

Deborah Lopes Pennachin

Doutora pelo Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas-Artes da UFMG. Mestre em Comunicação Social pelo DCS da Fafich/UFMG. Professora da Escola de *Design* da UEMG e da FCH da Universidade Fumec.

# Transcodificações criativas no graffiti contemporâneo: um estudo intersemiótico

RESUMO

*O graffiti, compreendido como texto policodificado por apresentar diferentes tipos de signos em sua constituição, passa na atualidade por processos de tradução intersemiótica específicos, nos quais as pinturas efetuadas pelas ruas das metrópoles são transformadas em fotografias digitais e posteriormente publicizadas na web.*

## Sobre a natureza semiodiversificada do *graffiti*

Ut pictura poesis  
Horácio

Na arte contemporânea são inúmeros os exemplos de conjugações entre imagens e palavras. A intermedialidade se faz presente tanto na literatura quanto nas artes visuais, demonstrando o esfacelamento do limite entre códigos verbais e códigos imagéticos.



São Paulo, maio de 2009

Essa diluição das fronteiras entre palavra e imagem é bastante perceptível no *graffiti*, expressão artística que se encontra em plena atividade no Brasil e em outros países no mundo. A linguagem do *graffiti*, essencialmente subversiva, é hoje reconhecida pelo circuito artístico e pela mídia em geral como uma manifestação legítima das ruas e vem sendo cada vez mais apreciada.

O *graffiti* é aqui entendido como *texto*, na acepção semiótica da Escola de Tártu-Moscou, que abrange tanto linguagens verbais como linguagens não-verbais. Para os semiotistas russos, “o texto é um espaço semiótico em que interagem, se interferem e se auto-organizam hierarquicamente as linguagens como ‘dispositivos pensantes’, ou melhor, como dispositivos dialógicos” (MACHADO, 2003, p.169). *Textos* podem ser, portanto, compostos por linguagens de quaisquer natureza, e não necessariamente verbais. Derivada de estudos do campo da linguística, a semiótica russa utiliza também o conceito de *sistemas modelizantes*,

conjuntos organizados de signos que moldam os possíveis significados do mundo que nos cerca (MACHADO, 2003, p. 167). Os sistemas modelizantes podem ser primários ou secundários, de acordo com o tipo de signos que os constituem, respectivamente códigos verbais ou outros tipos de códigos, considerados derivados dos sistemas modelizantes primários, em uma evidente herança dos estudos do campo da linguística.

Nos textos constituídos pelo *graffiti* percebe-se a presença tanto de signos icônicos (PEIRCE, 2000, p. 52) como de signos simbólicos (PEIRCE, 2000, p. 52), que traçam semioses (PINTO, 1995, p. 49) imprevistas e muitas vezes incompreensíveis pelo pensamento puramente lógico. Intrincadas misturas de palavras e imagens, os *graffiti* que se alastram pelas ruas da cidade desafiam o olhar e refratam os percursos das elaborações de sentido.

A transgressão, característica original do *graffiti*, contamina o próprio código, atingindo o seu modo de lidar com a linguagem, desconstruindo sentidos e pervertendo o caminho das semioses possíveis.

A coincidência do código verbal e do código visual faz dos *graffiti* textos bastante prolíficos no que se refere à provocação de *significâncias*, e não simplesmente de processos de significação culturalmente determinados.

Zeção e Boleta pintando painel. São Paulo, outubro de 2008



Inscrições no Beco do Batman. São Paulo, setembro de 2008

Os interpretantes (PEIRCE, 2000, p. 46) fogem do âmbito do simbólico pela via da iconicidade, fluuando acima das convenções que normalmente regulam as semioses instituídas no espaço urbano pelos demais signos presentes em seu cenário.

De acordo com Barthes, a *significância* "é o sentido enquanto produzido sensualmente" (BARTHES, 2002, p. 97), revelando características subjetivas do processo de produção de sentido e interferindo no rumo tomado pelos interpretantes a partir do traço dos artistas e da presença de uma textura gráfica perceptível em suas inscrições.

Quanto às letras transmutadas em imagens e escondidas no traço dos artistas, o *graffiti* apresenta um forte caráter territorial e visa à demarcação

e apropriação do espaço urbano por meio de marcações que, sejam verbais, visuais ou encontrem-se no limiar dessas duas linguagens, apresentam características simbólicas.

O *graffiti* explora as fissuras da linguagem, refletindo as rugosidades do real e perturbando a ordem das produções de sentido inerentes ao espaço urbano pela mescla de sistemas modelizantes de primeiro e segundo grau na formulação de uma linguagem irreverentemente cifrada. O que parece ser puramente imagético esconde, em seus interstícios, códigos de natureza verbal e, portanto, simbólica, irreconhecíveis aos indivíduos que não possuem recursos para a sua decifração.

### **Superfícies puras do *graffiti*: registros do efêmero**

“O sentido é infinito devir”  
Julio Pinto

Por ser uma arte inerentemente urbana, o *graffiti* está sujeito a desaparecer a qualquer momento, e seu período de existência é imprevisível. Assim, a produção de imagens fotográficas dos *graffiti* e sua publicação na *web* constituem uma forma de prolongar sua existência e preservar de alguma maneira sua memória.

Evidentemente, as fotografias digitais não preservam totalmente as qualidades intrínsecas às obras originais, funcionando antes como signos desses objetos e representando-os em alguns de seus aspectos, não em todos.

O próprio gesto de fotografar os *graffiti* pode ser compreendido como um corte temporal e espacial (DUBOIS, 1993, p. 161), que cristaliza um momento

único e irrevogável da realidade em uma superfície singular que carrega algo do original, mas não deixa de possuir qualidades particulares.

Como todo processo de tradução, o *graffiti* transmutado em imagem digital perde algumas de suas características iniciais e adquire outras, providas do novo suporte em que passa a existir. Esse processo de transcodificação criativa (PLAZA, 2003, p. 21) pode ser compreendido como um espaço fronteiro entre sistemas semióticos, no caso a pintura e a fotografia, espaço este que exerce a dupla função de separar e unir os sistemas semióticos, liminarmente.

Evidentemente, a tradução intermediática operada entre a pintura e a fotografia digital não é neutra, nem poderia ser, pois todo sistema sógnico possui, além de suas qualidades representativas de remessa a objetos determinados, características próprias, podendo ser compreendido como um *entrelugar*, algo que, ao se interpor entre um objeto e seu intérprete, desvia o sentido original do primeiro, da mesma forma que a água refrata os raios solares, alterando-lhes a direção.

Alterando-se a linguagem também se alteram, conseqüentemente, as semioses dela derivadas. “Como sistema-padrão organizado culturalmente, cada linguagem nos faz perceber o real de forma diferenciada, organizando nosso pensamento e constituindo nossa consciência” (PLAZA, 2003, p.19). Quando da transposição do *graffiti* do espaço urbano para o espaço virtual, as inovações são ainda maiores, pois dizem respeito a todo o contexto de inserção e fruição das obras, e não apenas de uma simples tradução entre dois sistemas sógnicos.

Flusser afirma que as imagens são superfícies que podem ou não ser transportadas (FLUSSER, 2007,

p. 157). No caso das imagens digitais, trata-se de superfícies “puras”, pois não necessitam de um substrato material para que possam existir, o que não ocorre com os *graffiti* em si, imagens plenas de substancialidade física.

Muitas vezes, devido à efemeridade dos *graffiti*, sujeitos a todas as dinâmicas específicas do espaço urbano, são as fotografias, essas fatias da realidade, a garantia de permanência das imagens, transmutadas assim em índices icônicos dos objetos originais, cujo substrato, apesar de material, é de natureza precária. Não se pode prever quanto tempo um determinado *graffiti* permanecerá intacto no cenário da metrópole. Sua existência apresenta um caráter evanescente e, paradoxalmente, é por meio do substrato imaterial das fotografias digitais que sua memória é preservada. “Não existe nada morto de uma maneira absoluta: cada sentido terá sua festa de ressurreição” (BAKHTIN, 1982, p. 393).

É inerente aos signos essa capacidade de crescimento, mutação e evolução. O poder de autogeração dos signos pode ser observado nos processos semióticos por eles suscitados, que garantem sua continuidade e ressaltam sua tendência ao devir, a um futuro que nunca encontrará seu termo.

Aos signos criados a partir dessa relação de transcodificação criativa são acrescentadas nos *sites* onde são publicadas outras informações, geralmente sob a forma de códigos verbais, o que contribui ainda mais para o desvio das semioses que seriam originalmente provocadas pelos *graffiti* nas ruas da cidade.

### **Publicização do *graffiti* na web: aspectos intersemióticos**

“O artista é o tradutor universal”  
Octavio Paz

O *graffiti* deixou de constituir meramente o cenário das metrópoles e passou a integrar a visualidade do mundo digital. Essa transferência dos meios materiais para o universo digital promove o alcance ilimitado dos trabalhos, que não necessitam mais de um deslocamento físico por parte do público para serem conhecidos.

As páginas pessoais dos artistas urbanos representam um dos mais importantes *loci* dos processos de interação social atualmente em curso na comunidade virtual do *graffiti*.

Nesses *sites*, encontram-se imagens fotográficas e informações verbais a respeito dos trabalhos, que são publicadas pelos artistas e, também, comentários feitos por outras pessoas e que permanecem visíveis nas páginas acessadas. As interseções entre palavras e imagens, já constatadas na constituição dos *graffiti* em si, são duplicadas no decorrer de seu processo de tradução para o ambiente virtual, no qual as fotografias são acrescidas de diversas camadas de informações de natureza verbal, que desviam a direção dos fluxos semióticos a serem produzidos a partir das obras de arte.

DO SPRAY AOS PIXELS, O GRAFFITI ASSUME UM OUTRO MODO DE EXISTÊNCIA,  
FRUTO DO HIBRIDISMO DE LINGUAGENS EM CONSTANTE EVOLUÇÃO,  
CONFIRMANDO O CARÁTER AUTOGERADOR DOS SIGNOS

---

Percebe-se então que, no ambiente virtual, os sistemas modelizantes que direcionam os possíveis sentidos a serem apreendidos dos *graffiti* são diversificados e apresentam uma lógica de abertura na qual é cabível a participação interativa de diversos sujeitos constituintes da rede de sociabilidade dos *sites* hospedeiros.

A transformação do *graffiti* em imagens digitais e sua posterior publicação na *web*, devidamente acrescida de diversas camadas de informações e de um novo endereço de caráter virtual, desviam de tal modo a situação de fruição das obras e por conseguinte os possíveis fluxos interpretativos decorrentes do contato com os intérpretes que seria pertinente falar em processos não somente intermediários, mas *transmidiáticos*, tal o grau de dilatação das semioses possíveis a partir do *graffiti* virtualizado.

Do *spray* aos *pixels*, o *graffiti* assume um outro modo de existência, fruto do hibridismo de linguagens em constante evolução, confirmando o caráter autogerador dos signos, e exemplifica o tipo de memória inerente aos processos semióticos, memória que não é apenas registro do passado, mas que se volta para um futuro ainda imprevisto e indeterminado.

### **Narrativas hipertextuais: abertura e policodificação no *graffiti***

“O ciberespaço. Uma alucinação consensual vivida diariamente por dezenas de milhares de operadores em todos os países”.

William Gibson

A estrutura hipertextual se faz evidente nos principais *sites* de publicização das imagens do *graffiti*, que facilitam o trânsito de informações entre suas páginas e possibilitam o diálogo entre os membros de suas comunidades, interativas por excelência. São *sites* elaborados rizomaticamente, cuja estrutura complexa proporciona situações horizontais de comunicação e a livre e aleatória exploração de seu banco de dados. Cria-se uma interlocução entre autor e público, visível a todos que acessam os *sites*.

A interação e a polifonia se fazem presentes na elaboração de textos policodificados em constante mutação, cuja memória aponta curiosamente não apenas para o registro do passado, como também para um devir das imagens, devido ao caráter aberto e complexo de seu suporte digital.

Trata-se de textos policodificados, compostos por sistemas sígnicos variados, verbais e imagéticos, e tecidos em conjunto por vários autores. “O texto é um complexo dispositivo que guarda variados códigos, capazes de transformar as mensagens recebidas e de gerar novas mensagens” (MACHADO, 2003, p. 169). É exatamente esse tipo de continuidade evolutiva que é provocada pela transposição dos *graffiti* do espaço urbano para o espaço virtual.

O dinamismo e o policentrismo são características inerentes a esses textos elaborados em conjunto nas páginas pessoais dos artistas urbanos, refletindo uma tendência ao multiculturalismo e à semiodiversidade (MACHADO, 2003, 186), ou seja, à convivência entre elementos diferentes e à mútua interferência de um sistema modelizante sobre os demais.

A extensão mundial da *web* catalisa os processos de apropriação e de influência entre os artistas

urbanos, criando um amplo campo de trocas baseado em fluxos informacionais multidirecionados e livres, aos quais o acesso é garantido a qualquer indivíduo que se interesse por navegar em seus interstícios.

Constata-se, na constituição colaborativa dessas narrativas virtuais da arte urbana, a comprovação da tese barthesiana da “morte do autor” (BARTHES, 2004, p. 58). Os processos de tradução intersemiótica pelos quais passam as imagens do *graffiti* culminam na elaboração de crônicas tecidas por diversos leitores/autores, que interação na *web* com os artistas plásticos que nela publicizam imagens de suas obras.

São textos polifônicos, nos quais diversas vozes colaboram para o registro do cotidiano das ruas, que acaba por se tornar uma narrativa paralela aos eventos reais ocorridos no espaço urbano. A comunidade dos artistas se expande, assim, para a esfera virtual, e isso por meio da multiplicidade e da interação com outros sujeitos, atividade sempre coletiva, complexa e nunca individual. Também o público participa desse processo de expansão da esfera de visibilidade do *graffiti*, podendo ter acesso às obras sem a necessidade de deslocamento físico.

Na *web*, o universo do *graffiti* se constitui, portanto, de textos policodificados e polifônicos, narrativas fragmentadas que seguem a lógica labiríntica dos hipertextos e recriam a prática da *flânerie* de Charles Baudelaire (BAUDELAIRE, 1997, p. 58) nos percursos reticulares do universo virtual por meio de uma observação participativa.

Arlindo Machado destaca o caráter aberto dos textos digitais, qualificando-os como *tridimensionais*, devido à sua inerente imprevisibilidade (MACHADO in DOMINGUES, 1997, p. 153). As nar-



rativas virtuais da arte urbana são textos constantemente alterados devido à interação de leitores/ autores, e a única fundamentação que parecem ter é uma certa ligação com os acontecimentos cotidianos da arte na rua. É justamente esse embasamento na realidade que lhes permite atuar como crônicas, aqui tecidas complexamente.

### **Flânerie por ruas e links: expansão da visibilidade do graffiti**

“Pensei: ‘Talvez Adelma seja a cidade a que se chega morrendo e na qual cada um reencontra as pessoas que conheceu. É sinal de que eu também estou morto’. Também pensei: ‘É sinal de que o além não é feliz’”.

Ítalo Calvino

Um dos aspectos mais interessantes do deslocamento das imagens do *graffiti* proporcionado pela mídia digital é a transferência da atividade de apreciação das obras de arte das ruas para o universo da *web*. Ao suprimir a importância do contexto material no qual se encontram os *graffiti* originais e transformá-los em imagens digitais disponíveis em rede, esse processo intermediário modifica a forma de percepção das obras por seus observadores, que não mais exercitam sua *flânerie* pelas ruas da cidade e sim pelo universo virtual de imagens e textos verbais que constitui a *web*, à qual o acesso pode ser efetuado sem nenhuma necessidade de deslocamento físico.

Essa transferência da atividade de *flânerie* do espaço urbano para o espaço virtual reflete uma tendência contemporânea de dissolução da importância da materialidade dos monumentos e de criação de substratos imateriais de memória cultural. O olhar do *flâneur* que investiga os

labirintos da mídia digital transita por fluxos puramente energéticos de informação, combinações imateriais de sequências numéricas e comandos algorítmicos que em nada suscitam as percepções proporcionadas pelo caminhar nas ruas da metrópole, experiência marcada por estímulos sensoriais de outra ordem, incluindo outros sentidos que não predominantemente o da visão.

Se o observador que caminha pelas ruas da cidade adiciona ao conteúdo do *graffiti* informações acerca de seu entorno físico, como o bairro no qual foi realizado e em que tipo de via de circulação se encontra ou os pontos de referência relevantes para o local e, a partir disso, desenvolve interpretações específicas a respeito da obra de arte, no ambiente virtual tais informações são modificadas, não necessariamente encontram-se disponíveis e, além disso, surgem outros dados que interferem nos fluxos interpretativos, muitas vezes inseridos por outros usuários do *site* sob a forma de comentários, o que extrapola o domínio do próprio artista, que pode, no máximo, apagá-los, se assim desejar, ou tecer seus próprios comentários e adicionar títulos ou legendas elucidativos. No decorrer dessas operações, altera-se todo o contexto no qual o *graffiti* se encontra inserido.

Como em Adelma (CALVINO, 2003, p. 89), as pá-



ginas de *graffiti* na *web* funcionam como índices da realidade, proporcionando o surgimento de crônicas em permanente estado de abertura, narrativas não-lineares voltadas ao devir da arte urbana. Uma cidade virtual que, contígua à cidade real do *graffiti*, surge da confluência de códigos verbais e imagéticos e da polifonia de seus textos, para sempre inacabados, tal como as cadeias semiósicas concebidas por Charles S. Peirce.

### Semiosferas virtuais e sociabilidade no *graffiti*

“Pixo, logo me autodecifro”.

Xico Sá

“Existo, logo publico”.

Giselle Beiguelman

A partir da análise do *modus operandi* dos processos intermediáticos atualmente em curso no universo do *graffiti* e dos sistemas sógnicos que deles participam, percebe-se que a inserção da tecnologia digital na cultura de rua representa mais que a mera possibilidade de tradução intermediática, sendo responsável pelo surgimento de novas redes de sociabilidade e pela expansão da esfera de visibilidade das obras realizadas na cidade, em especial aquelas presentes em locais de difícil acesso, como galerias subterrâneas de esgoto, ruínas e construções abandonadas, espaços que dificilmente seriam conhecidos *in loco* por admiradores do *graffiti*.

Extrapolando a função de publicizar as imagens dos *graffiti* estendendo-lhes a existência por meio de uma memória digital, a *web* cumpre o papel de fazer emergir no universo da arte urbana novas



formas de sociabilidade, ao promover o contato entre seus atores e o livre acesso ao trabalho de cada um deles.

A sociabilidade que se desenvolve na semiosfera cibercultural apresenta características específicas em relação a outros *loci* de comunicação. De acordo com Maffesoli, esse tipo específico de interação pode ser denominado *socialidade*, sendo marcado pela ênfase no presente e nos acontecimentos do cotidiano (MAFFESOLI, 1984, p. 109).

O contato virtual entre os artistas urbanos é atualmente bastante difundido, devido às facilidades oferecidas pela *web*. A supressão das coordenadas espaciotemporais agiliza o crescimento da rede de contatos, promovendo a expansão mundial da cultura do *graffiti* por meio do intercâmbio entre artistas residentes em qualquer local do mundo e que, sem necessidade de deslocamento físico, podem ter acesso aos acontecimentos referentes ao universo da arte urbana no mundo inteiro, bem como conhecer outros artistas e saber como se organizam seus grupos.

Sem a necessidade de proximidade física, a comunidade virtual do *graffiti* constitui um território simbólico de compartilhamento de informações, no qual as interações sociais encontram-se sinto-

.....  
Guga e Seth durante  
pintura de painel.  
Belo Horizonte,  
agosto de 2008.

nizadas com as possibilidades técnicas da comunicação digital. Trata-se de um universo horizontal de interação, no qual emissores e receptores se equivalem no interior de uma estrutura descentralizada de trocas informacionais, na qual os indivíduos são sempre ativos.

Apesar de a mídia digital representar na sociedade contemporânea o ápice de um processo de individualização no acesso à informação, percebe-se que o universo da *web* é constituído por comunidades em diversos níveis, reunidas de acordo com os interesses mais diversificados, no que parece ser um retorno ao tribalismo das sociedades primitivas, com a diferença de que os agrupamentos agora se formam espontaneamente seguindo interesses em comum, não necessariamente relacionados a um fator de proximidade espacial.

O pertencimento às comunidades virtuais é determinado pelo grau de afinidade entre seus atores e pela capacidade desses atores de se comunicar por meio dos recursos disponibilizados pela mídia digital. Talvez seja o desejo de integração à comunidade virtual do *graffiti* uma forte motivação para que alguns artistas urbanos comecem a fotografar seus trabalhos e publicizá-los na *web*, mais ainda do que a simples possibilidade de registrá-los e dar-lhes maior visibilidade.

A formação de grupos sempre foi importante no *graffiti* e na cultura urbana em geral. Abster-se de fazer parte de sua rede virtual de sociabilidade equivale praticamente a excluir-se do grupo como um todo, pois é por meio da *web*, manifestação técnica do que McLuhan denominou “aldeia global” (McLUHAN, 1992, p. 47), que a maioria dos contatos são efetuados e, mais do que isso, permanecem registrados nas páginas pessoais dos artistas, testemunhando e sedimentando os processos de interação.

Binho pintando parte de painel de graffiti.  
Belo Horizonte, agosto de 2008.



A integração à comunidade virtual dos artistas urbanos, bem como a publicação digital das imagens capturadas nas ruas, condizem com o atual *status* do universo artístico, no qual as redes de comunicação desempenham um papel preponderante (CAUQUELIN, 2005, p. 65).

De acordo com essa perspectiva comunicacional, o maior número de conexões e o mais rápido acesso às informações do meio é o que torna ativos os atores do circuito e garante sua visibi-

lidade no conjunto da rede. “A realidade da arte contemporânea se constrói fora das qualidades próprias da obra, na imagem que ela suscita dentro dos circuitos de comunicação” (CAUQUELIN, 2005, p. 81). O artista e suas obras não apenas

## NO GRAFFITI, A ARTE E A VIDA INEXORAVELMENTE SE MISTURAM.

---

constituem a rede, como são, igualmente, produzidos por ela, já que é a rede que lhes garante visibilidade na comunidade e cria sua imagem diante de seus membros.

A elaboração de uma espécie de *persona*, termo utilizado por Maffesoli para designar como o indivíduo existe perante os outros (MAFFESOLI, 1984, p. 110), acompanha o artista urbano em sua aparição no universo de informações digitais.

Nas ruas, a maioria dos artistas urbanos é reconhecida pelos demais membros do grupo por um codinome e por uma assinatura efetuada por imagens, palavras ou ambos, que se torna inconfundível e passa a ser convencionalmente entendida como signo de seu autor. Ao aparecer na *web* como um novo ator na comunidade virtual, o artista é acompanhado de elementos que o identificam, sejam estes os mesmos elementos que constroem sua identidade nas ruas ou outros que acabam por ser reconhecidos a partir da familiaridade com o âmbito digital da comunidade. Podem ser codinomes, cores, imagens, assinaturas ou qualquer outro código que sirva como personalização e identificação de um determinado artista. No *graffiti*, a arte e a vida inexoravelmente se misturam.

### REFERÊNCIAS

- ARBEX, Márcia (Org.) *Poéticas do visível: ensaios sobre a escrita e a imagem*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, 2006.
- BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- BARTHES, Roland. *A câmara clara*. São Paulo: Nova Fronteira, 2000.
- BEIGUELMAN, Giselle. *Linke-se: arte/mídia/política/cibercultura*. São Paulo: Peirópolis, 2005.
- BERMAN, Marshall. *Tudo que é sólido desmancha no ar. A aventura da modernidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.
- BEY, Hakim. *Caos: terrorismo poético & outros crimes exemplares*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003.
- CALVINO, Ítalo. *As cidades invisíveis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- CASA NOVA, Vera. *Fricções: traço, olho, letra*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

CAUQUELIN, Anne. *A invenção da paisagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

CAUQUELIN, Anne. *Arte contemporânea: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: 1-Artes de fazer*. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

CLÜVER, Claus. Inter textus/ inter artes/ inter media. In: *Aletria: Revista de estudos de literatura*. Belo Horizonte: UFMG, Fale, n. 14, p. 9-39, jul-dez. 2006.

CLÜVER, Claus. Estudos interartes: conceitos, termos, objetivos. In: *Literatura e sociedade*. São Paulo: USP, FFLCH, n. 2, p. 37-55, 1997.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Ed. 34, 1998.

DOMINGUES, Diana (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.

DUBOIS, Philippe. *O ato fotográfico*. São Paulo: Papyrus, 2004.

FERRARA, Lucrecia D' Alessio. *Olhar periférico*. São Paulo: Edusp, 1999.

FLUSSER, Vilém. *Língua e realidade*. São Paulo: Annablume, 2004.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: CosacNaify, 2007.

LE MOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

MACHADO, Irene (Org.). *Semiótica da cultura e semiosfera*. São Paulo: Fapesp/ Annablume, 2007.

MACHADO, Irene. *Escola de Semiótica: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura*. São Paulo: Ateliê, 2003.

MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo*. Rio de Janeiro: Forense, 1984.

MORLEY, Simon. *Writing on the wall: word and image in modern art*. Londres: Thames & Hudson, 2003.

MOSER, Walter. As relações entre as artes: por uma arqueologia da intermedialidade. In: *Aletria*: Revista de estudos de literatura. Belo Horizonte: UFMG, Fale, n. 14, p. 40-63, jul-dez. 2006.

PALLAMIN, Vera M. *Arte urbana*. São Paulo: AnnaBlume, 2000.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

PIGNATARI, Décio. *Informação, linguagem, comunicação*. São Paulo: Ateliê, 2003.

PINTO, Júlio. *1, 2, 3 da semiótica*. Belo Horizonte: UFMG, 1995.

PINTO, Júlio. *O ruído e outras inutilidades: ensaios de comunicação e semiótica*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

PLAZA, Julio. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

VENEROSO, Maria do Carmo de Freitas. *Caligrafias e escrituras: diálogo e intertexto no processo escritural nas artes no séc. XX*. Tese de doutorado. Programa de Pós-graduação em Estudos Literários da Faculdade de Letras da UFMG, 2000.

## SITES

<http://www.artesubterranea.com>

<http://www.baglione.blogspot.com>

<http://bus.art.br>

<http://www.flickr.com/photos/artetude>

<http://www.flickr.com/photos/bee131>

<http://www.flickr.com/photos/binhobarreto>

<http://www.flickr.com/photos/bombit>

<http://www.flickr.com/photos/joaolelo>



<http://www.flickr.com/photos/metralhadoradeverbos>

<http://www.flickr.com/photos/pauloito>

<http://www.flickr.com/photos/ramonmartins>

<http://www.flickr.com/photos/xerelll>

<http://www.flickr.com/photos/zezao>

<http://www.fotolog.com/artmosh>

<http://www.fotolog.com/binhone>

[http://www.fotolog.com/chivitz\\_nuc](http://www.fotolog.com/chivitz_nuc)

<http://www.fotolog.com/dalata>

<http://www.fotolog.com/dms163>

[http://www.fotolog.com/evoluo\\_destruo](http://www.fotolog.com/evoluo_destruo)

<http://www.fotolog.com/fleshbeckcrew>

[http://www.fotolog.com/guga\\_baygon](http://www.fotolog.com/guga_baygon)

<http://www.fotolog.com/highraff>

<http://www.fotolog.com/a51hyper>

<http://www.fotolog.com/onio1980>

[http://www.fotolog.com/projeto\\_cha](http://www.fotolog.com/projeto_cha)

<http://www.fotolog.com/spetolandia>

<http://www.fotolog.com/tumulosb>

<http://www.fotolog.com/6emeia>

<http://www.tfreak.com>

<http://www.walthernomura.blogspot.com>