



## **Representação sígnica nas artes: a evolução da utilização dos signos na produção artística<sup>1</sup>**

Flávia Campos Junqueira<sup>2</sup>

Universidade Federal de Juiz de Fora – Faculdade de Comunicação

### **Resumo**

O presente trabalho tem como objeto de estudo as transformações na utilização dos *signos* na produção artística, destacando alguns momentos históricos específicos das artes plásticas, como forma de exemplificar a ideia proposta. As tecnologias da comunicação entram em foco como impulsionadoras de novos estímulos à produção artística do século XX. Um paralelo entre as duas áreas é traçado por meio da Teoria Semiótica, na qual o conceito de *signo* é definido, possibilitando acompanhar as transformações ocorridas na utilização deste, desde a criação de máquinas capazes de reproduzi-lo, até a atualidade, quando ele pode ser “inventado” sem atenção a referências. A partir disto, buscamos compreender como as tecnologias da comunicação aliaram-se à produção artística diversificada e, juntas foram responsáveis por mudanças na nossa percepção estética.

### **Palavras-chave**

Produção Artística; *Signos*; Tecnologias da comunicação;

### **Semiótica: doutrina e ciência dos signos**

Desde os tempos mais remotos, o homem sempre teve necessidade de se expressar. Seja em rituais mágicos e religiosos nas sociedades míticas, em desenhos nas grutas de Lascaux, em danças de tribos primitivas ou na forma de linguagem verbal, tal característica é inerente ao ser humano. Porém, apesar de vivermos em um mundo povoado de signos dos mais diferentes formatos, o pensamento ocidental se firmou como logocêntrico, acreditando que toda forma de linguagem era passível de análise apenas por meio da linguagem verbal.

Uma das tentativas de estudar os *signos*, a Semiologia concordava com a concepção de que só a linguagem verbal era válida como verdade científica. Na busca pelo estudo e compreensão destes conceitos, Roland Barthes, seguidor das idéias de Ferdinand de Saussure, estendeu a pesquisa lingüística a um contexto cultural mais amplo. A teoria semiológica pretendia, desta maneira, estabelecer uma ponte entre toda

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Intercom, na Divisão Temática de Comunicação Multimídia, do XIV Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sudeste.

<sup>2</sup> Mestranda em Comunicação Social pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), na Linha de Pesquisa Tecnologias da Comunicação. Graduada em Comunicação Social pela mesma instituição.  
E-mail: [flavinha.junqueira@yahoo.com.br](mailto:flavinha.junqueira@yahoo.com.br)



e qualquer forma de linguagem com a verbal. Havia, então, uma hierarquia entre as formas de linguagem.

Em paralelo a este contexto, outros pesquisadores, também interessados em compreender os *signos*, começaram a questionar o logocentrismo, admitindo qualquer forma de linguagem como válida e as tratando de maneira igualitária. Influenciada pelas idéias de Kant e pelo pensamento filosófico moderno — em que se coloca em suspeição o que era tido como *verdade* por séculos (*homo-cogitans* = homem que pensa/cogita) —, a Semiótica afirma que não há hierarquia entre as linguagens, ou seja, não há possibilidade de redução das outras formas de linguagem à linguagem verbal. Charles Sanders Peirce é um nome importante na defesa deste preceito.

Contudo, apesar das diferenças existentes entre as teorias citadas, há um ponto de convergência: ambas parecem antecipar o fato de que vivemos em uma “civilização das imagens”, mas não somos suficientemente “alfabetizados” para interpretá-las.

A humanidade permanece, de forma impenitente, na caverna de Platão, ainda se regozijando, segundo seu costume ancestral, com meras imagens da verdade. Mas ser educado por fotos não é o mesmo que ser educado por imagens mais antigas, mais artesanais. Em primeiro lugar, existem à nossa volta muito mais imagens que solicitam a nossa atenção (SONTAG, 2004, p.13).

Como afirmado anteriormente, vivemos em um mundo povoado de *signos*. A pós-modernidade, com sua pressa de evoluir, lança todos os dias mais equipamentos tecnológicos capazes de quase tudo. Quase, por enquanto, pois não se pode mais duvidar da capacidade de dispositivos tão avançados. As mídias existentes convergem em aparelhos cada vez menores e facilitam o acesso a qualquer tipo de *signo*, capturado, manipulado ou até mesmo totalmente construído virtualmente. Lúcia Santaella, doutora e professora de Semiótica, atenta para o excesso de *signos* trazidos pela tecnologia.

[...]a simulação é o forte do computador e sua capacidade tanto para manipular imagens previamente existentes, quanto para gerar imagens não-indexicais é aquilo que define como tecnologia crucial para o crescimento dos *signos* no mundo, crescimento este que agora independe do registro de objetos previamente existentes. (SANTAELLA: 2007b, p. 29 e 30)

Para a Teoria Semiótica, *Signo* é criação (de valor psicossocial e cultural) do ser humano para, por meio da linguagem, significar (“querer dizer”) o que há no mundo. Os *signos* podem ser verbais (palavras) ou não-verbais (gestos, desenhos, pinturas,



imagens...) e são sempre dotados de valia social e valor cultural. Apenas o homem é capaz de dar significado às coisas. Os *signos* remetem a objetos em virtude de uma relação artificial (socialmente convencionada) e variável, competindo ao ser humano — na sociedade e na cultura — estabelecer-lhes os significados e propor sentidos.

Podemos dizer que o *signo* é a estrutura de qualquer forma de comunicação, pois por meio de codificações o homem chega à elaboração de mensagens. A forma mais simples de *signo* é chamada *senal*. É um fenômeno perceptível pelos sentidos elementares, manifestado de modo direto e mecânico, provocando uma reação imediata. Com a intenção apenas de informar (tornar presente), o *senal* atende sempre ao sentido “notacional” ou “de registro”; pode ser, ainda, a dimensão sensorial, gráfica ou a “imagem acústica” do *signo*.

Como *símbolo*, o *signo* é expressão convencional que registra diferenças culturais e assegura a eficácia de toda mediação. Para funcionar como *símbolo*, o *signo* assume uma carga cultural, fazendo-se representar. O *símbolo* — expressão conotativa — presta-se como *significado*, estabelecendo um sentido pelo respeito necessário a normas sociais e convenções culturais. E assim como a sociedade, a tecnologia e as diferentes formas de linguagem evoluem, os *símbolos* também se transformam.

Na teoria semiótica de Peirce, um *signo* contém outros diferentes *signos* capazes de representação. De forma mais elaborada, o *Representâmen* — entrada no processo de semiose por meio das sensações, ou Primeiridade — relacionado com o *Objeto* — contato ou choque entre o elemento que chega com o repertório que já se possui, ou Secundidade — gera o *Interpretante*, ou Terceiridade, que seria o conhecimento, a compreensão pelo intelecto que leva ao estabelecimento de sentidos, ao mundo inteligível. Porém, o *interpretante* não é o fim do processo, já que ele pode servir de *representâmen* e iniciar um novo sistema. Ou seja, a semiose, como Peirce denomina esta trindade, é infinita (SANTAELLA, 1983, p 35).

Nesta forma triádica, Peirce sistematiza o conhecimento. Outros teóricos, como Barthes, trabalham com uma concepção binária do *signo*, na qual o processo de significação acontece através da relação entre o *Significante* e o *Significado*. Apesar das divergências em alguns pontos, as teorias convergem no fato de que o sentido surge da relação. E, para que o sentido não seja lesado durante o processo, é preciso levar em conta, não só o emissor, como também o receptor e a resposta que ele dá ao estímulo que recebeu.

Somos seres culturais, ou seja, vivemos imersos na cultura. Estabelecemos convenções sociais e códigos que permitem haver comunicação. Por meio dos códigos convencionados socialmente, compreendemos os *signos* que estão à nossa volta, sendo eles materiais ou não. A comunicação é plena de sentido quando o processo de significação é completado com sucesso.

### **Signos como forma de representação na arte**

A produção artística de diversas épocas e civilizações, sempre constituiu em importante documento de representação. A professora de estética Louise Poissant afirma que “toda obra, mesmo a mais abstrata, traz consigo a marca do clima ideológico e técnico que a produziu. Ela dá testemunho, com ou sem o consentimento de seu autor, de uma concepção do mundo, da arte, de uma época” (POISSANT, 2003, p.115).

No contexto de questionamentos religiosos da Reforma Protestante e da retaliação da Contra Reforma, a pintura do século XVI valia-se de símbolos com a intenção de passar conhecimento, principalmente de natureza bíblica e cristã. A arte cumpria a função de instruir e tinha Roma como centro irradiador. Signos pintados remetiam intencionalmente a algum significado (*símbolo*). Artistas não eram simples artesãos, mas homens cultos e letrados, capazes de realizar obras de arte que deveriam ser “lidas”.

A tela *Anunciação* (figura 01) de Leonardo Da Vinci (1452-1519) ilustra bem a afirmativa acima citada. A posição do anjo é a de alguém que chega para anunciar alguma coisa, enquanto o gesto na mão da mulher é de alguém pronta a receber (tomar conhecimento de algo). Os lírios pintados ao fundo simbolizam a pureza, indicando que a mulher é a Virgem Maria. A outra mão da Virgem, apoiada sobre a Bíblia, atesta a credibilidade do que está sendo anunciado.



01 – Leonardo Da Vinci, *Anunciação*, 1472-74.

Do século XVI, a obra *A Escola de Atenas*, (figura 02) pintada por Rafael (1548-1520), também está repleta de *símbolos*. Rafael expressou na pintura diversos filósofos e expoentes da ciência. Platão e Aristóteles vêm no centro da tela,



representados por Leonardo e Michelângelo, podendo ser identificados principalmente pelos gestos, que remetem a suas teorias. Platão aponta a

02 – Rafael, *A Escola de Atenas*, 1511.

mão direita para o céu, evocando a “teoria das formas”, o campo das idéias, abstrato, intangível, enquanto Aristóteles aponta também a mão direita para a terra, simbolizando a percepção pelos sentidos, representando sua teoria do conhecimento.

A obra artística deste contexto, constantemente fazia referência a algo, ou seja, representava um conteúdo ao qual os espectadores deveriam remeter ao ver a obra. Em outras palavras, podemos afirmar que a relação com o *signo* era “Simbólica”, pois a semiose era completa quando o *Interpretante* era formado pelo observador, alcançando a Terceiridade, ou seja, identificando o conteúdo expresso no quadro.

Com a revolução industrial do século XIX, a produção de bens materiais foi acelerada. Na mesma ocasião outros tipos de bens passaram a ser produzidos: os simbólicos. A prensa mecânica, a máquina fotográfica e também o cinema chegaram para produzir e reproduzir linguagens e, por isso, funcionavam como meios de comunicação. Neste contexto, a fotografia levou novos estímulos à pintura. A proximidade do século XX com tantas transformações significativas para a sociedade, que agora se arranjavam nas cidades e não mais no campo, clamavam por uma nova arte, liberta do academicismo ultrapassado.

Experiências estéticas apontavam para uma ruptura com o representativo. As pinceladas de Van Gogh (figura 03), assim

03 – Vincent Van Gogh, *A noite estrelada*, 1889.



como a experiência do pontilhado impressionista, levavam a pintura para caminhos diferentes dos percorridos até então, e temas triviais como paisagens e naturezas mortas tornavam-se cada vez mais comuns. O fato é que a pintura deste período não mais lançava mão de *símbolos*, pois representar era exatamente o que não pretendia. Em vez disso, suas telas eram compostas apenas por *sinais*. Uma paisagem, por exemplo, servia apenas como uma estrutura emocional ou técnica. Neste instante, os espectadores se deparam diante de uma relação “Indicial” com a obra, na qual havia o choque com o *Objeto*, sem que o *Interpretante* fosse estabelecido, pois não era a intenção ele se estabelecer. Assim sendo, a relação se dava no nível da Secundidade.

Do século XV até o XIX, pinturas, gravuras e esculturas ‘representavam o mundo, real ou imaginário, como consistindo em figuras distintas, bem definidas e reconhecíveis em um espaço tridimensional ampliado. [...] No começo do século XX, a representação do mundo visual na arte já havia mudado de modo tão abrupto quanto a física havia abalado os alicerces do modelo newtoniano’ (SANTAELLA e NOTH apud SANTAELLA, 2003, p.154).

As vanguardas modernas surgiram então com o objetivo de assumir a superfície plana da tela, desvinculando-se de regras de composição e profundidade. Críticos de arte, como Clement Greenberg, por exemplo, louvavam a pureza da arte moderna, produtora de uma linguagem própria, pela aceitação de todas as características de seu suporte.

O momento era de grandes mudanças e a arte foi preparando nossa percepção para as novidades que chegariam com o avanço industrial e tecnológico. A produção em série de bens de consumo inspirou artistas como Marcel Duchamp, por exemplo, e a arte estava livre para criar a partir de novos suportes. Desde então, “assistiu-se a uma gradativa e cada vez mais radical desconstrução dos sistemas de codificação visuais herdados do passado renascentista” (SANTAELLA, 2007b, p. 12).

A partir dos anos 60, novos conceitos apareceram: pintura e escultura deram lugar a instalações e *performances*; as noções de espaço e suporte já não eram as mesmas, assim como os materiais utilizados podiam advir de qualquer fonte, industrial ou não. “Não havia mais uma ‘história da arte’ linear, mas uma multiplicidade de atitudes e abordagens que exigiam nossa atenção” (ARCHER, 2001, p.155).

Meios de comunicação de massa dominavam a cena social e cultural; e os artistas tomavam consciência da larga presença *signos* à sua volta e não queriam mais

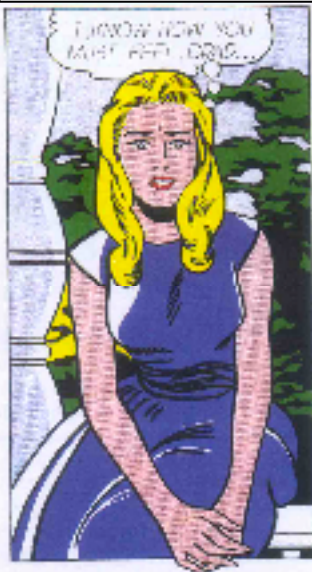
ignorá-los. Suas obras eram carregadas de conceitos e o mundo discutia a pós-modernidade e suas características. Intertextualidade, citações, complexidade e densidade, historicamente constituídas, estariam presentes sob a forma de *símbolos*. A relação “Simbólica” entre o espectador e a obra estabelecia-se novamente com o alcance da Terceiridade, ou a chegada do processo de semiótica ao *Interpretante*.

A conjuntura econômica, social e, principalmente, cultural servia de argumento para tendências que se apropriavam de ícones construídos pela mídia para colocar em evidência questões referentes à contemporaneidade. “Tudo já havia sido feito; o que nos restava era juntar fragmentos, combiná-los e recombiná-los de maneiras significativas. Portanto a cultura pós-moderna era de citações, vendo o mundo como um simulacro” (ARCHER, 2001, p. 155). Movimentos como a *Pop Art* e o Minimalismo instauraram profundas mudanças e foram seguidos por pós-minimalistas como Conceitualismo, *Land Art*, *Performance*, *Body Art* e Instalação.

Todos esses movimentos desafiaram as concepções modernistas da arte, desafio que se expressou no reconhecimento de que o significado de uma obra de arte não se reduz à sua composição interna, como queria o Modernismo, mas implica o contexto em que existe. Um contexto social e político em coexistência com os aspectos formais da obra. Por isso, questões sobre a política da arte e identidade cultural e pessoal viriam a se tornar centrais nas artes dos anos 1970 (SANTAELLA, 2007b, p.38).

Utilizado pela primeira vez na Inglaterra, o termo *Pop Art* era associado,

04 – Roy Lichtenstein, *Sei como você deve estar se sentindo, Brad*, 1963.



com distanciamento crítico, ao fato de se valorizar a cultura clássica em uma sociedade industrializada. Porém, somente nos Estados Unidos, no início dos anos 60, a *Pop Art* foi considerada como um movimento artístico, com artistas que extraíam suas referências no cotidiano urbano. Utilizando técnicas da cultura visual de massa, histórias em quadrinhos ligeiramente alteradas serviam de inspiração para Roy Lichtenstein (1923-). Laboriosamente, Lichtenstein reproduzia através da pintura, quadros retirados de tirinhas de quadrinhos (figura 04) e, desta forma, ironizava “a idéia da arte como atividade expressiva das emoções” (ARCHER, 2001, p. 6). Também expoente deste estilo, Andy Warhol (1928-1987) tinha como discurso a repetição,

advinda do efeito homogeneizador dos meios de comunicação, uma metáfora para a

massificação. Warhol considerava a repetição uma característica típica da idéia de América; “quanto mais igual algo é, mais americano é” (RODRÍGUEZ, 2007, p.49). Para ele, a repetição levava à banalização e, conseqüentemente, ao esquecimento. Tudo isto derivava da cultura midiática, à época em ascensão. Com diversas obras emblemáticas, Warhol utilizava da técnica de serigrafia para reproduzir caixas de sabão, garrafas de refrigerante e fotografias de personalidades (figura 05).



05 – Andy Warhol, *Brillo Box*, 1964. Serigrafia sobre madeira

### Meios de comunicação e a arte como extensão do homem: apropriação e interação

Na segunda metade do século XX, os meios de comunicação só faziam ampliar suas áreas de atuação e já vivíamos circundados por eles. Toda nossa percepção de tempo e espaço estava sendo rapidamente influenciada pelas tecnologias da comunicação. O rápido desenvolvimento tecnológico possibilitava a chegada ao mercado consumidor de aparelhos cada vez menores e mais fáceis de serem utilizados. Tudo isto contribuía para um maior acesso da população a estes dispositivos, como câmeras fotográficas e de vídeo. Nos anos 60, surgiu no mercado a *Portapak*, câmera de vídeo portátil que provocou grande impacto na sociedade.

Pioneiro na apropriação do equipamento portátil para a produção artística, o artista coreano Nam June Paik (1932-), foi um dos primeiros a utilizar esta tecnologia em seu trabalho. Paik criava vídeo-instalações com aparelhos televisores. *TV Garden*, de 1974, por exemplo, consistia em monitores “florescendo” em meio a uma vegetação (figura 06).

06 – Nam June Paik, *TV Garden*, 1974.







Paik pertencia a um grupo de artistas chamado Fluxus, que “compartilhava uma sensibilidade dadaísta como o *Happening* americano, particularmente das idéias do compositor americano John Cage (1912-92), e operava além das fronteiras entre arte, música e literatura” (ARCHER, 2001, p. 34). Fluxus era conhecido por suas “ações” que freqüentemente remetiam a um conteúdo político. Criado, em 1961, por George Maciunas (1931-1978), com referências do movimento Dadaísta, o grupo buscava inserir a arte no cotidiano das pessoas, para que todos pudessem não só compreendê-la, mas também vivê-la. Formado por artistas plásticos, músicos, cineastas e atores, participaram deste movimento nomes como Wolf Vostell (1932-1998), Joseph Beuys (1921- 1986), Ben Vautier (1935-) e Yoko Ono (1933-). Com representantes de diversos países, Fluxus trazia consigo a “mundialização” pela qual a sociedade passava na época. Suas ações ou *happenings* permitiam a participação do espectador que se envolvia diretamente com a obra. Espontaneidade e improvisações eram elementos essenciais, o que fazia cada ação ser única. Promoviam uma espécie de revolução cultural, tirando a arte de museus e galerias e levando até o convívio da população.

O momento era de novas transformações nas linguagens artísticas e surgia no contexto um novo conceito: interação. Tudo isto influenciou diretamente na percepção de toda sociedade e na nossa forma de fruir a arte. Se antes as artes plásticas privilegiavam a visão, agora o espectador participava e fruía por meio de diferentes sentidos. Sobre este período, Diana Domingues afirma que “o espectador não está mais diante da ‘janela’, limitado pelas bordas de uma moldura, com pontos de vista fixos. Ou seja, não é mais alguém que está fora e que observa uma ‘obra aberta’ para interpretações” (Domingues, 1997, p. 23).

A situação de troca com o objeto artístico possibilitada ao público se insere remotamente no princípio da incrustação ou inclusão, próprio das poéticas participacionistas dos anos 60, cuja fonte principal são as teorias de origem duchampiana, retomadas intensamente por John Cage, pelo Grupo Fluxus, pelos *happenings* e outras manifestações da época (DOMINGUES, 1997, p. 23).

As transformações na forma de fruição da obra de arte davam-se pelo fato de que os artistas estavam lidando com outro tipo de relação espectador-obra. Os cinco sentidos eram estimulados a partir do momento em que a obra convidava o público a participar dela. Desta forma, o *Signo* era apresentado em uma relação “Icônica” ao espectador, levando o indivíduo a uma experiência primária, ou no nível da Primeiridade, com o *signo*.

No Brasil, esta arte foi anunciada pelos artistas expoentes Lygia Clark (1920-1988) e Hélio Oiticica (1937-1980), que utilizavam materiais surpreendentes e convidavam o espectador a participar da obra, tratando a arte como um processo a ser vivido. Os *Parangolés* (1964-1968), por exemplo (figura 07), exigiam a intervenção física do espectador, permitindo a imersão e intervenção, completando a obra e rompendo com o modelo tradicional da comunicação com a arte baseado na transmissão. “Ele é pura proposição à participação ativa do ‘espectador’ — termo que se torna inadequado, obsoleto. Trata-se de participação sensório-corporal e semântica e não de participação mecânica. [...] as proposições são abertas, o que significa convite à co-criação da obra” (SILVA, 2003, p.3). Clark e Oiticica estavam sintonizados com a idéia de superação da arte como objeto.



Eles já nos convidavam a vestir roupas, tocar em objetos, respirar, entre outras participações. Propunham a recepção como processos participativos por ações neuromusculares que envolvem o corpo, não se resumindo à fruição da arte em processos de natureza intersubjetiva a partir de atos interpretativos que se dão na mente (DOMINGUES, 1997, p. 23).

07 – Hélio Oiticica, *Parangolé*, 1964.

O interesse da arte (e do artista) não estava mais voltado para o objeto, mas para o fazer, para a ação ou o gesto, fato este que emancipava o artista e o espectador. Desta forma, assim como nos relacionávamos de forma diferente com a arte, também o fazíamos com os dispositivos tecnológicos e, conseqüentemente, com a sociedade em geral.

Em cada época, o artista tenta extrair o máximo de possibilidades de uso artístico dos instrumentos disponíveis no período. Hoje, ele faz isso com os equipamentos tecnológicos. Esta arte é chamada “*artemídia*”, a mesma que Arlindo Machado define como “quaisquer experiências artísticas que utilizem os recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos, sobretudo nos campos da eletrônica, da informática e da engenharia biológica” (MACHADO, 2007, p7). Mas, não limita a expressão, apontando para o fato de que ela é utilizada para designar

[...]formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas. *Stricto sensu*, o termo compreende, portanto, as experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa (MACHADO, 2007, p.7).

A crescente utilização da tecnologia digital na arte possibilitou, cada vez mais, a participação do espectador na obra. O mundo chegava à *cibercultura* e o receptor tornava-se também emissor. Não tínhamos mais como fugir da interação com máquinas no dia-a-dia e a arte acompanhava esta evolução unindo o espectador à tecnologia pela obra.

Capaz de transformar qualquer *signo* em códigos numéricos, o computador tornou-se uma das principais ferramentas artísticas — na medida em que podem tudo manipular — deste século. Na vida social urbana de hoje dependemos deles, talvez mesmo como parte de nós.

Os signos cresceram de maneira tão desmedida que precisam de hipercérebros para processá-los. Amplificando o poder de processamento cerebral, os computadores parecem estar hoje desempenhando este papel de hipercérebros manipuladores da avalanche de signos que são produzidos pelos aparelhos. Com isso, são os sentidos e o cérebro que crescem para fora do corpo humano, estendendo seus tentáculos em novas conexões cujas fronteiras estamos longe de poder delimitar (SANTAELLA, 1997, p.42).

Os aparatos tecnológicos disponíveis atualmente possibilitam a criação de imagens sem uma referência pré-existente que, como afirma Mario Costa, “a nova imagem não é mais uma ‘mímese’, uma ‘representação’, uma ‘impressão’, [...] não remete mais a um outro-de-si ao qual se referir ou do qual recebe sentido, mas se apresenta como uma *nova espécie de real, objetivo na sua essência*” (COSTA, 1995, p.47).

A “nova imagem” destacada por Costa poderia ser o mesmo estímulo primário do *signo* que nos é dado como nas *performances* do *Fluxus* e nas obras de Oiticica. Este estímulo advindo dos meios tecnológicos nos mantém na Primeiridade da tríade Peirceana, por meio da relação icônica com o *signo*. Com a construção digital da imagem por meio do computador, a representação é substituída pela virtualização (LÉVY, 1999, p.150).

Através da simulação digital, são produzidas imagens que têm a aparência de uma fotografia química, mas que são construídas a partir de informações processadas no computador. Essas imagens não

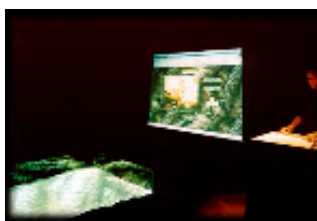
apresentam mais o referente fotográfico tradicional. São sistemas ‘baseados em objetos’ que trabalham usando o computador para definir a geometria de um objeto e, então, executar sua superfície pela aplicação de algoritmos que simulam a superfície construída do objeto de acordo com informação sobre ponto de vista, localização, iluminação, reflexão etc. (SANTAELLA, 2003, p.141).

Com integrantes da ciência da computação, das artes e da comunicação, o Grupo Artecno (grupo que pesquisa novas tecnologias nas artes visuais, na Universidade de Caxias do Sul (UCS)) realiza “obras-pesquisas” que agregam diferentes linguagens, propondo a hibridização de meios e linguagens que vivemos hoje. Os “ambientes” criados por eles contêm vídeos, objetos materiais e imersão na tridimensionalidade. A obra *INSN(H)AK(R)ES*, criada em 2001 pelo grupo consiste em uma instalação interativa. Para melhor compreendermos a complexidade de uma obra tecnológica, observemos a descrição da obra pela coordenadora do projeto Diana Domingues:



Versão instalação, é um sistema robótico e instalação interativa composta por sala escurecida, diorama em vidro transparente, projeção de dados com interação por telepresença e telerrótica, projeção de vídeos sobre pó de mármore. Na sala da exposição foi instalado o trabalho composto por dois ambientes explorando diferentes linguagens tecnológicas. A idéia é propiciar pelos sistemas interativos uma ocasião em que as pessoas respondem de forma sensível às perguntas: "Você já foi uma cobra? Você sabe como é a vida das cobras? Já partilhou o corpo de alguém em um ambiente remoto?" Você gostaria de ajudar na vida natural do ambiente? Este convite pode ser atendido com a participação em *INSN(H)AK(R)ES*, on-site e on-line.

[...]



Em sua dimensão estética, a tecnologia amplia o campo de percepção, pois propõe outros limites para o corpo por presença e ação em um espaço remoto, ao rastejar em um serpentário. A vida do ambiente resulta da mescla de sinais biológicos e sinais artificiais. O mundo natural se revitaliza pelas tecnologias interativas que geram novas formas de existir.



Poder conviver por telepresença no ambiente e penetrar, rastejando, na vida natural de um serpentário, nos leva a aprender sobre hábitos e comportamentos das cobras. *INSN(H)AK(R)ES* tem importância estética, pois amplia nossa forma de sentir o mundo, e, também, importância para a educação ambiental. Pensando na ampliação do campo sensorio-perceptivo a partir das tecnologias, este evento que utiliza robótica, sensoriamento e redes de comunicação propõe a partilha do corpo de um robô. O robô vive em um serpentário, ou seja, com cobras vivas. Seu nome é "Ängela". Em seu corpo está acoplada uma web câmera que fornece imagens do ambiente. Participantes remotos, conectados via rede, transmitem ordens de movimentação que são interpretadas por um sistema, resultando em trajetórias no serpentário. Sensores de presença capturam a ação do robô e liberam

08, 09 e 10 –  
*INSN(H)AK(R)ES*, 2001.

quantidades de líquido e alimento para as necessidades básicas das serpentes. A vida do ambiente não está restrita a um único participante. De forma colaborativa, as conexões via rede asseguram a vida das cobras, dando-lhes água e um rato a cada quinze dias.

O site propicia uma ação colaborativa por rede permitindo a telepresença e a telerrobótica. O robô é um agente que habita e age no mundo físico. Conectar o endereço do website possibilita que a cobra/robô seja comandada por participantes remotos, numa ampliação do corpo em escala planetária e com decisões que se dão no ciberespaço, sem qualquer fronteira física ou geográfica.

O ambiente usa a tecnologia em uma dimensão pragmática e estética. Possibilita o surgimento de uma comunidade virtual que se volta a hábitos e atributos físicos do ambiente natural de um serpentário. (ASCOTT, DOMINGUES e PAULETTI, 2001, <http://artecno.ucs.br/indexport.html>) (figuras 08, 09 e 10).

As obras do Grupo Artecno são sempre voltadas a pesquisas de articulação entre arte, tecnologia e comunicação. Em comum, suas obras trabalham com a verdadeira sinestesia, a percepção por meio de vários sentidos ao mesmo tempo. Esta é uma característica de algumas formas de arte que vivenciamos hoje. A relação “Icônica” com a obra iniciada na década de 60, ainda inocente não poderia prever o grau que poderia atingir com a tecnologia.

A velocidade da transmissão de informações que nos são passadas hoje, por meio de dispositivos tecnológicos, mudou nosso processo de cognição, processo este que a arte acompanhou desde os primórdios da telecomunicação, contribuindo diretamente para seu desenvolvimento. Novos processos imagéticos despejam um fluxo de sons e imagens simultâneos, exigindo de nós, receptores, reflexos rápidos para captar todas as conexões formuladas. O computador tornou-se extensão de nosso corpo, ampliando nossa capacidade de processar tantas informações. “[...] o corpo não mudou em sua configuração biológica. O que se altera é a capacidade da mente [...] pelo diálogo com *softwares* se conecta com cérebros eletrônicos que nos levam a processos cognitivos e mentais em parceria com os sistemas” (DOMINGUES, 1997, p.26).

Levar o corpo a experimentar diferentemente as sensações e percepções é a real intenção dos espaços virtuais construídos pela arte tecnológica. A tendência é que o artista-cientista queira, cada vez mais, ampliar nossos sentidos e até mesmo inventar novas formas de percepção para o indivíduo.



## Reflexões finais

Entender as transformações nas formas de utilização dos *signos* pela produção artística consiste no cerne deste trabalho. A Teoria Semiótica Peirceana, bem como a definição de *signo*, foram utilizadas para que fosse compreendido que nosso processo de cognição passa por conflitos a partir do momento que lidamos com *signos* de todas as espécies (verbais e não-verbais), apesar de ainda possuímos uma educação em sua essência logocêntrica, baseada ainda na valorização da palavra.

A Semiótica de Peirce reconhece toda forma de linguagem como válida, não se atendo à comparação com o verbal, como na Semiologia Barthesiana. Desta maneira, a teoria de Peirce foi escolhida porque era a que mais se aproximava da idéia de *signo* como algo abstrato — podendo advir de qualquer linguagem — o que cabe melhor ao se tratar da produção artística.

As *performances* da década de 60 foram responsáveis por uma nova forma de utilização dos *signos*, elevando todos os nossos sentidos ao mesmo patamar da visão e abrindo um caminho que agora é explorado ao limite pelas novas tecnologias da comunicação.

Diante de um século *intersemiótico*, que Santaella define como um período em que meios e linguagens estão misturados, nós, destinatários, vivenciamos novas experiências sensório-receptivas a todo o momento. Porém, a “selva” de *signos* que nos envolve, cobriu as referências necessárias para uma melhor compreensão do todo. Os *signos* não mais levam a transcendência, a divagações. Banalizados, induzem ao sentido mais pobre, muitas vezes pré-estabelecido por um *hiperconsumismo* típico do capitalismo dos nossos dias.

A esta *auto-suficiência* da imagem podemos atribuir a dificuldade em compreender os *signos* que estão à nossa volta, pelos quais não sabemos reconhecer exatamente quando são *sinais* ou *símbolos*. Por tudo isso, podemos afirmar que a arte passa por mudanças e reavaliações de conceitos enraizados há séculos, que agora caem por terra neste novo contexto. Noções de “lugar” e até mesmo de “artista” podem ser questionadas (COSTA, 1995, p.33), na medida em que muitas obras são construídas por equipes de estudos tecnológicos contando com suportes que podem ser visitados, de imediato, de qualquer lugar do globo.

As formas de produção artística são influenciadas por esta mudança na recepção, no momento em que se vêem dialogando com outros tipos de públicos, heterogêneos, que nas palavras de Arlindo Machado “não são necessariamente



especializados e nem sempre se dão conta de que o que estão vivenciando é uma experiência estética” (MACHADO, 2007, p.29).

Se pensarmos ser função dos meios de comunicação e das linguagens artísticas a de despertar sensações, então veremos que eles se aproximam de forma a confundir seus conceitos. O que acontece hoje com estas duas áreas é uma espécie de convergência vertiginosa motivadoras de pesquisas e proposições capazes de levar o indivíduo a experiências nunca antes imaginadas. Os meios de comunicação e a produção artística estão se integrando cada vez mais, tendendo a uma unificação que ainda não podemos imaginar ativa no cotidiano, mas que não está longe de suceder.

### Referências bibliográficas

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

COSTA, Mario. **O sublime tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1995.

DOMINGUES, Diana. A humanização das tecnologias pela arte. In: \_\_\_\_\_, **A arte no século XXI: humanização das tecnologias**, São Paulo: Editora UNESP, 1997

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

POISSANT, Louise. Ser e fazer sobre a tela. In: DOMINGUES, Diana (org.) **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**, São Paulo: Editora UNESP, 2003

RODRÍGUEZ, Margarita Perera. Warhol. In: **Coleção Gênios da Arte**, São Paulo: Girassol, 2007

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

\_\_\_\_\_. O homem e as máquinas. In: DOMINGUES, Diana (org.) **A arte no século XXI: humanização das tecnologias**, São Paulo: Editora UNESP, 1997

\_\_\_\_\_. **O papel da mídia no circuito da arte**. Disponível em:  
<[http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/.event\\_pres/simp\\_sem/pad-ped0/documentacao-f/conf03/conf03\\_integra\\_ls#ls](http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/.event_pres/simp_sem/pad-ped0/documentacao-f/conf03/conf03_integra_ls#ls)>. Acessado em 12/11/2007a.

\_\_\_\_\_. **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

\_\_\_\_\_. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2007b.

SILVA, Marco. **Sala de Aula Interativa: A Educação Presencial e a Distância em Sintonia com a Era Digital e com a Cidadania**. Disponível em:  
<[http://www.saladeaulainterativa.pro.br/texto\\_0008.htm](http://www.saladeaulainterativa.pro.br/texto_0008.htm)>. Acessado em 11/10/2008

SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.