios. Por exemplo, o surgimento de movimentos específicos da arte de rua que se apropriam de gramáticas das correntes anteriores, criando necessariamente uma dependência entre os meios mais recentes e os pré-existentes.

Quanto às influências na percepção da realidade, percebemos que a era eletrônica nos oferece um retorno parcial em relação às eras anteriores: a diversidade de meios de comunicação permite uma profunda imersão no ato comunicativo, assim como os processos de produção de conteúdos permitem expressões tanto individuais (como na era escrita) quanto coletivas. Ainda percebemos um movimento de retorno em relação à materialidade da informação: apesar dos últimos 40 anos serem marcados pela tendência de digitalização dos dados, a Paper Street Art insere informações nos suportes físicos da cidade, criando uma forma de simbiose entre os pensamentos dos artistas e o espaço urbano.

Estas expressões no ambiente público também são frutos das mudanças culturais ocasionadas pelas tecnologias: o contato mais extenso com as informações dificulta a regulamentação e o controle ideológico, incentivando grupos de jovens a expor suas reflexões ao longo dos objetos nos espaços urbanos.

¹⁸ Trabalhamos com o conceito McLuhiano de meio, onde cada meio é um texto com sintaxe e gramática próprias.

O acúmulo de extensões e informações permitiu a partilha cultural entre comunidades cada vez maiores, promovendo, de acordo com McLuhan, trocas de mensagens em nível global, além de perturbações espaço-temporais e culturais, criando uma grande rede que conecta diversas sociedades. Estas expressões são esforços individuais na busca por reconhecimento, presente na teoria de Guillaume, evitando a espectralidade.

Referências

BRIGGS, A.; BURKE, P. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à internet**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2006. 2. ed., cap. 6 e 7.

DOWNING, J. **Mídia radical. Rebeldia nas comunicações e movimentos sociais**. São Paulo: SENAC, 2002.

FELINTO, E. Os computadores também sonham? Para uma teoria da cibercultura como imaginário. In: _____. **UNI revista Vol. 1 n.3**. 2006

LEMONS, A. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 2002, p.101-126.

MALDONADO, A. **La perspectiva transmetodológica en la coyuntura de cambios civilizatorios a inicios del siglo XXI**. Rio Grande do Sul: Unisinos, 2009, p13-54.

MCLUHAN, M. Os meios de comunicação como extensões do homem. In: _____. **O meio é a mensagem**. 2007, p21-37.

PEREIRA, V. **Estendendo McLuhan: da Aldeia à teia global**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

PRIMO, A. uma abordagem sistêmico-relacional para o estudo da interação mediada por computador. In: _____. **Interação mediada por computador; comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007. cap. 2, p. 55-97.

RUDIGER, F. A reflexão teórica em cibercultura e a atualidade da polêmica sobre a cultura de massas. In: _____. **Revista Matrizes Ano 5 n.1**. São Paulo. 2011 p.45 –31.

SANTAELLA, L. Substratos da cibercultura. In: _____. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. Coordenação Valdir José de Castro. São Paulo: Paulus, 2003. cap. 4, p. 77-113.