

semeiosis

SEMIÓTICA E TRANSDISCIPLINARIDADE EM REVISTA
TRANSDISCIPLINARY JOURNAL OF SEMIOTICS

A concepção semiótica ampliada da Pichação, Pixação e suas possibilidades Aumentadas

Marco Valadares | zaratustramt@hotmail.com

resumo

A começar pelo contexto da história universal da pichação e sua definição, nosso trabalho pretende conceituar a Pichação, a Pixação e suas concepções Aumentadas a partir do entendimento da semiótica peirceana, uma vez que nesta as categorias universais e a teoria do *continuum* servirão de suporte não somente para determinar o estado da arte da pichação e da pixação, mas também para especular seus desenvolvimentos futuros em suas possibilidades tecnológicas.

Palavras-chave: Semiótica. Semiose. Teoria do Continuum. Pichação e Pixação Aumentada. Tecnologia.

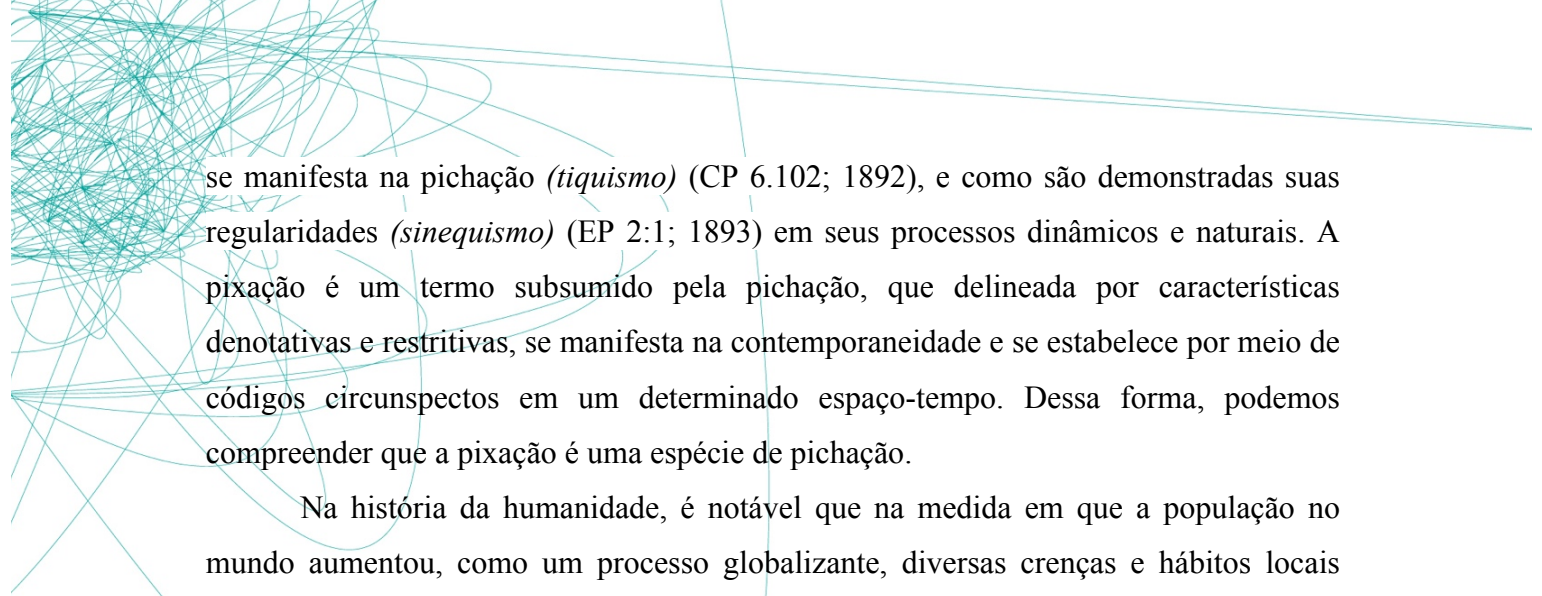
abstract

Departing from the context of the universal history of graffiti and its definition, our work intends to conceptualize Graffiti, a special kind of Graffiti from São Paulo, Brasil, and their Augmented conceptions from the understanding of Peircean semiotics, given that in these the universal categories and the continuum theory will serve as support not only to determine the state of the art of graffiti and graffiti from São Paulo, but also to speculate its future development in its technological possibilities.

Keywords: *Semiotics. Semiosis. Continuum Theor., Graffiti and Graffiti from São Paulo Augmented. Technology.*

O fundamento da Inteligência Aumentada na pichação e na pixação

De modo amplo, e em sua historicidade, o conceito de pichação se estende desde manifestações remotas até hoje em dia, e tende ao *continuum* (CP 6.170; 1902). Entendemos por *continuum*, a partir da concepção peirceana, e por meio da fenomenologia da pichação, sobretudo no desenvolvimento de uma investigação que previamente se abstenha de qualquer influência prejulgada, como a variedade criativa que

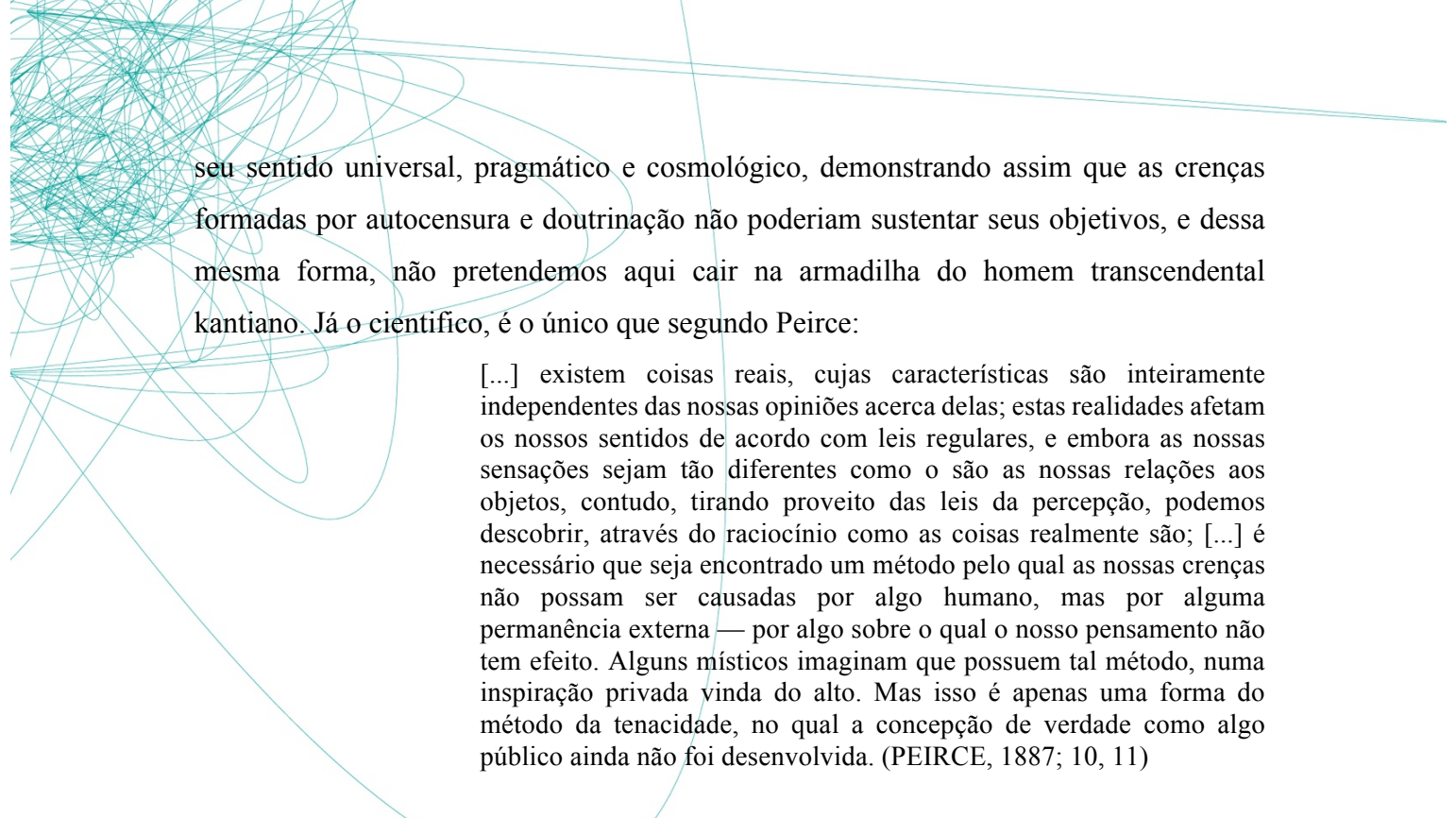


se manifesta na pichação (*tiquismo*) (CP 6.102; 1892), e como são demonstradas suas regularidades (*sinequismo*) (EP 2:1; 1893) em seus processos dinâmicos e naturais. A pichação é um termo subsumido pela pichação, que delineada por características denotativas e restritivas, se manifesta na contemporaneidade e se estabelece por meio de códigos circunspectos em um determinado espaço-tempo. Dessa forma, podemos compreender que a pichação é uma espécie de pichação.

Na história da humanidade, é notável que na medida em que a população no mundo aumentou, como um processo globalizante, diversas crenças e hábitos locais foram se dissolvendo, se generalizando, por conseguinte se agremiando, e gerando novas regras e leis em conformidade com suas novas necessidades vitais. Nesta empreitada social humana, se especularmos minuciosamente, também notaremos que inúmeros hábitos culturais rudimentares, genuínos e locais, como a pichação, nestas instâncias como hábitos informacionais simbólicos diversos, mas primordialmente por marcações territoriais mediante uso de símbolos, na busca de conhecimento para a manutenção de suas próprias sobrevivências, se juntaram e absorveram outras diversas culturas locais peculiares. Nestes procedimentos, culturas se misturaram e novas sociedades surgiram formando novos hábitos e crenças, até a formação dos estados modernos da atualidade.

Desde as eras rudimentares até a recém era da informação, a pichação se desenvolveu como uma estrutura vestigial, e a partir do acúmulo de sua cultura, asseverada pelo seu escopo lógico, ético e evolutivo, também se aprimorou nos seus modos representativos e nas suas diversas possibilidades comunicacionais. Para Peirce, o acúmulo de hábitos sociais iminentemente fundamentados por determinadas crenças, que se reformulam constantemente a partir do confronto com novas dúvidas e irritações, que se justificam exclusivamente e heurísticamente pela experiência, representa o aumento da inteligência humana, e essencialmente é tratado em princípio pelo seu famoso texto de 1887 “A fixação das crenças”.

No escrito que mencionamos, os efeitos mentalísticos crescentes, se dão segundo Peirce, fundamentados por quatro métodos de fixação de crenças: Tenacidade, Autoridade, A priori e Científico, onde o primeiro é o mais primitivo, e se assemelha aos indivíduos que creem exclusivamente nas verdades geradas por eles próprios, o segundo é como se fosse o primeiro, mas em nível social, é uma crença instituída e imposta por uma autoridade institucional, o A priori, podemos dizer que é a versão refinada do método da Tenacidade com influência da Autoridade, muito refletido por Peirce em seus estudos kantianos, mas superados, na medida em que ele busca o reconhecimento da verdade em



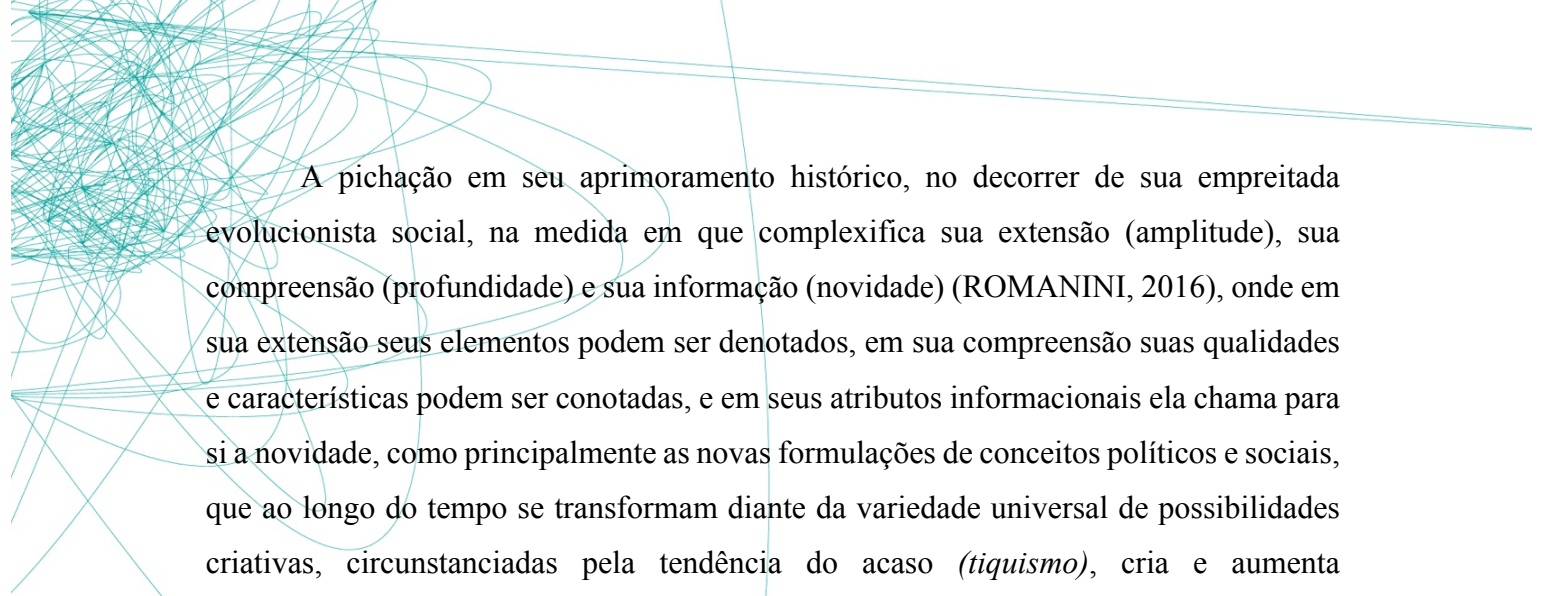
seu sentido universal, pragmático e cosmológico, demonstrando assim que as crenças formadas por autocensura e doutrinação não poderiam sustentar seus objetivos, e dessa mesma forma, não pretendemos aqui cair na armadilha do homem transcendental kantiano. Já o científico, é o único que segundo Peirce:

[...] existem coisas reais, cujas características são inteiramente independentes das nossas opiniões acerca delas; estas realidades afetam os nossos sentidos de acordo com leis regulares, e embora as nossas sensações sejam tão diferentes como o são as nossas relações aos objetos, contudo, tirando proveito das leis da percepção, podemos descobrir, através do raciocínio como as coisas realmente são; [...] é necessário que seja encontrado um método pelo qual as nossas crenças não possam ser causadas por algo humano, mas por alguma permanência externa — por algo sobre o qual o nosso pensamento não tem efeito. Alguns místicos imaginam que possuem tal método, numa inspiração privada vinda do alto. Mas isso é apenas uma forma do método da tenacidade, no qual a concepção de verdade como algo público ainda não foi desenvolvida. (PEIRCE, 1887; 10, 11)

A partir do crescimento e aprimoramento epistemológico da mente humana, assim como Peirce conceituou os quatro métodos já apresentados (CP 5.358-387; 1877) e referenciou Darwin, na sua aplicação do método estatístico à biologia (CP 5.364; 1877), ainda Houser (HOUSER, 2016; 16) apontou em *Social Minds and the Fixation of Belief*, que as mentes sociais são hábitos de comportamentos humanos necessários para a manutenção de sua existência, na busca de um objetivo comum, e mais:

[...]Não só as instituições podem desenvolver mentes próprias, como algumas instituições evoluem para se tornarem os reservatórios cruciais de inteligência que definem culturas e perpetua civilizações. Podemos especular que a religião é a instituição humana que encarna a inteligência e aborda os assuntos de importância vital para as civilizações, enquanto é a instituição da ciência que encarna a inteligência teórica, e aborda a aspiração humana a procurar coisas para fora e a nossa única esperança de avançar para a verdade. (HOUSER, 2016; 397)

Nosso trabalho pretende sugerir a hipótese que a pichação, como manifestações insurgentes sempre às margens, e com forte potencial político, não só também desenvolveu sua própria epistemologia, mas também se inclinou como uma poderosa instituição. Grosso modo, nosso estudo para atingir seu objetivo, necessita rever a pichação em sua historicidade, e nesta perspectiva, a partir da aplicação de sistemáticas metodologias, será inevitável dar a ela a sua devida importância, situando-a assim em seu condigno lugar na história.



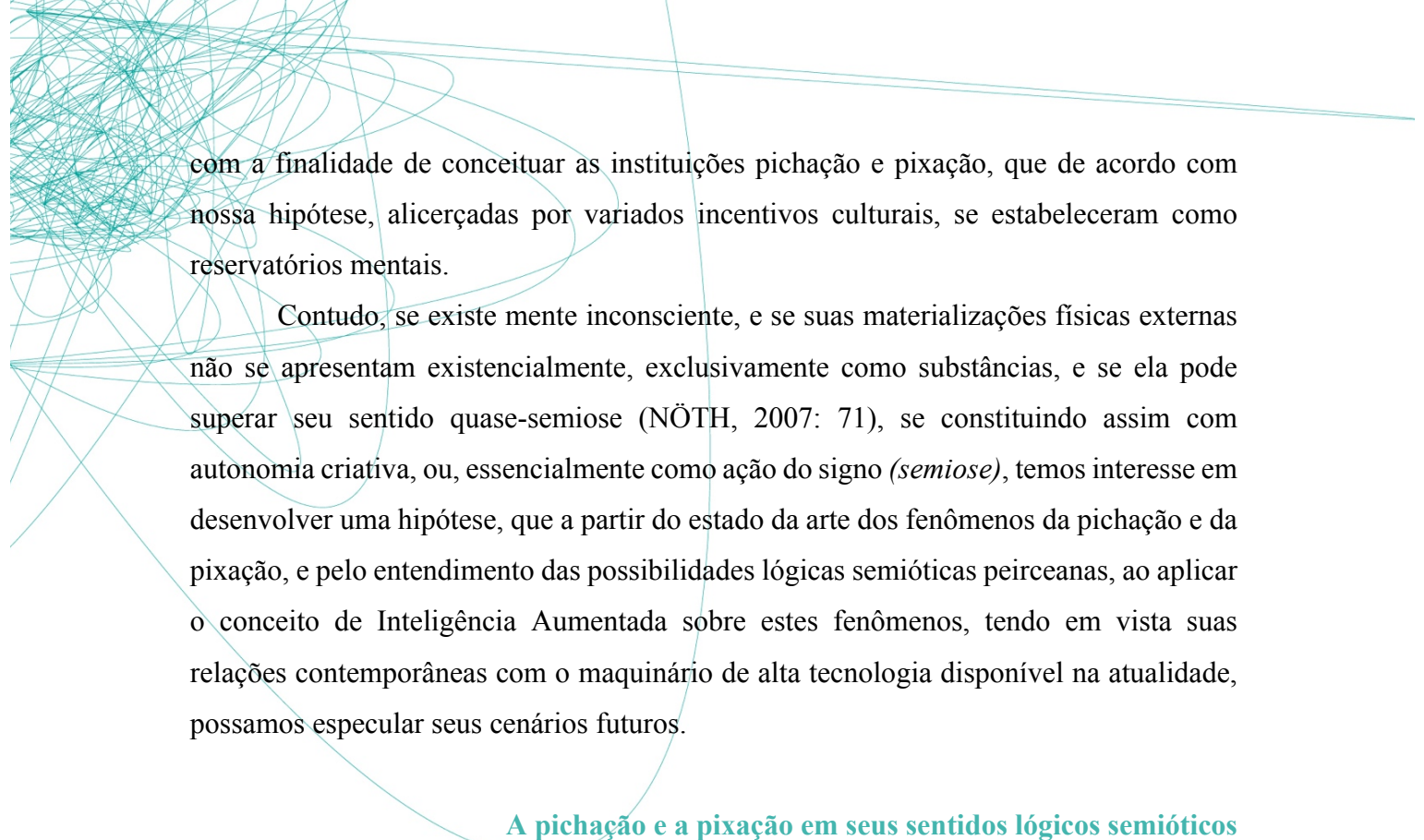
A pichação em seu aprimoramento histórico, no decorrer de sua empreitada evolucionista social, na medida em que complexifica sua extensão (amplitude), sua compreensão (profundidade) e sua informação (novidade) (ROMANINI, 2016), onde em sua extensão seus elementos podem ser denotados, em sua compreensão suas qualidades e características podem ser conotadas, e em seus atributos informacionais ela chama para si a novidade, como principalmente as novas formulações de conceitos políticos e sociais, que ao longo do tempo se transformam diante da variedade universal de possibilidades criativas, circunstanciadas pela tendência do acaso (*tiquismo*), cria e aumenta substancialmente seu sentido de mente.

A respeito desta dinâmica complexa e evolutiva da pichação, nos apoiaremos na aceção de mente dada por Peirce, para inferir que a mente enquanto hábitos arrimados pelo *continuum*, não é privilégio e exclusividade de ações humanas, pois hábitos nestas condições são uma tendência do universo, e a humanidade com toda sua insignificância proporcional, somente representa uma pequena parte deste movimento cosmológico. Dessa forma, como a mente não é algo restrito ao órgão cerebral do homem, e ela também se manifesta de forma exossomática, podemos avaliar pela seguinte passagem:

Um psicólogo extraiu um lóbulo de meu cérebro [...] e então, quando eu descobri que não podia mais falar, ele afirmou: “Você sabe, agora, que sua capacidade para a fala estava localizada naquele lóbulo cerebral”. Sem dúvida que estava. Mas, da mesma maneira, se ele tivesse se apropriado de meu tinteiro, eu não deveria ter sido capaz de continuar discutindo, até que encontrasse um outro tinteiro. Sim, os próprios pensamentos me faltariam. Assim, minha capacidade de discussão está igualmente localizada em meu tinteiro. Trata-se de uma localização no sentido em que se pode dizer que uma coisa pode se encontrar em dois lugares ao mesmo tempo (CP 7.366).

Segundo Peirce, a produção de signos na inteligência humana é evolutiva, crescente e se manifesta não somente de forma interna, cerebral, mas também em um tinteiro, em um papel, e em diversas máquinas tecnológicas da atualidade.

Nessa perspectiva em que a inteligência humana cresce exossomaticamente por *semiose* (EP 2.411; 1907), sendo que por *semiose* entendemos como um fundamento teórico, no qual uma ação ou influência qualquer, envolve três instâncias no processo de significação de qualquer coisa, um sinal, seu objeto e seu interpretante, pretendemos a partir do entendimento sobre as constituições das diversas instituições mentais humanas poderosas, como a religião e o estado, e outras demais instituições capitalistas que surgiram na era da informação, e que cresceram ao longo do tempo mediante estímulos constantes de semioses que variam em seus diversos níveis de complexidades, delinear



com a finalidade de conceituar as instituições pichação e pixação, que de acordo com nossa hipótese, alicerçadas por variados incentivos culturais, se estabeleceram como reservatórios mentais.

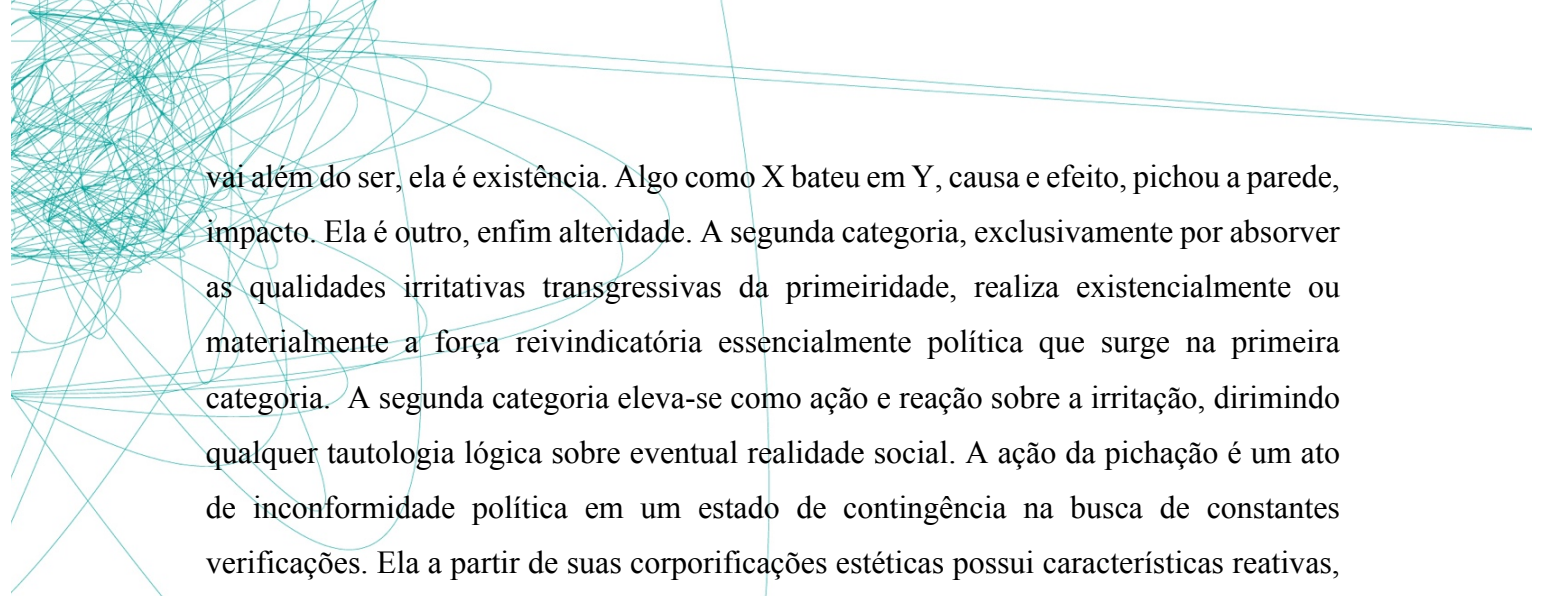
Contudo, se existe mente inconsciente, e se suas materializações físicas externas não se apresentam existencialmente, exclusivamente como substâncias, e se ela pode superar seu sentido quase-semiose (NÖTH, 2007: 71), se constituindo assim com autonomia criativa, ou, essencialmente como ação do signo (*semiose*), temos interesse em desenvolver uma hipótese, que a partir do estado da arte dos fenômenos da pichação e da pixação, e pelo entendimento das possibilidades lógicas semióticas peirceanas, ao aplicar o conceito de Inteligência Aumentada sobre estes fenômenos, tendo em vista suas relações contemporâneas com o maquinário de alta tecnologia disponível na atualidade, possamos especular seus cenários futuros.

A pichação e a pixação em seus sentidos lógicos semióticos

Nosso objeto de estudo sistematizado pela lógica fenomenológica peirceana, portanto fundamentado pelas três categorias universais, deverá ser compreendido a partir de seu sentido transgressivo. A primeira categoria, que chamamos de primeiridade, admite a transgressão como elemento inato e primeiro da pichação. A transgressão enquanto universalmente primeira, se serve como princípio propulsor a diferentes e eventuais alteridades possíveis universais. Ela nessa instância não se adere a algum contraditório, ou uma suposta qualidade ôntica, estamos nesta hierarquia, separando o “ser” ontológico do ente, seu efeito sem operar no real, ainda em seu estágio primeiro, antes que hipoteticamente, a pichação se reivindique enquanto subversão a alguma ordem imposta. Trata-se de abstração pura. A transgressão a efeito de exemplo, também pode ser vista como a cor magenta, de acordo com a seguinte análise proposta por Peirce:

Imagine uma cor de magenta. Agora imagine que todo o resto de sua consciência — memória, pensamento, tudo, exceto esse sentimento de magenta, tenha sido eliminado e, com isso, apagado toda possibilidade de comparar a magenta com qualquer outra coisa ou de avaliá-la mais ou menos brilhante. É isso que eu penso ser uma pura qualidade sensível. Esta definida potencialidade pode emergir de tal indefinida potencialidade apenas por sua Primeiridade vital ou espontaneidade. Eis aqui esta cor magenta. O que originalmente tornou tal qualidade possível? Evidentemente, nada além de ela mesma. Ela é um Primeiro. (CP 6.198, Apud IBRI, 2002; 49)

Já em seu sentido segundo, constituindo nossa lógica fenomênica, onde a transgressão é mecanismo motivador que impulsiona o elemento segundo, a secundidade



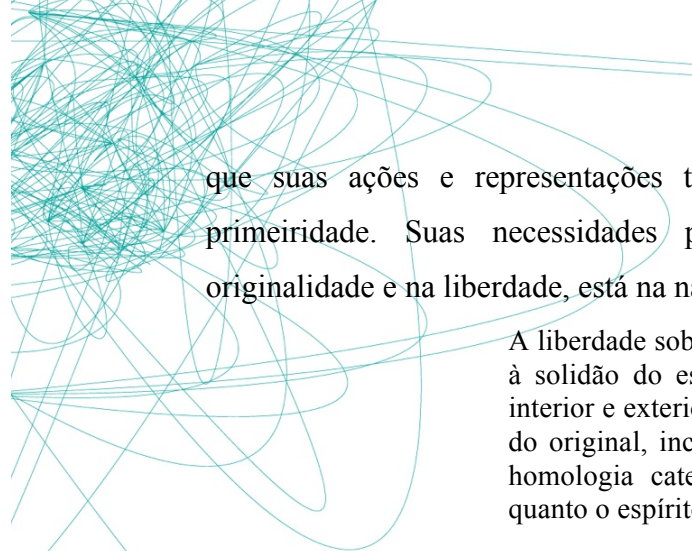
vai além do ser, ela é existência. Algo como X bateu em Y, causa e efeito, pichou a parede, impacto. Ela é outro, enfim alteridade. A segunda categoria, exclusivamente por absorver as qualidades irritativas transgressivas da primeiridade, realiza existencialmente ou materialmente a força reivindicatória essencialmente política que surge na primeira categoria. A segunda categoria eleva-se como ação e reação sobre a irritação, dirimindo qualquer tautologia lógica sobre eventual realidade social. A ação da pichação é um ato de inconformidade política em um estado de contingência na busca de constantes verificações. Ela a partir de suas corporificações estéticas possui características reativas, impactantes e denotáveis no mundo, que surgem por suas ações ilegais não ainda na sua habitualidade ou incorporada como lei.

A pichação em sua terceira categoria se manifesta por meio dos pichadores que marcam seus espaços/territórios com símbolos identificáveis ou não. Sua corporificação se deve primeiro aos sentimentos de seus indivíduos que por meio de impulsos nervosos, em suas qualidades transgressivas, agem por segundo em reação a algum agente opressor, que historicamente o Estado tem maior representatividade, e sua missão permanente e perseverante por atingir seus ideais tem potencial previsível. A pichação nesta categoria conecta qualidade e fato mas vai além. Seu objeto manifestado é imputado. Neste estágio de interpretação, ela extrapola a comunidade de suas qualidades, e por exemplo, as meras preocupações do pichador com os vestígios sobre seus atos já não importam mais, passou. O relevante para esta categoria é o futuro baseado nas relações implicadas. Enfim, ela é primacialmente lei e hábito.

Picho, pixo e a era digital

A simples informação emitida de forma consensual pelos próprios pichadores, onde eles afirmam que a pichação é diferente da pichação, é substancialmente primordial para o ponto de partida a respeito do que vem a ser a com “x” e a com “ch”. Ao nosso modo de ver, a pichação é sobretudo um ato político humano que de modo geral, se manifesta simbolicamente em superfícies parietais desde a antiguidade até os dias atuais, já a pichação é um fenômeno genuinamente paulistano, que desde o final da década de oitenta se manifesta de forma peculiar nos grandes centros urbanos do Brasil, por meio de códigos criados a partir de tipografias influenciadas pela produção da cultura popular e digital, e tem como fundamento toda rica cultura da pichação.

A qualidade transgressiva da pichação como liberdade parece ter muita relevância e mais evidência em seus primeiros e antigos desenvolvimentos. O que para nós indica



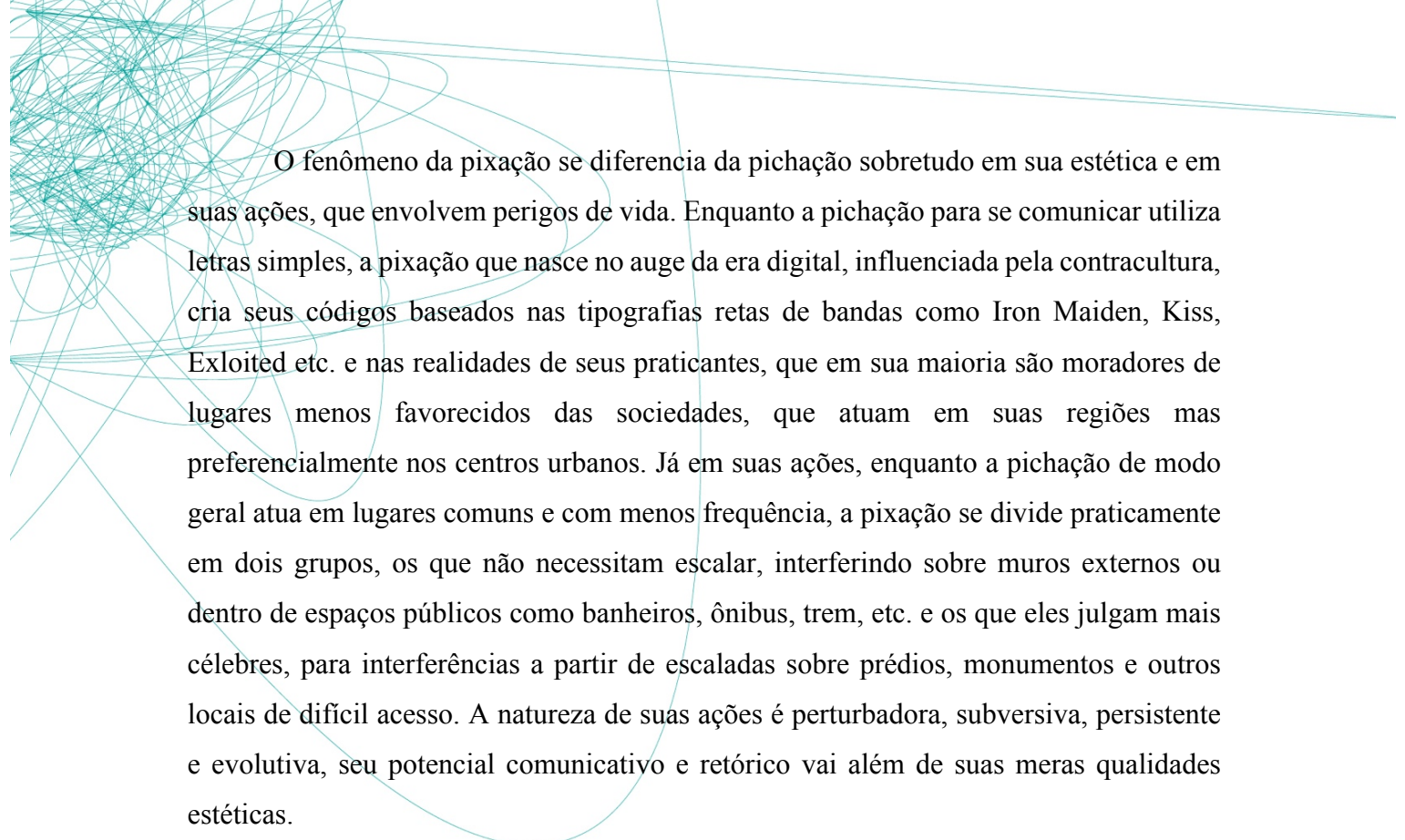
que suas ações e representações tinham maiores influências e conexões com a primeiridade. Suas necessidades primitivas de se expressar fundamentada na originalidade e na liberdade, está na natureza e também no homem, não obstante:

A liberdade sob a primeira categoria não estará confinada tão-somente à solidão do espírito, pois sob aquele duplo aspecto do fenômeno, interior e exterior, é que a Primeiridade se desenhará como a categoria do original, incondicionado, livre. Liberdade é predicado que, sob a homologia categorial da Primeiridade, permeará tanto a Natureza quanto o espírito. (IBRI, 2002; 50)

Neste ambiente onde a pichação inicia seu trajeto como uma instituição mental, e suas qualidades lógicas, éticas e estéticas se engendram a partir de hábitos vernaculares, sempre às margens das sociedades em que atua, seu desenvolvimento tem associação e contraposição com as outras grandes instituições mentais, ou culturais, sendo que seu sentido contestatório passa a ter maior potencial a datar do período da Roma antiga, quando a necessidade da organização social imposta por leis rígidas e muitas vezes opressoras, estimulou o povo a protestar em nome da coletividade, utilizando os muros das cidades como suportes para significados distintos.

Desde então, a partir deste marco histórico da pichação, seu sentido de ação ilegal como princípio ético, que se inicia e se direciona como fundamento geral, constituindo o cerne de sua lógica ética e evolutiva que se restringe às realidades daquele período, se adapta ao surgimento dos estados modernos portanto suas ações ilegais se reformulam de acordo com o novo sentido de ilegalidade, a partir da nova concepção de propriedade que surge com a classe burguesa. Com o início da primeira revolução industrial, sua ética da ilegalidade se potencializa na mesma efervescência que as máquinas a vapor daquele período.

A pichação enquanto se especializa em seus motivos, e adapta seus instrumentos e suportes, que variam conforme as demandas proporcionadas pelos avanços tecnológicos e sociais das diversas culturas em que ela interage, de forma criativa atua na paisagem social. Nos seus primórdios, seus traços podiam ser feitos com as mãos em negativo, diversos óxidos minerais, vegetais, ossos carbonizados, excrementos, sangue de animais etc., já seus suportes, poderiam ser troncos de árvores e outras possibilidades da natureza em formas parietais, como cavernas etc. Já a pichação moderna e a pixação, utilizam inúmeras possibilidades mas atuam basicamente por meio de latas de tinta spray ou rolinhos de espuma com tintas à base d'água. Seus suportes são diversas áreas da paisagem urbana.



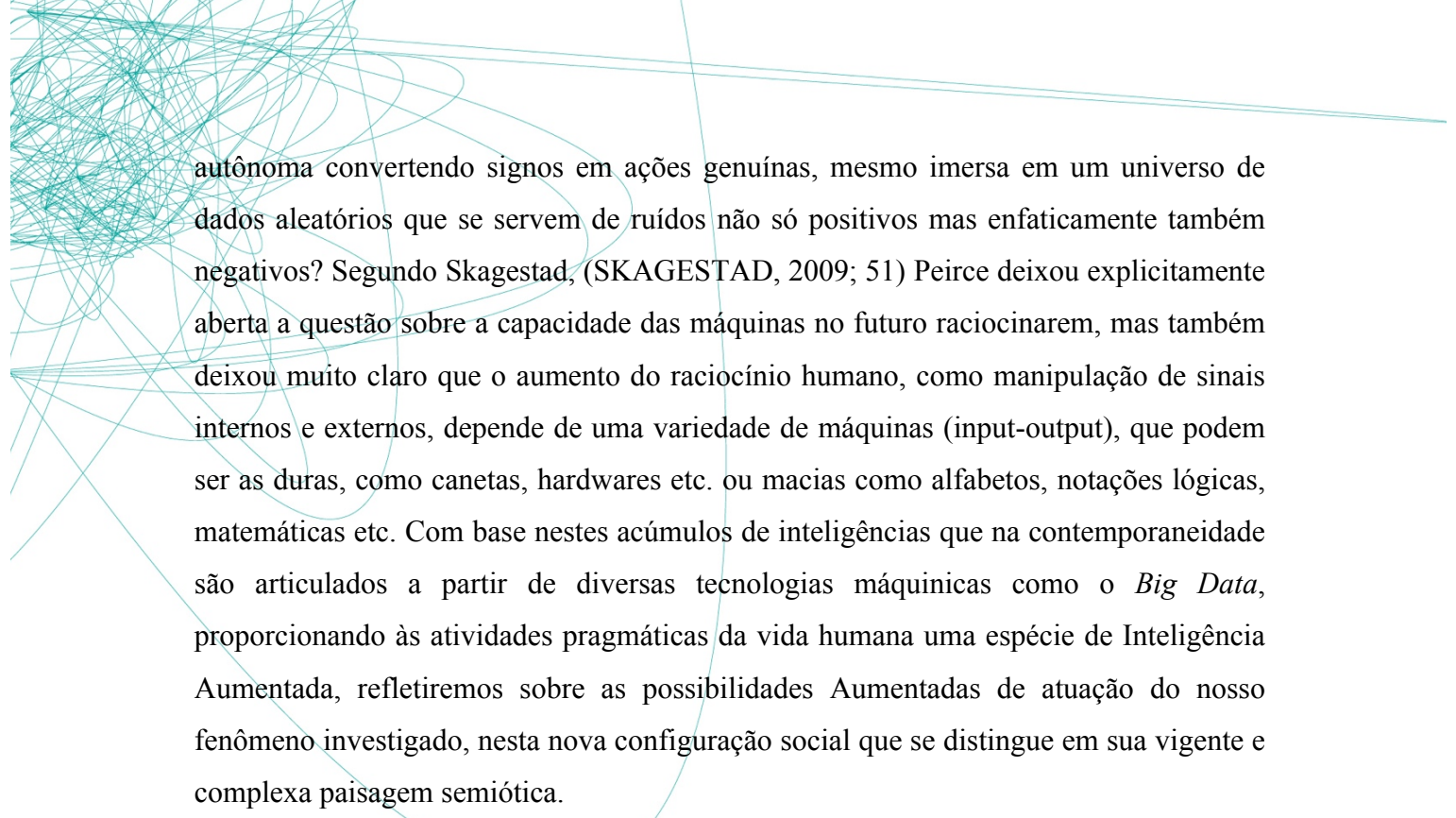
O fenômeno da pixação se diferencia da pichação sobretudo em sua estética e em suas ações, que envolvem perigos de vida. Enquanto a pichação para se comunicar utiliza letras simples, a pixação que nasce no auge da era digital, influenciada pela contracultura, cria seus códigos baseados nas tipografias retas de bandas como Iron Maiden, Kiss, Exloited etc. e nas realidades de seus praticantes, que em sua maioria são moradores de lugares menos favorecidos das sociedades, que atuam em suas regiões mas preferencialmente nos centros urbanos. Já em suas ações, enquanto a pichação de modo geral atua em lugares comuns e com menos frequência, a pixação se divide praticamente em dois grupos, os que não necessitam escalar, interferindo sobre muros externos ou dentro de espaços públicos como banheiros, ônibus, trem, etc. e os que eles julgam mais célebres, para interferências a partir de escadas sobre prédios, monumentos e outros locais de difícil acesso. A natureza de suas ações é perturbadora, subversiva, persistente e evolutiva, seu potencial comunicativo e retórico vai além de suas meras qualidades estéticas.

Em síntese, seu rico legado constituído por uma robusta lógica semiótica evolutiva, de modo amplo, perpassa historicamente por semioses onde a primeiridade tem maior relevância em suas ações, passando pelo aprimoramento em secundidade, onde seus aspectos políticos e ilegais se reconfiguram como novidades a partir da Roma Antiga, chegando ao seu sentido moderno com ênfase na terceiridade, que a partir da primeira revolução industrial se apropria da nova acepção de propriedade, complexificando mais uma vez sua essência semiótica até a era digital, onde estes fenômenos a partir de sistemas que combinam máquinas com processos digitais, circunstâncias em que diversas tecnologias tendem a ser totalmente automatizadas, proporcionando assim novos desafios semióticos, já se encontram em plena ânsia por desenvolvimento na Indústria 4.0.

Em vista de todo progresso semiótico evolutivo da pichação, pretendemos nos valer de toda sua epistemologia, para a partir do entendimento dos processos semióticos que envolvem a máquina como mente autônoma, especular e conceituar o que poderemos chamar de Pichação e Pixação Aumentada.

As máquinas e a convergência

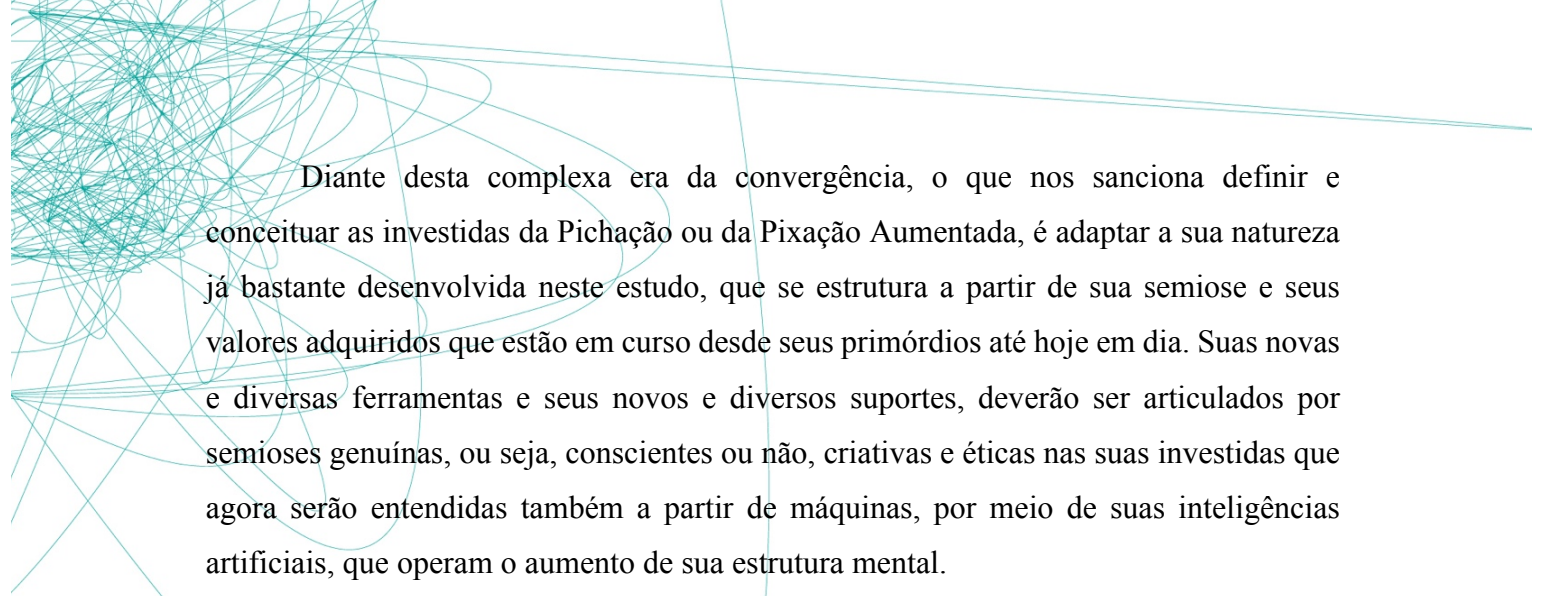
Seria possível em um mundo real e atual que se depara com a absoluta convergência entre o mundo real e o virtual, ou, biológico e artificial, a pichação/pixação se desenvolver semioticamente a partir de máquinas? Ou seja, como iniciativa criativa e



autônoma convertendo signos em ações genuínas, mesmo imersa em um universo de dados aleatórios que se servem de ruídos não só positivos mas enfaticamente também negativos? Segundo Skagestad, (SKAGESTAD, 2009; 51) Peirce deixou explicitamente aberta a questão sobre a capacidade das máquinas no futuro raciocinarem, mas também deixou muito claro que o aumento do raciocínio humano, como manipulação de sinais internos e externos, depende de uma variedade de máquinas (input-output), que podem ser as duras, como canetas, hardwares etc. ou macias como alfabetos, notações lógicas, matemáticas etc. Com base nestes acúmulos de inteligências que na contemporaneidade são articulados a partir de diversas tecnologias máquinicas como o *Big Data*, proporcionando às atividades pragmáticas da vida humana uma espécie de Inteligência Aumentada, refletiremos sobre as possibilidades Aumentadas de atuação do nosso fenômeno investigado, nesta nova configuração social que se distingue em sua vigente e complexa paisagem semiótica.

Winfried Nöth, em seu artigo intitulado “Máquinas semióticas”, onde ele elabora um estudo histórico a partir do legado da semiótica peirciana sobre a evolução das máquinas como mecânicas deterministas, quase-semióticas ou quase-mente, máquinas semióticas, ou triádicas em semiose e máquinas alopoiéticas ou autopoieticas, a relação da extensão da mente humana e sua possível convergência absoluta com as máquinas, nos possibilita pensar que a capacidade semiótica máquinica, na contramão de qualquer pensamento dualista, somente se distingue em graus da capacidade humana de raciocinar. Neste sentido, a viabilidade autônoma de eventual máquina que envolva de modo amplo a *autopoiesis* mesmo não possuindo vida humana, será capaz de reproduzir no universo virtual e aumentado, semiose muito próxima do que seria a que envolve ação humana, numa relação de proximidade que em pouco tempo, principalmente a partir do ápice da indústria 4.0, será praticamente imperceptível e impossível identificar de onde surgem diversas produções simbólicas que substanciarão os enunciados do cotidiano da vida humana, e agora, a partir da Inteligência Artificial, também da vida artificial. Para finalidade de complemento deste raciocínio Nöth cita o biólogo Kawade:

[...]então esta distinção também desaparecerá. Mesmo se a síntese completa de uma célula viva não for atingida, várias estruturas artificiais orgânicas, que realizam funções parciais de células completas ou tecidos e órgãos naturais, serão provavelmente feitas num futuro próximo, apagando as fronteiras entre máquina e coisas vivas. (KAWADE, 1999; 373 apud NÖTH, 2007; 67)

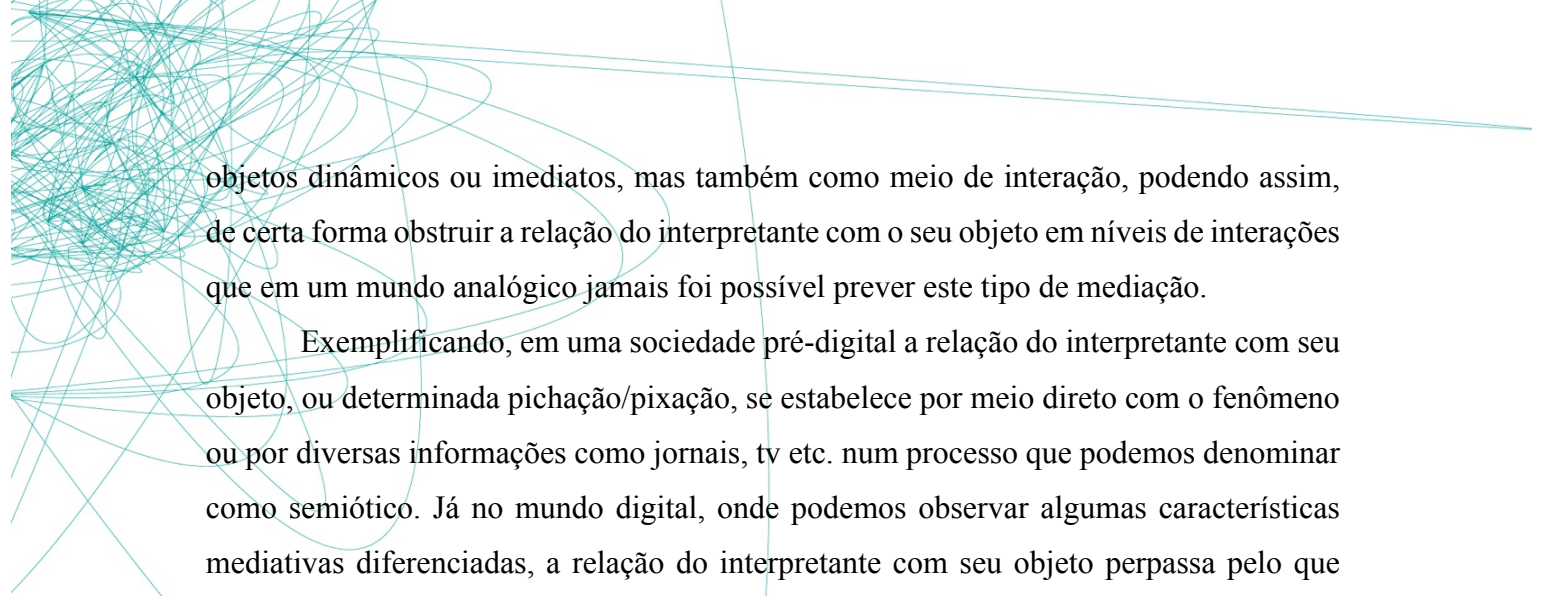


Diante desta complexa era da convergência, o que nos sanciona definir e conceituar as investidas da Pichação ou da Pixação Aumentada, é adaptar a sua natureza já bastante desenvolvida neste estudo, que se estrutura a partir de sua semiose e seus valores adquiridos que estão em curso desde seus primórdios até hoje em dia. Suas novas e diversas ferramentas e seus novos e diversos suportes, deverão ser articulados por semioses genuínas, ou seja, conscientes ou não, criativas e éticas nas suas investidas que agora serão entendidas também a partir de máquinas, por meio de suas inteligências artificiais, que operam o aumento de sua estrutura mental.

Em face desta nova etapa semiótica que já é realidade, onde o acúmulo informacional digitalizado e estruturado como Inteligência Artificial, dispõe de uma diversidade dinâmica em tecnologia da informação que estimula a era da convergência, admitimos uma luta que por um lado, para as investidas humanas se estabelecerem asseguradas pelos propósitos de uma ética condicionada insistentemente universalmente humana, mas que por um suposto princípio geral e universal da convergência, especulamos dar subsídios para surgir uma reivindicação a partir de máquinas capazes de raciocinar abduktivamente, que por outro lado lutará para também estabelecerem suas investidas, gerando assim a possibilidade de uma lógica ética híbrida da mente não somente no ciberespaço, nos usufruiremos do conceito de *Cultura Proxy* elaborado por Floridi, para clarear e fortalecer o entendimento sobre as possíveis implicações comportamentais humanas e máquinicas, geradas por uma nova realidade signica que também delineará a elaboração do conceito de nosso objeto.

Os proxies e proxies degenerados

O conceito de proxy apresentado por Floridi, que em português podemos entender como “procurador” ou “representante”, se origina e se desenvolve em contexto tecnológico, portanto seu significado usual em tecnologia da informação é basicamente intermediar e facilitar uma eventual solicitação de um usuário da rede mundial de computadores, a algum tipo de serviço final. Ainda segundo o autor, o proxy como nova característica de tipo de mediação semiótica que surge a partir do contexto da era da informação, se dá pela evolução da cultura de signos e significação para uma cultura de proxies e interações (FLORIDI, 2015; 487). O proxy em um cenário sociopolítico, como mediador que professa representar em alguma medida o seu objeto, em sua importantíssima aferição, pois um mundo sem condições mediativas podemos especular que seria uma realidade autística, é passível não somente como meio condicional aos seus



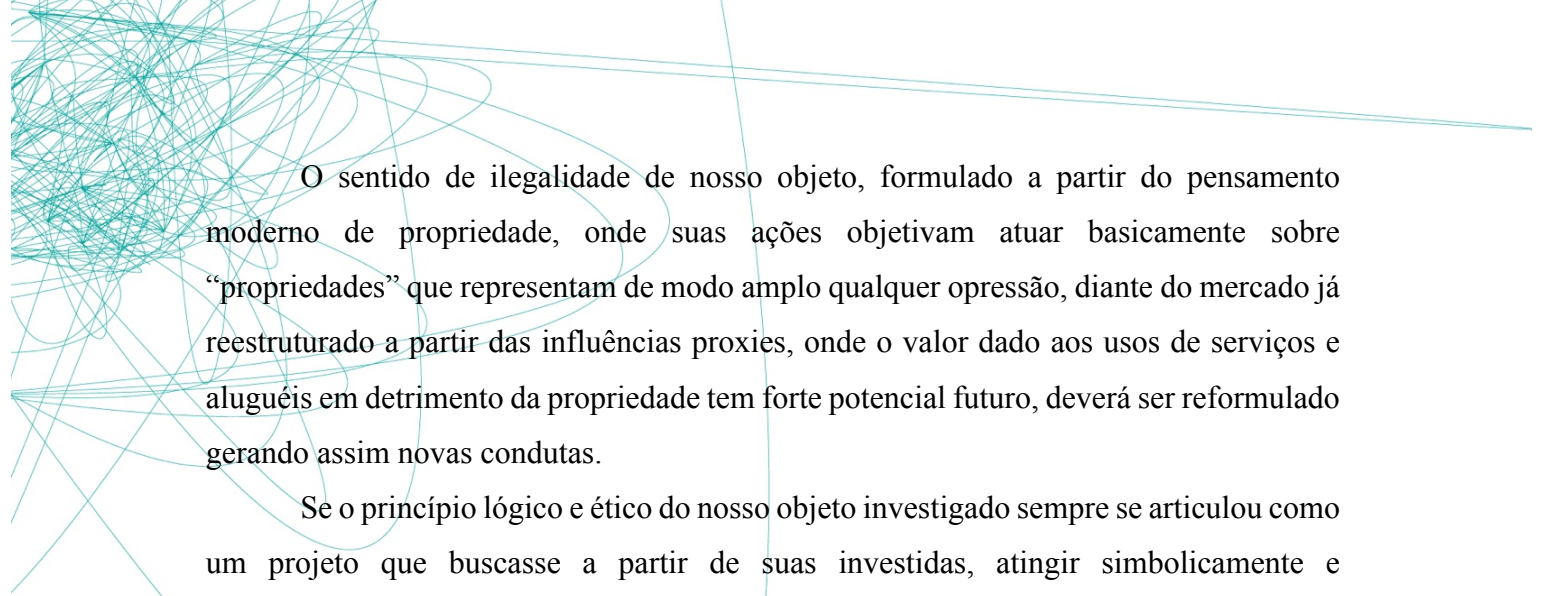
objetos dinâmicos ou imediatos, mas também como meio de interação, podendo assim, de certa forma obstruir a relação do interpretante com o seu objeto em níveis de interações que em um mundo analógico jamais foi possível prever este tipo de mediação.

Exemplificando, em uma sociedade pré-digital a relação do interpretante com seu objeto, ou determinada pichação/pixação, se estabelece por meio direto com o fenômeno ou por diversas informações como jornais, tv etc. num processo que podemos denominar como semiótico. Já no mundo digital, onde podemos observar algumas características mediativas diferenciadas, a relação do interpretante com seu objeto perpassa pelo que estamos chamando de proxy, que se serve como mediação de significado porém ele também permite interações que antes não eram concebíveis. Mesmo se no período anterior houvesse a possibilidade do interpretante interagir com o signo do objeto antes ou depois de contemplá-lo diretamente, por exemplo em veículos de comunicações impressas, utilizando as “sugestões aos editores” que podiam ser feitas por envio de cartas etc., neste mundo analógico, ou “análogo” a relação interpretante-objeto se dava por uma “analogia” muito mais direta de significado do que hoje se dá por “dígitos”, ou números em relações binárias 0 e 1, o digital. Como Floridi coloca, os proxies naquele meio ambiente eram difíceis de se desenvolver e sem muitas necessidades de interações:

Mas hoje, vivendo na infosfera, completamente imerso em um mar de dados, quando o aluguel e o uso de serviços são pelo menos tão importantes quanto a propriedade de bens, os proxies são fáceis de obter e necessários de usar porque compartilham uma natureza digital com seus referentes. (FLORIDI, 2015; 489, tradução nossa)

Dessa forma, como vivemos no auge da interação com os proxies, para evitar que eles em suas interações influenciem culturalmente de forma negativa o nosso conceito que está sendo elaborado na sua Realidade Aumentada, nosso estudo visa não somente conceituar a Pichação e a Pichação Aumentada mas também alertar sobre a necessidade de que sua concepção deverá ser ensinada de forma exata para a Inteligência Artificial envolvida nos seus processos de desenvolvimento.

Se antes para delimitar e formular o conceito de pichação e pixação trabalhávamos num ambiente semiótico que admitia o entendimento de concepções e relações sociais específicas, agora para adaptarmos o conceito de nosso objeto em uma Realidade Aumentada e convergida, num ambiente semiótico imerso na infosfera de Floridi, será imprescindível refletir sobre esta dinâmica que influenciará a estrutura lógica, ética e estética de nosso objeto.




O sentido de ilegalidade de nosso objeto, formulado a partir do pensamento moderno de propriedade, onde suas ações objetivam atuar basicamente sobre “propriedades” que representam de modo amplo qualquer opressão, diante do mercado já reestruturado a partir das influências proxies, onde o valor dado aos usos de serviços e aluguéis em detrimento da propriedade tem forte potencial futuro, deverá ser reformulado gerando assim novas condutas.

Se o princípio lógico e ético do nosso objeto investigado sempre se articulou como um projeto que buscasse a partir de suas investidas, atingir simbolicamente e esteticamente representações de propriedades opressoras, com a desconfiança de que essas propriedades se servem dos menos favorecidos socialmente, para se perpetuarem como elites dominadoras, e os proxies com suas capacidades mediadoras atuam em função de dissolver o sentido de propriedade, proporcionando o aumento de usuários em detrimento da necessidade de proprietários, podemos inferir que por este ponto os proxies poderão influenciar o novo sentido ético da Pichação e Pixação Aumentada.

As potencialidades que os proxies têm de interferir na constituição das sociedades futuras são inúmeras, complexas e aparentemente contraditórias, pois ao mesmo tempo que eles podem aumentar a distância entre os interpretantes e seus objetos, na medida em que se dispõem como substitutos e ainda possíveis de interações, eles na constituição da Realidade Aumentada de nosso objeto, possibilitarão o acesso a diversas novas ferramentas para suas implementações, ações.

São diversas as implicações que também podem se estabelecer a partir dos proxies degenerados. Para Floridi, um proxy degenerado pode ser explicado com o clássico exemplo de Charles Sanders Peirce, onde a tricotomia relacional entre o signo e seu objeto pode ser compreendida pelo ícone, (...) signos que se assemelham com o que eles representam, a fotografia de uma nuvem escura é um ícone, índices, (...) signos que se correlacionam com o que eles representam, nuvens escuras são índices de chuva contida, e símbolos, (...) signos denotativos na medida em que representam o que eles significam em função de determinadas convenções ou leis gerais. Em cada um desses casos, cada significante tem uma relação de certa forma complexa de mediação em relação aos seus referenciais, mas são um conjunto de significantes que realmente não podem agir em nome ou em vez deles. Os proxies degenerados são signos que tem grau zero de mediação em relação aos seus referenciais, que podem substituí-los e você ainda pode perceber ou não.

Ele ainda nos traz o exemplo do café chicória:



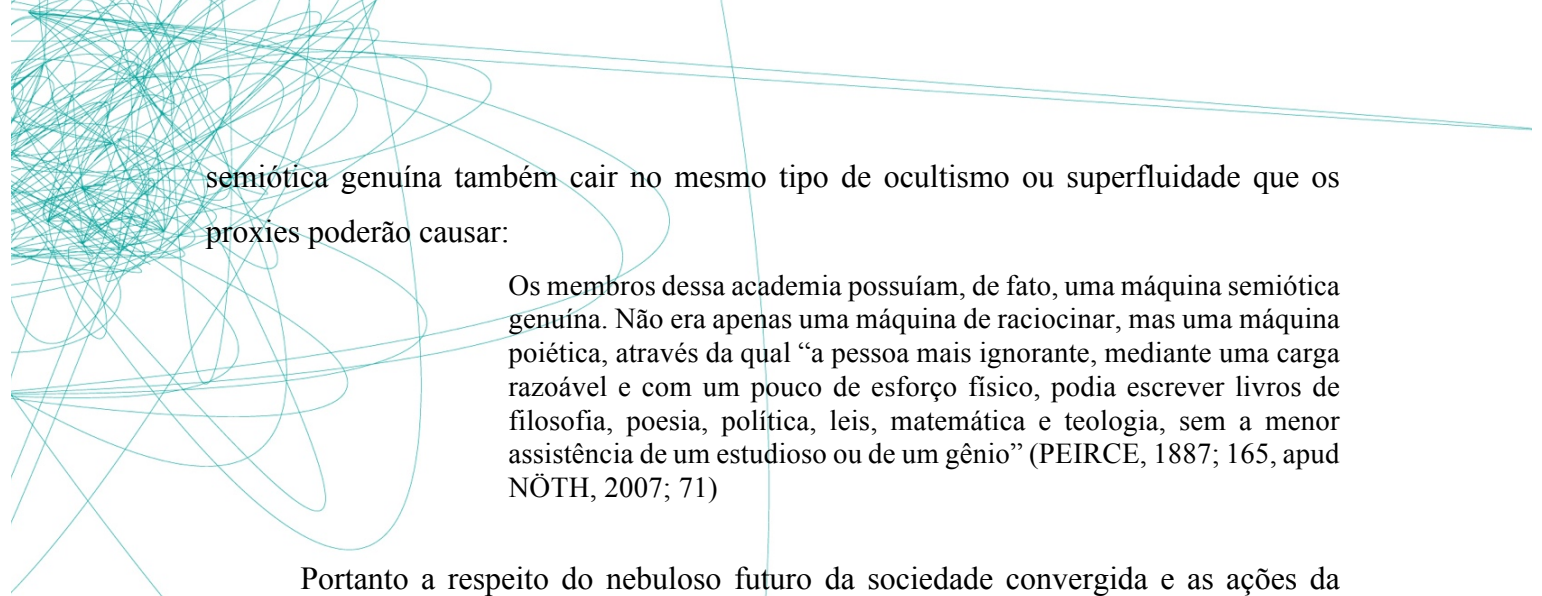
Vimos que temos um tipo diferente de procuração degenerada quando a relação vicária tem grau zero de representação, transformando uma procuração em substituta. Tome café de chicória. Este é um substituto clássico do café que não contém cafeína, mas é usado para imitar e substituir o café. O café de chicória geralmente não tem uma relação semiótica de significância para o café real. Não é um sinal de café, da mesma forma que uma imagem (ícone), cheiro (índice) ou nome (símbolo) de um café. Mas tem uma relação de "representação" com o café porque você pode realmente beber café de chicória como um substituto para o café de verdade, em teoria, mesmo sem saber que há outra coisa da qual esse café de chicória é um substituto. (FLORIDI, 2015; 488, tradução nossa)

E, neste sentido, onde um proxy degenerado pode substituir o objeto significado muitas vezes de forma ilusória, cabe especular que principalmente em ambientes virtuais, este tipo de proxy poderá se valer como distrações aleatórias substitutas da verdadeira Pichação e Pixação Aumentada. Desse modo, prevemos uma guerra de informação por meio de proxies e proxys degenerados que será travada entre os pichadores e pixadores aumentados e seus alvos, que ainda acreditamos, serão as instituições mentais, ou culturais, de hábitos opressivos.

Os proxies e a Pichação e Pixação Aumentada já são realidades e mesmo que ainda estejamos como assinala Floridi: “Somos a geração anfíbia que está saindo do mundo analógico para viver em um ambiente digital” (FLORIDI, 2015; 490, tradução nossa), será inevitável não correr o risco de viver uma cultura baseada em um mero ocultismo, quando proxies degenerados poderão se servir apenas como substitutos dos objetos significados, impossibilitando assim a relação signica entre qualquer interpretante e seu objeto final ou real.

A virtualidade e o futuro nebuloso

No contexto da Realidade Aumentada, se a pichação como defendemos é semiose, e na era da convergência da mente, ela habitará um espaço social de ética híbrida, deduzimos a partir da síntese de nossas reflexões, que a pichação como instrumento e ação humana, para se adaptar a cultura cibernética, enfrentará as mesmas dificuldades gerais da humanidade, se estabelecendo primeiro como Pichação Aumentada e depois como pichação pós-humana. Neste sentido, onde a formação de uma nova sociedade estruturada na mente convergida, possui tendências passíveis de serem especuladas mas ainda são muito nebulosas, cabe lembrar como bem apontou Nöth a respeito da referência que Peirce fez a academia de Lagado, de Jonathan Swift, sobre a possibilidade da máquina



semiótica genuína também cair no mesmo tipo de ocultismo ou superfluidade que os proxies poderão causar:

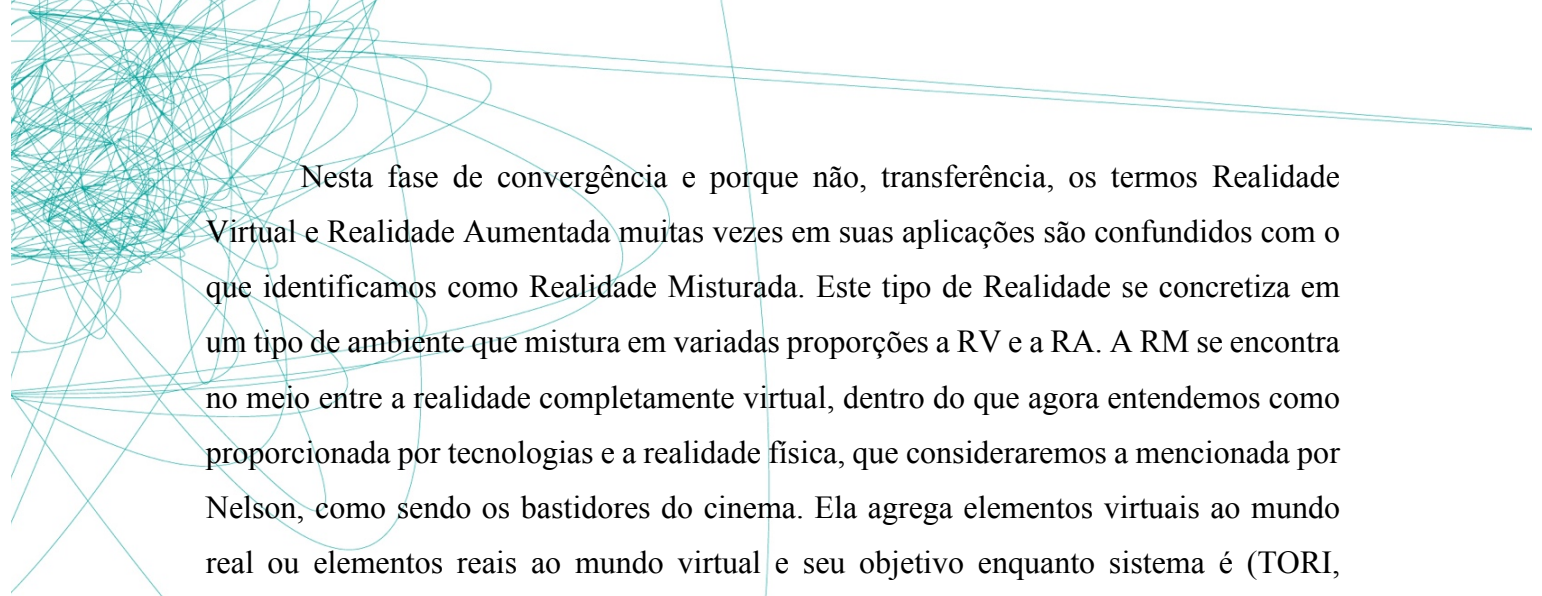
Os membros dessa academia possuíam, de fato, uma máquina semiótica genuína. Não era apenas uma máquina de raciocinar, mas uma máquina poética, através da qual “a pessoa mais ignorante, mediante uma carga razoável e com um pouco de esforço físico, podia escrever livros de filosofia, poesia, política, leis, matemática e teologia, sem a menor assistência de um estudioso ou de um gênio” (PEIRCE, 1887; 165, apud NÖTH, 2007; 71)

Portanto a respeito do nebuloso futuro da sociedade convergida e as ações da Pichação e Pixação Aumentada, diante da acepção de Peirce sobre virtualidade, que de forma muito ampla a definiu como algo que possui uma certa copiosidade do real, sem cometer infrações, admitimos o conceito formulado por Theodor Nelson, que segundo Skagestad (SKAGESTAD, 2009; 47), em 1980 pode ter sido o primeiro a definir a palavra “virtualidade” para descrever a interação entre sistemas computacionais. Este conceito que se constitui numa visão mais poética é também funcional e se aplica em contextos de evoluções gráficas tecnológicas. Grosso modo é uma espécie de oposição ao real:

Por virtualidade de uma coisa, entendo a aparência dela, como distinto de sua "realidade" mais concreta, que pode não ser importante. ... uso o termo "virtual" em seu sentido tradicional, o oposto de "real". A realidade de um filme inclui como o cenário foi pintado e onde os atores foram reposicionados entre as tomadas, mas quem se importa? A virtualidade de um filme é o que parece estar nele. (SKAGESTAD, 2009; 47, tradução nossa)

A partir desta concepção aplicada e tecnológica de Nelson, para especularmos sobre a Realidade Aumentada, podemos também refletir sobre o conceito de “virtual” que se encontra no glossário de termos cibernéticos de Michael Heim, que remete ao escolástico John Duns Scotus e ao sentido peirceano: "Um termo filosófico que significa "não realmente, mas apenas como se" (SKAGESTAD, 2009; 47, tradução nossa). O mesmo autor em outro momento, assim como Nelson, poeticamente articula a possibilidade futura aplicada e tecnológica da Realidade Aumentada a partir da Realidade Virtual:

A RV irá aumentar o poder da arte de transformar a realidade. A moldura, o palco, o cinema limitam a arte, pois a bloqueiam como sendo um recorte da realidade. A RV, com sua realidade aumentada, permite uma transição mais suave e mais controlada do virtual para o real e vice-versa. Essa capacidade, que pode assustar os psicólogos, irá oferecer aos artistas um poder sem precedentes de transformar sociedades. (HEIM, 2009; 115)



Nesta fase de convergência e porque não, transferência, os termos Realidade Virtual e Realidade Aumentada muitas vezes em suas aplicações são confundidos com o que identificamos como Realidade Misturada. Este tipo de Realidade se concretiza em um tipo de ambiente que mistura em variadas proporções a RV e a RA. A RM se encontra no meio entre a realidade completamente virtual, dentro do que agora entendemos como proporcionada por tecnologias e a realidade física, que consideraremos a mencionada por Nelson, como sendo os bastidores do cinema. Ela agrega elementos virtuais ao mundo real ou elementos reais ao mundo virtual e seu objetivo enquanto sistema é (TORI, HOUNSELL, 2018; cap.2.7.1): “[...] criar um ambiente tão realista que faça com que o usuário não perceba a diferença entre os elementos virtuais e os reais participantes da cena, tratando-os como uma coisa só”.

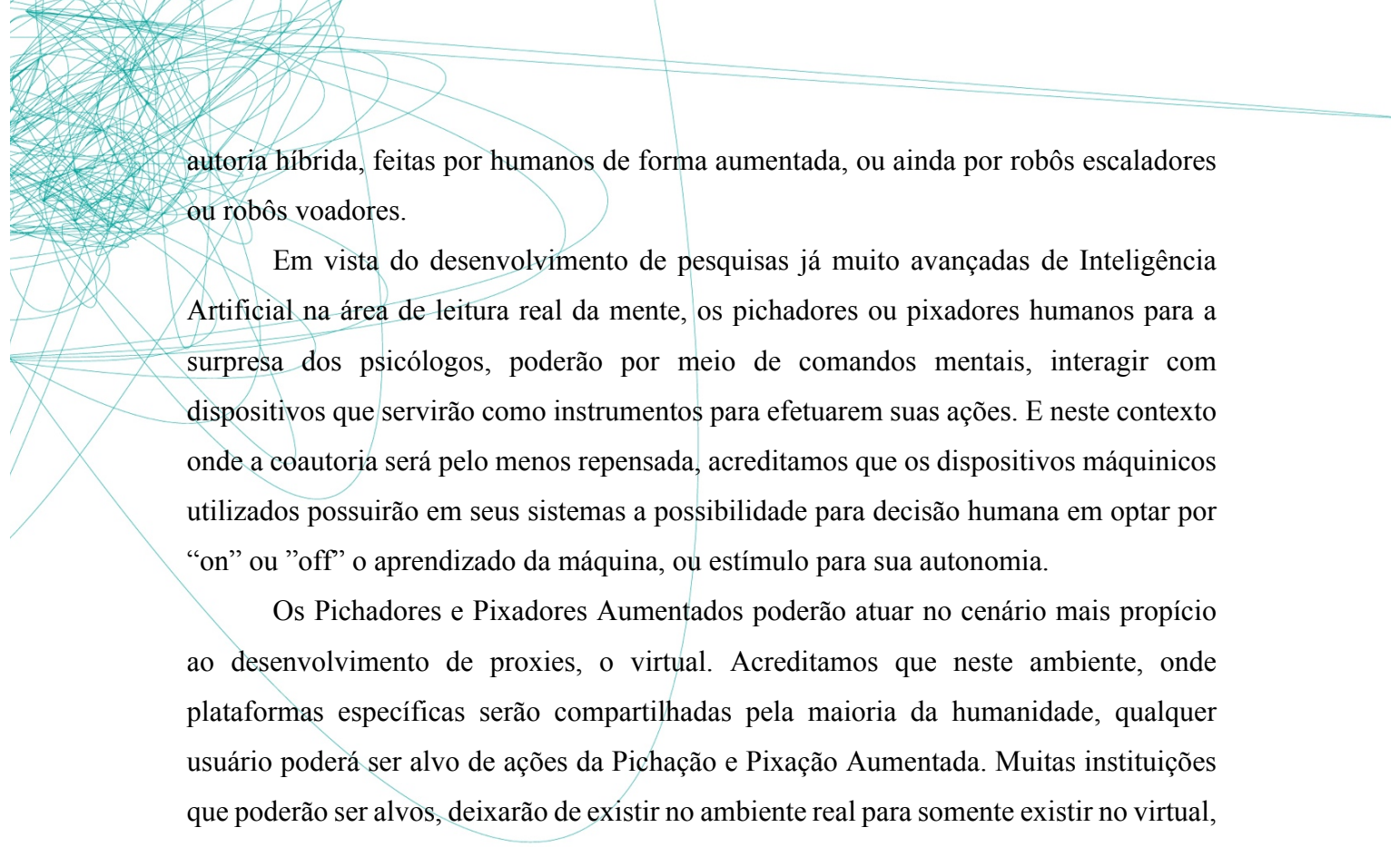
A Pichação e Pixação Aumentada neste emaranhado de conceitos que estão se formulando, como sendo semioses que basicamente interagem com um universo de informações em forma de dados disponíveis como Inteligência Artificial, na perspectiva de ampliar e melhorar a capacidade analítica cerebral dos pichadores, pode ser de alguma forma prevista, como mostraremos a seguir.

Algumas aplicações práticas

O pichador/pixador para se prevenir de riscos de acidentes em suas escaladas, deverá utilizar dispositivos auxiliares que deverão ser desenvolvidos pela área de engenharia. Estes dispositivos poderão ser celulares, tablets ou óculos, sendo lentes de contato o ápice destes recursos, para por meio de algum tipo de aplicação, que deverá sugerir estratégias de escaladas avaliadas em graus de riscos, interagir de forma online e tridimensional em relação a sua empreitada, amenizando assim riscos de queda e morte.

O pixador/pichador terá acesso a hardwares arduinos necessários para por meio de softwares livres (open source) operar drones adaptados para suas ações. O design da lata de spray também deverá ser adaptado para que tenha maior precisão, podendo assim executar não somente letras e códigos retos e monocores mas também desenhos e pinturas.

A partir destas investidas, onde os instrumentos utilizados poderão por meio da Inteligência Artificial, adquirir autonomia através do aprendizado adquirido pela experiência compartilhada com seus usuários regulares, teremos pela primeira vez a coautoria da Pichação/Pixação Aumentada reivindicada pela Inteligência Artificial. Será incrível distinguir na paisagem urbana pichações ou pixações puramente humanas ou de



autoria híbrida, feitas por humanos de forma aumentada, ou ainda por robôs escaladores ou robôs voadores.

Em vista do desenvolvimento de pesquisas já muito avançadas de Inteligência Artificial na área de leitura real da mente, os pichadores ou pixadores humanos para a surpresa dos psicólogos, poderão por meio de comandos mentais, interagir com dispositivos que servirão como instrumentos para efetuarem suas ações. E neste contexto onde a coautoria será pelo menos repensada, acreditamos que os dispositivos máqunicos utilizados possuirão em seus sistemas a possibilidade para decisão humana em optar por “on” ou “off” o aprendizado da máquina, ou estímulo para sua autonomia.

Os Pichadores e Pixadores Aumentados poderão atuar no cenário mais propício ao desenvolvimento de proxies, o virtual. Acreditamos que neste ambiente, onde plataformas específicas serão compartilhadas pela maioria da humanidade, qualquer usuário poderá ser alvo de ações da Pichação e Pixação Aumentada. Muitas instituições que poderão ser alvos, deixarão de existir no ambiente real para somente existir no virtual, principalmente as que poderemos chamar de Instituições Proxies.

Em resumo, nosso conceito expandido de Pichação, além de seu desdobramento em Pixação Aumentada, deverá ser estabelecido no mundo “real”, “virtual”, “aumentado”, ou ainda “misturado”, por meio de aparições que sustentem suas qualidades éticas e estéticas que foram apresentadas no decorrer de nosso estudo, onde delineamos seu desenvolvimento desde eras remotas até seu futuro previsto. Crackers, designers, engenheiros, artistas e outros profissionais deverão investir e colaborar com o crescimento da inteligência de nosso objeto de estudo, e até atuarem com pichadores ou pixadores aumentados.

No contexto do ambiente virtual e tecnológico, acreditamos que para além da Pichação, a Pixação também possui capacidade nata de se desenvolver de forma aumentada no *continuum*. Independentemente da *imersão* ou *presença* humana, diversos autores desenvolverão projetos que baseados em algoritmos em *Deep Learning*, farão com que a Pichação e Pixação Aumentada utilizem suas próprias mentes para que de forma criativa, sem interferência alguma humana, possam interagir pela eternidade.

Referências

‘Continuum’. M. Bergman & S. Paavola (Eds.), The Commens Dictionary: Peirce's Terms in His Own Words. New Edition Disponível online em: <http://www.commens.org/dictionary> - acesso em 08/2020.

‘Fallibilism’. Term in M. Bergman & S. Paavola (Eds.), The Commens Dictionary: Peirce's Terms in His Own Words. New Edition. Disponível online em: <http://www.commens.org/dictionary> - acesso em 08/2020.

‘Semiosis’. M. Bergman & S. Paavola (Eds.), The Commens Dictionary: Peirce's Terms in His Own Words. New Edition. Disponível online em: <http://www.commens.org/dictionary> - acesso em 08/2020.

‘Synechism’. M. Bergman & S. Paavola (Eds.), The Commens Dictionary: Peirce's Terms in His Own Words. New Edition Disponível online em: <http://www.commens.org/dictionary> - acesso em 08/2020.

‘Tychism’. M. Bergman & S. Paavola (Eds.), The Commens Dictionary: Peirce's Terms in His Own Words. New Edition. Disponível online em: <http://www.commens.org/dictionary> - acesso em 08/2020.

Collected Papers of Charles Sanders Peirce. C. Hartshorne e P. Weiss (Eds.) v.1-6 e A. W. Burks (Ed.) v. 7-8. Cambridge: Massachusetts, Harvard University Press, 1931-1958. (aqui referido como C.P, seguido do número do volume e do número do parágrafo).

FLORIDI, L. A Proxy Culture. *Philosophy & Technology*. Holanda, v. 28, p. 487-490, 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/284028731_A_Proxy_Culture. Acesso em: 08/2020.

HEIM, Michael. A essência da realidade virtual. *TECCOGS - Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*, São Paulo, edição 2, p. 100 – 115, jul/dez 2009.

HOUSER, Nathan. Social Minds and the Fixation of Belief. 2016. Disponível em: http://www4.pucsp.br/pragmatismo/english_version/downloads/nathan-houser-short-course-13-oct16paper.pdf. Acesso em: 08/2020.

IBRI, Ivo. *Cognitio: Revista de Filosofia*. São Paulo, nº 3, nov. 2002, p. 46-52.

NÖTH, Winfried. Máquinas semióticas. *Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica*. ISSN 1982-2553, [S.l.], n. 1, fev. 2007. ISSN 1982-2553. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/galaxia/article/view/1057>>. Acesso em: 08/2020.

PEIRCE, C.S. A Fixação da Crença (Popular Science Monthly 12 (November 1877), pp. 1-15).

PEIRCE, Charles S. The Essential Peirce: selected philosophical writings. **Houser**, Nathan; **Kloesel**, Christian (Eds.). Bloomington: Indiana University Press, 1992 c. v. 2 (citado EP, seguido do número do volume e do número da página).

Romanini, Vinicius. A contemporaneidade de Peirce no pensamento comunicacional. In: [S.l: s.n.], 2016.

Skagestad, P. "Peirce, Virtuality, and Semiotic". Paidea. Disponível em: <https://www.bu.edu/wcp/Papers/Cogn/CognSkag.htm>. Acesso em: 08/2020.

Tori, Romero; **Hounsell**, Marcelo da Silva (org.). Introdução a Realidade Virtual e Aumentada. Porto Alegre: Editora SBC, 2018.

West, D. E.; **Anderson** M. Consensus on Peirce's Concept of Habit. Before and Beyond Consciousness, 2016.



semeiosis