

A convergência das mídias e sua utilização em processos de produção artística*

Flávia Campos Junqueira[†]
Universidade Federal de Juiz de Fora

Índice

1	Introdução	3
2	Semiótica: doutrina e ciência dos signos	5
3	Evolução das formas culturais	9
3.1	Advento de novos meios de comunicação: a cultura das mídias	11
3.2	Pré-domínio do digital e a afirmação da <i>cibercultura</i>	12
4	Signos como forma de representação na arte	16
4.1	Arte pós-moderna: novas utilizações do <i>simbólico</i>	19
4.2	Meios de comunicação e a arte: apropriação como conceito operacional	20
4.3	Arte como extensão do homem: interação	23
4.4	<i>Artemídia</i> : novas representações sígnicas	27
5	Conclusão	32
6	Referências	34

*Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de grau de Bacharel em Comunicação Social na Faculdade de Comunicação Social da UFJF. Orientador: Professor Dr. Aluizio Ramos Trinta; Co-orientador: Professor Dr. Ricardo Cristóforo

[†]Mestranda em Comunicação Social, da linha de pesquisa Estética, Redes e Tecnocultura, pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Graduada em Comunicação Social pela mesma instituição. e-mail: flavinha.junqueira@yahoo.com.br

7 Anexo: Índice das imagens

36

Resumo

O presente trabalho tem como objetos de estudo as transformações nas linguagens artísticas a partir do avanço tecnológico do século XX e suas implicações na forma de representação dos *signos* na sociedade. Esta análise é feita a partir da evolução da *cultura de massa* para a cultura digital, ou *cibercultura*. Por meio da Teoria Semiótica Peirciana, 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. O trabalho aborda o emprego das expressões *cultura de massa*, *cultura de mídias* e *cibercultura*. Embora cada tipo de formação cultural tenha traços específicos, quando surge uma formação cultural nova, ela não leva a anterior ao desaparecimento. Cada uma dessas formações culturais é inseparável das formas de socialização que é capaz de criar. A partir da definição destes conceitos, buscamos compreender como as tecnologias da comunicação aliaram-se à produção artística diversificada e tornaram-se responsáveis pelas mudanças nas formas de fruição do espectador com a obra de arte e, conseqüentemente, na nossa percepção estética.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias da comunicação. *Cibercultura*. *Artemídia*.

Agradecimentos

Aos professores orientadores Aluizio Ramos Trinta e Ricardo Cristóforo, por cada correção minuciosa e pelas conversas que mais serviam como janelas para um novo mundo de conhecimentos.

Ao professor Nilson Alvarenga, incentivador desde quando a idéia ainda não passava do significado mais vago da palavra, que apontou caminhos e sempre foi tão solícito.

À professora Edna Rezende, cujas aulas instigantes influenciaram na decisão do objeto de estudo e que aceitou, de forma tão prestativa, participar da banca deste trabalho.

À amada família que ensinou tudo o que sei e o que sou, que me proporcionou a oportunidade de crescimento como estudante e como pessoa, que abdicou de tanto para priorizar minha educação e de minha irmã e a quem devo todo amor e carinho. Vocês são meus maiores exemplos e razão de minha existência.

A todos os amigos feitos durante o curso, dentro ou fora da sala de aula. Vocês fazem parte do que sou hoje e, certamente, nunca serão esquecidos.

1 Introdução

Nos últimos cinquenta anos, rápidas e significativas transformações tornaram os meios de comunicação acessíveis a uma grande parcela da população mundial. Câmeras fotográficas e de vídeo diminuíram de tamanho e de preço, popularizando seu consumo. Computadores pessoais chegaram ao mercado, assim como a Internet, possibilitando o contato entre diferentes pontos do mundo.

A revolução tecnológica intensificada na segunda metade do século XX alterou nossa percepção, pois passamos a conviver em meio a máquinas e a nos relacionar por meio delas. Desta forma fomos obrigados a nos adaptar a este convívio e também às novas concepções estéticas surgidas dele. Hoje podemos interagir em tempo real com dispositivos tecnológicos e a reconhecer *signos* que antes não existiam.

Uma parte da produção artística contemporânea foi fortemente influenciada pelo florescimento destas novas tecnologias e por linguagens advindas das formas de cultura que se instauravam. Proposições artísticas se aproximaram a tal ponto dos meios comunicacionais que, muitas vezes, torna-se difícil identificar o que é uma obra de arte ou um evento de comunicação. Este tipo de contaminação ou hibridação é enfatizado pela artista e teórica Diana Domingues, quando afirma que “com as tecnologias digitais e as telecomunicações, um grande número de artistas nas últimas décadas está propondo que a arte é acima de tudo comunicação” (Domingues, 1997: 22).

Baseado neste contexto, o presente trabalho pretende compreender por meio da evolução das formas culturais como transcorreu a aplicação de meios tecnológicos, e a convergência das mídias, no processo de produção artística contemporânea. Com foco na hibridização dos meios tecnológicos e linguagens artísticas, tentaremos contextualizar tal afluência por meio da utilização dos *signos* feita pela produção artística.

Para melhor compreensão do raciocínio proposto, o Primeiro Capítulo destina-se a conceituar o que é *signo*. Uma breve introdução à Semiótica nos permitirá perceber a importância de uma construção educacional ampla, abrangente de qualquer tipo de linguagem que está à nossa volta. Mesmo com toda a explosão de imagens ao nosso redor, ainda hoje é possível perceber a valorização da educação baseada no código verbal. O pensamento logocentrista perpetuado ao longo dos séculos precisa ser revisto no momento em que todos os nossos sentidos são bombardeados por informações.

Compreender o que é *signo*, e como a comunicação do homem com o mundo se dá por meio dele, é o primeiro passo para expandirmos nossos sistemas sensoriais e atentarmos para o universo que está ao nosso redor.

O Segundo Capítulo pretende contextualizar a evolução das formas culturais, responsáveis pelos modos de relacionamentos sociais através dos séculos. A contextualização é necessária para compreendermos as mudanças no nosso processo de cognição. O surgimento dos meios de comunicação de massa implicou transformações que foram intensificadas com a chegada da *cultura das mídias*, aumentando nossa capacidade de receber mais informações por diferentes meios ao mesmo tempo. Esta seria apenas a preparação para a *cibercultura*, na qual as mídias convergidas possibilitaram nossa imersão em ambientes de informação e conhecimento, por meio de uma navegação abstrata construída virtualmente.

A *cibercultura* propiciou o surgimento de novos *signos* a partir do momento em que permitiu a criação totalmente virtual de algo que, não necessariamente, tivesse referência no mundo material. Neste contexto de *hipersignificação*, tentaremos compreender nossa passagem de simples receptores de informações para o papel de emissores em potencial, característica advinda do surgimento da *cibercultura*.

Historicamente, o espectador foi deixando seu papel de receptor da obra de arte a partir da década de 60 quando a produção artística ampliou seu campo, libertando-se dos suportes tradicionais. Desta forma, novas linguagens surgiram influenciadas pela presença cada vez maior da tecnologia no cotidiano.

O Terceiro Capítulo busca entender como as tecnologias da comunicação, aliadas à produção artística diversificada, foram responsáveis pelas mudanças nas formas de fruição do espectador com a obra de arte e, conseqüentemente, na nossa percepção do mundo que nos circunda.

A hibridização característica da cultura atual levou à união de profissionais de diferentes áreas na produção artística contemporânea. Este trabalho pretende mostrar que a chamada *artemídia*, produzida hoje, não pertence mais a um artista, mas a um grupo de pesquisadores advindos não só das artes, mas também da ciência computacional, da comunicação e da biologia por exemplo. Como afirma Domingues, a arte hoje deixou de ser “um produto da mera expressão do artista para se constituir num evento comunicacional” (Domingues, 1997: 20).

A partir destas proposições, o trabalho destina-se a compreender o momento pelo qual passamos, admitindo a postura de que os meios de comunicação e as artes plásticas, influenciados mutuamente em toda sua história, são

responsáveis pelo desenvolvimento nas formas de percepção do indivíduo com relação ao mundo à sua volta, e como ambos estão se tornando, cada vez mais, um só evento.

2 Semiótica: doutrina e ciência dos signos

A proliferação crescente das linguagens e códigos iniciada a partir da Revolução Industrial, levou intelectuais do mundo todo a procurar por uma nova ciência, capaz de estudar os eventos advindos dos meios de reprodução e difusão de informações e mensagens presentes na vida moderna.

Semeion [2500?] raiz grega que quer dizer *signo* [2500?] está na origem do termo *Semiótica*. Em lugares diferentes, mas quase temporalmente sincronizados, começa a emergir, dessa forma, uma “consciência semiótica”: nos Estados Unidos, na União Soviética e na Europa Ocidental (Santaella, 1983: 15). O fato é que a possibilidade de reprodução de textos e imagens provocava mudanças na sociedade e já não era possível compreendê-las somente a partir das teorias vigentes até a época. Novas formas de socialização surgiam, assim como ocorrido séculos antes com o surgimento da escrita, quando não era mais necessária a interação direta para haver comunicação entre duas pessoas.

Pierre Lévy afirma que a escrita foi responsável pela *universalização* do pensamento. Na cultura oral, o contexto no qual se passava um determinado evento era importante para a compreensão do fato acontecido. A escrita possibilitou que a informação fosse passada adiante, para diferentes contextos culturais ou sociais, sem perder o sentido (Lévy, 1999: 114).

A escrita abriu um espaço de comunicação desconhecido pelas sociedades orais, no qual tornava-se possível tomar conhecimento das mensagens produzidas por pessoas que encontravam-se a milhares de quilômetros, ou mortas há séculos, ou então que se expressavam apesar de grandes diferenças culturais ou sociais (Lévy, 1999). Nesta grande mudança na forma de interação social fundamentou-se o pensamento logocêntrico. O texto escrito tornou-se a “fonte da autoridade” e, graças a ele, “os autores, demiúrgicos, inventam a autopoisição do verdadeiro” (Lévy, 1999: 115).

Seguindo o pensamento de Lévy, as mídias de massa cumprem o mesmo papel “universal totalizante” da escrita, pois levam mensagens para serem lidas, ouvidas, vistas por milhões de pessoas nos mais diferentes contextos (Lévy, 1999). Tais mídias, no entanto, preencheram o mundo de imagens, nas quais, até então, pareciam restringidas ao momento único vivido. Neste contexto, foi possível perceber que passávamos a viver em um mundo povoado de *signos* dos mais diferentes formatos; no mais, o pensamento logocêntrico

limitava, de certa forma, nosso poder de compreensão dos eventos que nos circundavam.

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, então, estabelecer uma ponte entre toda e qualquer forma de linguagem com a linguagem verbal.

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 a tratando de maneira igualitária. Influenciada pelas idéias de Kant e pelo pensamento filosófico moderno [2500?] em que se coloca em suspeição o que era tido como *verdade* por séculos (*homo-cogitans* = homem que pensa/cogita) [2500?], a Semiótica afirma que nenhuma linguagem é capaz de alcançar a *verdade* absoluta. 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: 13).

O *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 [2500?] na sociedade e na cultura [2500?] 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*. Na teoria lingüística, *senal* recebe o nome de *significante*.

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 re(a)presentar. O *símbolo* [2500?] expressão conotativa [2500?] 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.

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.

A influência entre a evolução dos *símbolos* e as formas de interação social é recíproca. Por exemplo, o avanço tecnológico permite que, cada vez mais, as linguagens de diferentes meios se misturem e, conseqüentemente, novas mídias surjam. Tais misturas de linguagens implicam novas formas de interação social, criando comportamentos inovadores, diferentes dos que a sociedade está acostumada. Ou seja, novas formas de interação levam à criação de novos *símbolos*, e novos *símbolos* são caminhos abertos para novas formas de interação.

Quando há comunicação sabemos que um *significado* foi interpretado. Mesmo que não saibamos a *significação* de determinado objeto (material ou não), sabemos que ele significa alguma coisa. Nas palavras de Luiz Carlos Iasbeck, “tudo o que é signo quer dizer algo, tem um significado. Temos de admitir que tudo tem significado, mesmo quando não sabemos dizer qual é. Portanto, tudo é signo” (Iasbeck, 2005: 194).

Se tudo é *signo*, como afirmado por Iasbeck, não temos como fugir deles. A realidade na qual vivemos será sempre dependente da representação feita dela por meio dos *signos*. Na teoria semiótica de Peirce, um *signo* contém outros diferentes *signos* capazes de representação. De forma mais elaborada, o *Representâmen* [2500?] entrada no processo de semiose por meio das sensações, ou Primeiridade [2500?] relacionado com o *Objeto* [2500?] contato ou choque entre o elemento que chega com o repertório que já se possui, ou Secundidade [2500?] gera o *Interpretante*, ou Terceiridade, que seria o conhecimento, a compreensão pelo intelecto que leva ao estabelecimento de sen-

tidos, 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: 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.

No final do século XX, com os meios de comunicação de massa já consolidados como difusores de conhecimento e lazer, pensadores do Paradigma Culturalógico tentavam entender como as informações passadas por estes meios interagiam com a bagagem intelectual do indivíduo. Neste contexto, as idéias do sociólogo Edgar Morin iam no sentido de que os meios de comunicação de massa divulgavam uma mitologia, com imagens, símbolos e ideologias que diziam respeito à vida imaginária. Para ele, houve uma passagem da forma de consumo deste mundo imaginário: se, antes, a relação acontecia apenas sob a forma religiosa, hoje acontece também sob a forma de espetáculo. Nos termos de Morin: “é através dos espetáculos que seus conteúdos imaginários se manifestam. Em outras palavras, é por meio do estético que se estabelece a relação de consumo imaginário” (Morin, 1986: 77).

Estética, para Morin, não seria uma qualidade própria das obras de arte, mas um tipo de relação humana, uma troca entre o real e o imaginário [2500?] seja através do mágico, do religioso ou do espetáculo. A relação estética, embora historicamente reprimida, sempre existiu, sendo um processo quase primário com o mundo. Diante da mudança na forma de associação com o imaginário, as *significações* também se transformaram, pois o moderno se apropriou do arcaico, deslocando-o de seu ambiente original e dando a ele nova simbologia.

[...] a finalidade cultural ou ritual das obras do passado se atrofiou ou desapareceu progressivamente para deixar emergir uma finalidade propriamente estética; assim nós removemos estátuas e quadros dos templos para museus, removendo de um só golpe as significações das anunciações e das crucificações (Morin, 1986: 79).

A necessidade estética é inerente ao homem, como forma de ilustrar seus sonhos, crenças e desejos, mas também seus medos. O homem constrói o

imaginário, por exemplo, por meio de mitologias. No universo mágico ou religioso, o imaginário influencia os costumes da vida real. Quanto à relação estética espetacular, sabe-se que age como se a vida fosse colocada entre parênteses, ou seja, o imaginário projeta nossa expectativa no espetáculo, satisfazendo psicologicamente nossos anseios.

O imaginário [...] é o infinito jorro virtual que acompanha o que é atual, isto é, singular, limitado e finito no tempo e no espaço. É a estrutura antagonista e complementar daquilo que chamamos real, e sem a qual, sem dúvida, não haveria o real para o homem, ou antes, não haveria realidade humana (Morin, 1986: 80).

As relações de projeção-identificação aliviam por algum tempo as necessidades de fuga do espectador. Ele sente como se tivesse vivido experiências, mesmo que isto não condiga com sua realidade. Logo no início, foi possível perceber que os meios de comunicação de massa tinham potencial para substituir os mitos e criar suas próprias relações de projeção-identificação. A *cultura de massa*¹, então, tenta se adaptar ao máximo a características diferentes para atingir o público. Desta forma, ela expressa correntes sociais predominantes na civilização ocidental, *des-simbolizando* ou *re-simbolizando signos* e, conseqüentemente, homogeneizando-os.

3 Evolução das formas culturais

Durante todo processo de nossa história cultural, passamos da cultura oral para a escrita, avançando sucessivamente para a imprensa, para a *cultura de massas* e para a *cultura das mídias*, até chegarmos hoje em uma cultura digital. Esta cronologia nos permite compreender melhor as transformações vividas pela sociedade para definirmos as novas mídias dentro de uma perspectiva histórica.

No final do século XIX, os centros urbanos começaram a receber cada vez mais pessoas vindas do campo. Novas formas de organização surgiram, dando origem ao conceito de massa que seria o elemento aglutinador de incontáveis indivíduos. A organização das massas influencia, então, a formação das cidades, nas quais caminhos emaranhados dão lugar a avenidas, quarteirões e casas numeradas. Desta forma, manifestações e tentativas de revolução poderiam ser facilmente previstas e, eventualmente, reprimidas.

¹ A expressão *cultura de massa* é definida de acordo com os conceitos da Escola de Frankfurt, bem como sua posterior substituição pelo termo *indústria cultural* pela própria escola, no segundo capítulo deste trabalho.

Já no início do século XX, a Escola de Frankfurt concilia influências de Marx e Freud, dando origem à Teoria Crítica da Cultura. A expressão *cultura de massa* é empregada para classificar a relação da sociedade com os meios dominantes, impondo, porém, uma falsa noção de cultura. Tal expressão, muito utilizada, é entendida como uma manifestação das idéias dominantes, sendo o conceito de *cultura* não oriundo da massa, mas a ela imposto, tornando-se então comum a toda sociedade. Seria uma espécie de *cultura* produzida segundo normas de fabricação industrial, destinando-se a uma quantidade indeterminada de indivíduos. Ideologias que, em tal contexto, vigoravam para toda sociedade, começam a ser questionadas e consideradas pela Teoria Crítica como “idéias das classes dominantes”, que se destinavam à manutenção de uma ordem social e cultural vigente.

Os pensadores da Escola de Frankfurt, Theodor Adorno e Max Horkheimer, na obra “A dialética do Iluminismo” substituiriam a expressão pelo termo “indústria da cultura”. Ilana Polistchuk e Aluizio Ramos Trinta explicam o emprego do termo como forma de criticar o caráter comercial que a cultura ganhava:

A produção em série e a promoção publicitária acarretaram a homogeneização dos padrões de gosto, proporcionando uma deterioração da *Kultur* genuína. A racionalidade técnica havia subordinado os fatos de cultura a um princípio de serialização e a uma padronização, “massificando-os”. Criava, fomentava e obtinha uma expressiva aceitação para “produtos culturais”. Conceito-chave da proposição frankfurtiana, a “indústria da cultura” era viva ilustração e ardorosa denúncia do processo capitalista de mercantilização de artefatos culturais. A exploração comercial de produtos culturais traria um reforço à dominação ideológica exercida, proporcionando “alienação”, “conformismo político” e “passividade mental” (Polistchuk e Trinta, 2003: 112 e 113).

A expressão empregada condizia com o período, que tendia ao aumento do consumo. No pós-guerra, consolida-se o costume do *fast-food*, do entretenimento e da indústria do divertimento. O cinema aumenta sua produção e figura como estimulador do *hiperconsumo*, forma de satisfação de prazeres da vida moderna. Desse contexto para a afirmação dos meios de comunicação como fontes de informação e lazer foi um pequeno passo. Para Adorno e Horkheimer, os meios de comunicação jamais estimulariam o espírito crítico e a indústria cultural seria responsável pela criação de falsas necessidades de consumo (Polistchuk e Trinta, 2003).

As previsões frankfurtianas, de certa forma, vingaram; mas, aquele era apenas o primeiro contato com os meios de comunicação.

3.1 Advento de novos meios de comunicação: a cultura das mídias

O avanço das tecnologias, nos últimos 30 anos, possibilitou o aparecimento de uma cultura “do disponível”, tendo como principal característica propiciar a escolha e o consumo individualizados, em oposição a um consumo massificado. Lúcia Santaella classifica este período como transitório e constitutivo de uma *cultura das mídias*.

Essas tecnologias, equipamentos e as linguagens criadas para circularem neles têm como principal característica propiciar a escolha e consumo individualizados, em oposição ao consumo massivo. São esses processos que considero como constitutivos de uma cultura das mídias. Foram eles que nos arrancaram da inércia da recepção de mensagens impostas de fora e nos treinaram para a busca da informação e do entretenimento que desejamos encontrar (Santaella, 2007a: 4).

A intensificação das misturas entre os meios de comunicação seria a característica marcante da *cultura das mídias*, levando à hibridização das formas de comunicação e de cultura.

A *cultura das mídias* modificou o processo de recepção dos indivíduos. Se antes parávamos para assistir televisão, passamos a assisti-la enquanto falamos ao telefone e pesquisamos no computador. Desta maneira, nossa sensibilidade se preparou para a chegada dos meios digitais, que têm como principais características a busca dispersa, alinear, fragmentada e individualizada da informação, diferentemente da *cultura de massa* (como “indústria da cultura”) que era uma só informação unificada e posta à disposição de todos. “A imprensa, o rádio e a televisão são estruturados de acordo com o princípio um-todos: um centro emissor envia suas mensagens a um grande número de receptores passivos e dispersos” (Lévy, 1999: 63).

Lévy insiste que os novos dispositivos informacionais e comunicacionais são os maiores portadores de mudanças culturais. Voltando à sua questão do “universal totalizante”, Lévy afirma que o público desta *cultura das mídias* permanece envolvido emocionalmente a um macro-contexto, no qual, porém, nunca pode ser ator.

A televisão, interagindo com as outras mídias, faz surgir um plano de existência emocional que reúne os membros da sociedade

em uma espécie de macro-contexto flutuante, sem memória, em rápida evolução. (...) É preciso conceder a McLuhan o mérito de ter descrito, pela primeira vez, o caráter das sociedades midiáticas. A principal diferença entre o contexto midiático e o contexto oral é que os telespectadores, quando estão implicados *emocionalmente* na esfera dos espetáculos, nunca podem estar implicados *praticamente*. Por construção, no plano de existência midiática, jamais são atores. (Lévy, 1999: 116 e 117).

Desta forma, a *cultura das mídias* constitui, principalmente, um período de transição para a forma cultural vigente nos dias de hoje, a *cibercultura*.

3.2 Pré-domínio do digital e a afirmação da *cibercultura*

O século XX findou e levou consigo conceitos e teorias, que não se aplicam ao momento atual. Não se pode mais negar a ascensão da *cibercultura* e, menos ainda, pode-se criticá-la, ignorando sua potência como novo espaço de comunicação.

Chamamos de *cibercultura* esta *mundialização* vigente que constitui um fenômeno nunca vivido antes, a convergência das mídias. A navegação abstrata em paisagens de informações e conhecimentos, a criação de grupos de trabalhos virtuais em escala mundial, as inúmeras formas de interação possíveis entre os *cibernautas* e seus mundos virtuais criam uma enorme quantidade de comportamentos inovadores. Pode-se dizer que a *cultura das mídias* constitui um período de passagem, uma ponte entre a *cultura de massa* e a mais recente *cibercultura*.

Da prevalência da cultura oral ao advento da *cibercultura*, formou-se uma “miscelânea cultural”, em que uma nova forma de cultura não suprime a anterior, mas, antes, a integra e a engloba. Nesta perspectiva, Santaella apresenta a seguinte reflexão:

Cada ciclo cultural funciona socialmente de maneiras diversas. [...] Os distintos tipos de mídias e as eras culturais que conformam são inseparáveis das formas de socialização que são capazes de criar, de modo que o advento de cada nova mídia traz consigo um ciclo cultural que lhe é próprio e que fica impregnado de todas as contradições que caracterizam o modo de produção econômica e as conseqüentes injunções políticas em que um tal ciclo cultural toma corpo (Santaella, 2007a: 5).

Assim sendo, a *cibercultura* agrega as culturas emergidas *a priori*, como uma característica da atualidade. Vendo no *ciberespaço* a possibilidade de uma verdadeira troca de saberes e conhecimentos, Pierre Lévy acredita que a crítica deve ser voltada para o futuro, em compasso com o movimento social, sem permanecer presa à grande crítica dos séculos XVIII e XIX (Lévy, 1999). O filósofo alerta que é extremamente importante estarmos abertos à novidade.

Que tentemos compreendê-la, pois a verdadeira questão não é ser contra ou a favor, mas sim reconhecer as mudanças qualitativas na ecologia dos *signos*, o ambiente inédito que resulta da extensão das novas redes de comunicação para a vida social e cultural. Apenas dessa forma seremos capazes de desenvolver estas novas tecnologias dentro de uma perspectiva humanista (Lévy, 1999: 12).

Para analisar a contemporaneidade, Paul Virilio comumente compara os meios de comunicação a armas de guerra, e diz ser a questão atual da comunicação a seguinte:

[...] saber até que ponto os meios de comunicação poderão se comprometer com este “novo espetacular” nascido da urgência das técnicas de tempo real, que de agora em diante infiltra todo o conjunto da comunicação de massa, tanto no Oriente como no Ocidente, abrangendo indiscriminadamente desde informações de ordem política, econômica, social ou jurídica até pseudo divertimentos livres de toda censura: *reality base shows*, clipes musicais e pornográficos, jogos interativos, etc (Virilio, 1996: 14).

Tal perspectiva analítica de Virilio é apontada como “simplista” por Lévy, que em contraposição, enaltece o *ciberespaço* em relação às mídias convencionais. Para o autor, a difusão no *ciberespaço* é uma forma de interação no centro de uma circunstância, onde cada um contribui, explorando-a de forma própria. Nas mídias convencionais, a difusão se daria a partir de um centro, passando uma noção convencionada, encenada do real. No *ciberespaço* o sujeito pode ser ao mesmo tempo receptor e emissor, ou seja, “consome-se esse tipo de cultura ativamente [2500?] postando, criando páginas, trocando arquivos, consultando, pesquisando [2500?] ou passivamente [2500?] olhando, passeando, navegando como um *flâneur* digital” (Pinheiro, 2007: 53). Bertold Brecht, em sua Teoria do Rádio (1932) já previa que o caminho da comunicação seria seu abasto provindo dos receptores, tornando-os também emissores.

[...] é preciso transformar o rádio, convertê-lo de aparelho de distribuição em aparelho de comunicação. O rádio seria o mais fabuloso meio de comunicação imaginável na vida pública, um fantástico sistema de canalização. Isto é, seria se não somente fosse capaz de emitir, como também de receber; portanto, se conseguisse não apenas se fazer escutar pelo ouvinte, mas também pôr-se em comunicação com ele. A radiodifusão deveria, conseqüentemente, afastar-se dos que a abastecem e constituir os radioouvintes em abastecedores. Portanto, todos os esforços da radiodifusão em realmente conferir, aos assuntos públicos, o caráter de coisa pública são realmente positivos (Brecht, 1932: 4)

A elevação do sujeito contemporâneo do posto de simples receptor para um emissor em potencial, serve-nos como indicativo de que novos padrões estão surgindo no campo da Comunicação, por exemplo, em conseqüência do impacto das tecnologias digitais. Francisco Pimenta afirma que a articulação cada vez maior dos meios eletrônicos digitais com imagens e sons gera este e outros eventos, acarretando, dessa forma, uma indeterminação advinda da diversidade de novos *signos*. Pimenta utiliza da Semiótica de Peirce para compreender melhor estes novos padrões a partir do impacto das tecnologias digitais,

[...] sejam eles a mera sensação de se estar em um ambiente modificado pela crescente intermediação de máquinas, ou as transformações na forma como lidamos com nossas comunicações cotidianas, ou mesmo o surgimento de outros modelos gerais e políticas de comunicação. A interação em rede, por exemplo, é um dos fatores principais destas mudanças, cujo papel pode ser melhor compreendido a partir da observação de processos simbólicos vistos como generalizações de sentimentos, ações ou pensamentos (Pimenta, 2007: 18).

Na atualidade, os dispositivos digitais estão presentes em nossa vida em tempo integral. Celulares, *laptops*, *palms* e tantos outros artefatos modernos nos mantêm conectados ao mundo 24 horas por dia. No século XXI, objetos que, antes, limitavam-se ao escritório imperam na vida social. A ênfase na eficiência e funcionalidade foi substituída pela satisfação emocional e, para isso, a estética destes dispositivos teve de ser alterada. Antes as interfaces deveriam ser imperceptíveis, enquanto, hoje, tornam-se divertidas, prazerosas e expressivas. Os *designers* assumiram o papel da interface como um evento de

interação do usuário com o aparelho, como afirma Lev Manovich, pesquisador das novas mídias:

Como esses dispositivos [2500?] celular, laptop, PDAs, *media layer*, câmera digital, jogos portáteis [2500?] passaram a ser usados como objetos de consumo em todas as áreas da vida das pessoas, sua estética foi alterada em conformidade. As associações com o trabalho e a cultura de escritório e a ênfase na eficiência e funcionalidade foram substituídas por novas referências e critérios. Isto incluindo interface amigável, divertida, prazerosa, esteticamente agradável, expressiva, estilosa, revelando a identidade cultural, e desenhada para satisfação emocional. Em correspondência, a fórmula de design moderna ‘forma segue função’ foi substituída por novas fórmulas como ‘forma segue emoção’ (Manovich, 2007: 2).

O fato é que a pós-modernidade, com sua pressa em 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 construído virtualmente. Santaella 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: 29 e 30).

Diante de um século *intersemiótico*, que Santaella define como um período em que meios e linguagens estão misturados, nós, destinatários, vivenciamos novas experiências sensorio-receptivas a todo o momento. Porém, a “selva” de *signos*, que nos envolve, cobriu as referências necessárias para uma melhor compreensão do todo. Os *símbolos* 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.

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 Machado “não são necessariamente especializados e nem sempre se dão conta de que o que estão vivenciando é uma experiência estética” (Machado, 2007: 29).

Neste contexto, Mario Costa afirma que o pensamento estético não acompanhou o avanço tecnológico, permanecendo vinculado à época pré-tecnológica da produção artística: “os princípios de ‘criatividade’, ‘subjetividade’, ‘expressividade’ passam por uma crise irreversível, e na estética do belo (ou do feio) inscreve-se a *estética do sublime*” (Costa, 1995: 46).

Utilizando do conceito Kantiano de “sublime”, como algo absolutamente grande advindo apenas da natureza, Costa afirma que a tecnologia possibilitou a transformação do “sublime” em objeto, dizendo que este

[...] nasce de uma situação criada pela tecnologia, por um *evento* ou *atividade* tecnológicos; isso significa que as novas tecnologias tornam possível, finalmente, uma *domesticação do sublime* e que, pela primeira vez na história da experiência estética, a *sublimidade* pode ser objeto de uma produção controlada e de um consumo socializado e repetível (Costa, 1995: 49).

Fato inegável é que o “sublime tecnológico”, definido por Costa, inventa “novas imagens” que *a priori* não existiam e se apresentam, por si, completas. Nas palavras de 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: 47).

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: 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.

4 Signos como forma de representação na arte

A produção artística de diversas épocas e civilizações, sempre constituiu em importante documento de representação. 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: 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.

Do século XVI, a obra *A Escola de Atenas*, (figura 02) pintada por Rafael (1483-1520), 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 Michelangelo, podendo ser identificados principalmente pelos gestos, que remetem a suas teorias. Platão aponta a mão direita para o céu, evocando a “teoria das formas”, o campo das idéias, abstrato, intangível, enquanto Aristóteles aponta sua mão para a terra, simbolizando a percepção pelos sentidos, representando sua teoria do conhecimento.

A Revolução Francesa do século XVIII levantou questões referentes à racionalidade, e tal mudança pôde ser percebida na nova função da obra artística: ser bela. Alçada ao patamar de propriedade intelectual, tal ascensão foi essencial para a arte tornar-se autônoma e evoluir para o Modernismo.

O que a arte renascentista realizou foi a expressão final e lapidar de uma trajetória de conquistas tecnológicas. Graças à sintonia de Alberti com as idéias científicas de seu tempo foi-lhe possível codificar o mundo quatrocentista numa imagem. Na estruturação desse engenho, presentifica-se um modo novo de ver o mundo em sua totalidade. [...] na mudança, vê-se também melhor a sintonia das relações mantidas entre a arte e a tecnologia. Seria, portanto, o encadeamento dessas transformações que estabeleceria as periodizações em tal história da arte. Assim, o período da renascença

com a sua concepção nova do espaço que permaneceria em vigor (com uma série de subperiodizações, é claro) até o final do século XIX seria somente um de seus pilares. (Oliveira, 1997: 220-221).

No início do século XX, as vanguardas surgiram com o objetivo de assumir a superfície plana da tela, desvinculando-se de regras de composição e profundidade. A fotografia, inventada no século anterior, possibilitou a ruptura da arte com a obrigação figurativa. Sem o compromisso da retratação perfeita, a pintura não mais “queria dizer” algo, podendo os artistas investir em experiências estéticas como Impressionismo, Expressionismo e Cubismo, chegando à abstração. Críticos de arte, como Clement Greemberg, por exemplo, louvavam a pureza da arte moderna, produtora de uma linguagem própria, pela aceitação de todas as características de seu suporte.

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: 154).

Mas 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 para se tratar de outros assuntos. Mulheres nuas, apesar de formas geométricas construindo seus corpos, no lugar das curvas naturais, eram apenas mulheres mostradas, por exemplo, num bordel (figura 03). O momento era de grandes mudanças e a arte foi preparando nossa percepção para as novidades que chegariam com o avanço industrial e tecnológico.

Neste contexto, Marcel Duchamp (1887-1968) já previa os novos tempos que estavam por vir. Com uma proposta “anti-retiniana”, Duchamp sempre buscou a contaminação dos diferentes meios na tentativa de encontrar a arte livre que queria. Desta forma, emancipou o artista com a obra *Fontaine* (1917) e seus tantos *ready-mades* (figura 04). A produção em série de bens de consumo inspirou o artista 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: 12).

4.1 Arte pós-moderna: novas utilizações do *simbólico*

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: 155).

Meios de comunicação de massa dominavam a cena social e cultural; e os artistas tomavam consciência da existência de *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*.

Expoente das *performances* e instalações, o artista alemão Joseph Beuys (1921- 1986) freqüentemente lançava mão de *símbolos*. Sua obra é marcada por objetos “sujos”, pobres, como gordura, feltro, mel, cobre e animais (vivos ou não), geralmente exibidos em rituais, algo quase xamânico, em direta remissão à sua biografia. Ele era jovem quando a Alemanha entrou em guerra e teve que abandonar os estudos de medicina para lutar no *Front*. Em um combate aéreo, seu avião caiu numa região asiática chamada Criméia, tendo Beuys sido resgatado e salvo por tártaros que lhe enrolaram com cobertores de feltro e o aqueceram com gordura animal (a experiência com os tártaros influenciou toda sua obra, principalmente nos materiais presentes em boa parte dela) (Borer, 2001).

Beuys tornou-se algo como um messias após seu acidente. Sua busca pela liberdade era, na verdade, uma crença na cura do mundo pela arte, cura esta conseguida pela sabedoria da natureza, pelo desenvolvimento dos sentidos que ele teria adquirido com a experiência de sobreviver a um grave acidente.

Para comunicar-me com meus semelhantes escolhi o método da arte, a única maneira com a qual consigo ajudar os outros a se liberarem da própria alienação. Este é o tipo de organização que, pessoalmente, dei a mim mesmo para realizar a democracia direta. É uma organização que refuta os partidos, mas que desenvolve um trabalho extremamente prático e concreto (Beuys, 2006a: 319).

As obras de Beuys bem explicitam a utilização que faz dos *símbolos*. Não só materiais que salvaram sua vida na Criméia (feltro, gordura...); é comum encontrar animais em suas *performances*. Em sua ação *Como explicar quadros a uma lebre morta*, (figura 05) o artista, calçado com sapatos de feltro e cobre

e a face coberta de mel e ouro em pó, passa três horas explicando arte para a lebre, enquanto lhe mostrava quadros da galeria. A lebre morta representa o renascimento que, neste caso, seria para a sociedade dos preceitos artísticos sonhada por Beuys. E não só por isto ele escolhe a lebre para este e outros trabalhos. Em seu texto *Conversa entre Joseph Beuys e o Hagem Lieberknecht escrita por Joseph Beuys* ele explica:

A lebre tem uma relação forte com a mulher, com o nascimento e também com a menstruação (...) quando ela faz sua toca, ela se enterra. É isso que faz a lebre: encarna-se fortemente dentro da terra, coisa que o homem só pode realizar-se radicalmente por meio de seu pensamento; por fim penetra (a lebre) nas leis da terra. Nesse trabalho seu pensamento é aguçado e então transformado, tornando-se revolucionário. (Beuys, 2006b: 121-122)

A história de Beuys está intimamente ligada de forma coesa. Há uma coerência em toda sua trajetória e não é possível desvincular sua vida de sua obra e seu discurso. Percebemos então que há um otimismo em sua jornada que espera ver uma sociedade perfeita, construída pela arte, que ele mesmo comparava à das abelhas: “[...] o mel e o pó de ouro representam uma intelectualidade regenerada, aludindo a uma sociedade perfeita: a das abelhas, cuja estrutura oferece um modelo absoluto de organização” (Borer, 2001: 20). Alain Borer resume a real intenção de Beuys com o mundo:

Uma importante série de esculturas, *Abelhas Rainhas*, em madeira ou em cera de abelha (1952), expressa desde o início a tarefa à qual Beuys se dedicou: ele tinha por objetivo derrubar o mundo materialista governado pelo dinheiro e retornar a uma sociedade natural, da qual as abelhas oferecem um modelo de identificação privilegiado, porque produzem esculturas cristalinas (Borer, 2001: 23).

4.2 Meios de comunicação e a arte: apropriação como conceito operacional

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: 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: 38).

Utilizado pela primeira vez na Inglaterra, o termo *Pop Art* era associado, com distanciamento crítico, ao fato de se valorizar a cultura clássica em uma sociedade industrializada. Richard Hamilton (1922-) é considerado pioneiro com sua *collage O que, afinal, torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?*, de 1956, (figura 06) na qual aparece um

“interior, com televisão, gravador e uma empregada com a grande contribuição para a limpeza doméstica: o aspirador. Um casal [...] aproveita essa comodidade: ela, nua e deitada no sofá; ele, um jovem escultural segurando um enorme e sugestivo caramelo [...] da marca POP” (Rodríguez, 2007: 13).

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 07) e, desta forma, ironizava “a idéia da arte como atividade expressiva das emoções” (Archer, 2001: 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: 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 (figuras 08, 09 e 10).

Crítico de arte, Michael Archer acredita que a obra de arte funciona como ponto de partida para um encontro reflexivo com o mundo e subsequente investigação do significado.

Existe uma vibração nas imagens de Warhol que é a pulsação do dia-a-dia, e existe uma poesia nos materiais aceitos por Beuys e os que vieram depois dele inextricavelmente ligada ao contexto de sua expressão. A maneira como a obra de arte funciona em termos políticos não é uma questão que possa ser respondida independentemente de qualquer consideração sobre seu mérito artístico. Em vez disso, ela é básica para a maneira pela qual a arte é capaz de exercer qualquer influência estética no observador (Archer, 2001: 236).

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. Este equipamento possibilitou também uma mudança de linguagem nos telejornais, tornando-os mais velozes e dinâmicos, além de ter influenciado nas campanhas publicitárias para a televisão, que se tornaram também mais informais e experimentais. O barateamento de tais equipamentos e a maciça campanha mercadológica para vendê-los levou a mudanças de hábitos da população, que a partir de então podia registrar qualquer momento da vida privada, alimentando o fetiche de ter sua imagem reproduzida na televisão. Tudo isto chamou atenção de artistas que começaram a utilizar a câmera portátil na produção de suas obras. Bruce Nauman (1941-) e Bill Viola (1951-) são exemplos de artistas que se apropriaram do vídeo como suporte para suas obras (figura 11). Ambos realizavam *performances*, sozinhos em seus estúdios; registravam-nas com o equipamento e depois as selecionavam para exibir em exposições (Santaella, 2007b: 54). Mas o pioneirismo deve ser creditado ao artista coreano Nam June Paik (1932-), que 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 12).

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: 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), Beuys, 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.

4.3 Arte como extensão do homem: interação

A sociedade vivia o início do processo de hibridização, que podia ser notada, tanto na comunicação como nas artes. A *cultura das mídias* reunia os meios de comunicação, fornecendo uma avalanche de informações de uma só vez, enquanto as artes convergiam em experiências sensoriais utilizando os meios tecnológicos comunicacionais. O espectador passava a admirar a obra de uma maneira diferente, como afirma Poissant:

Certamente a escultura, do ponto de vista de instalação, contribuiu para desalojar fisicamente o espectador de sua posição frontal, forçando-o a adotar outras atitudes diferentes daquela comandada pela vista referida por McLuhan dando ao pintor uma posição no alto do cume e tendo uma visão de rei. Daí em diante, o espectador é convidado a circular sobre, dentro e em torno desse espaço escultural, que provoca maneiras inéditas de olhar. Pela penetração no espaço da obra e a incitação a adotar posturas físicas (acocorado, deitado etc.) e psicológicas (de *voyeur*, sádico etc.), pouco

praticadas no contexto clássico, a instalação testemunha o desejo do conjunto do circuito artístico de uma renovação das relações. (Poissant, 2003: 117).

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: 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: 23).

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 (figuras 13 e 14). Os *Parangolés* (1964-1968), por exemplo, 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’ [2500?] termo que se torna inadequado, obsoleto. Trata-se de participação sensorio-corporal e semântica e não de participação mecânica. [...] as proposições são abertas, o que significa convite à co-criação da obra” (Silva, 2003: 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: 23).

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.

Seguindo a cronologia da participação do espectador na obra, nesta mesma época surgia a *Mail Art*, ou Arte Postal (figura 15). Gilberto Prado a considera como primeiro movimento da história da arte a ser verdadeiramente transnacional. Artistas de diferentes nacionalidades trocavam cartas que eram trabalhadas como uma obra. Materiais leves, colagens, montagens eram feitas do envelope ao conteúdo e postados com selo e tudo para outra pessoa, que depois também criava a sua. Dispositivos tecnológicos já eram utilizados pelos artistas e a convergência das mídias e destas com a arte não parava de crescer.

Nessa época, se começa a estabelecer e desenvolver as bases de uma relação entre arte e telecomunicações, com artistas que criam e desenvolvem projetos de ordem global. Nesse período, experiências em arte e telecomunicações proliferaram, utilizando satélites, SlowScan TV (televisão de varredura lenta), redes de computadores pessoais, telefone, fax e outras formas de reprodução e de distribuição utilizando as telecomunicações e a eletrônica (Prado, 1998: 42).

No Brasil, um artista atentava para a intensa utilização de computadores e, desta forma, tornou-se pioneiro da arte tecnológica no país, Waldemar Cordeiro (1925-1973). Em 1968, Cordeiro produziu imagens a partir de combinações numéricas por meio do computador que, na época, ainda não era comercializado como os computadores pessoais que vieram em seguida. Naquela década, Cordeiro já previa que a arte clássica, estática numa galeria seria inviável no limiar do novo século. Para ele, não apenas o espaço físico para o consumo da obra, mas também sua natureza estava obsoleta. (figura 16)

As obras tradicionais são objetos físicos a serem apresentados em locais fisicamente determinados, pressupondo o deslocamento físico dos fruidores. Numa cidade como São Paulo, de oito milhões de indivíduos, cujas projeções populacionais para 1990 prevêem uma cifra de mais de dezoito milhões de habitantes, essa forma de comunicação não é viável. E ainda menos o será para uma cultura a níveis nacional e internacional, básicos para o desenvolvimento harmônico da humanidade (Cordeiro, 1971: 1).

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: 7). 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: 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. Fazendo um paralelo com o intercâmbio proposto por Clark e Oiticica, Domingues afirma que “o universo participativo de Hélio Oiticica e Lygia Clark se enriquece a partir das tecnologias eletrônicas e, principalmente, pelo digital que oferece a interatividade [...]. Passa-se da participação à interação.” (Domingues, 1997: 23-24)

A arte do contexto *cibercultural* leva ao surgimento de novos conceitos e questões, como a definição de autoria. A partir do momento em que o espectador passa a interagir com a obra, ele a transforma, ou seja, adiciona ali sua própria contribuição à criação desta. O processo de hibridização, que começou entre as linguagens artísticas e os meios de comunicação, estendeu para as mídias entre si até chegar à relação “homem-máquina-obra”, na qual a fruição com a arte depende da interação do espectador com o dispositivo tecnológico que consiste, na verdade, em uma obra artística. Desta forma, a *Artemídia* “contém duplamente as pessoas como um de seus elementos ativos: enquanto indivíduo, ‘mestre temporário’ da situação e enquanto co-autor num sistema participativo com certos graus de liberdade e de possibilidades” (Prado, 1998: 43).

O limite entre o material e imaterial na arte atual está cada vez mais tênue e a nova obra de arte, tecnológica e interativa, só existe e tem sentido no momento em que há o diálogo do espectador com ela. “Ela somente existe com a condição de ser freqüentada, explorada, experimentada” (Bret, Couchot e

Tramus, 2003: 38). Deste modo, o espectador é peça fundamental para a realização da obra. Edmond Couchot, artista e teórico destaca que:

O observador não está mais reduzido somente ao olhar. Ele adquire a possibilidade de agir sobre a obra e de a modificar, de a ‘aumentar’, e, logo, tornar-se co-autor, pois a significação da palavra autor (o primeiro sentido de *augere*) é aumentar, nos limites impostos pelo programa. O autor delega a esse co-autor uma parte de sua responsabilidade, de sua autoridade, de sua capacidade de fazer crescer a obra (Couchot, 1997: 140).

4.4 *Artemídia: novas representações sígnicas*

Os aparatos tecnológicos disponíveis atualmente possibilitam a criação de imagens sem uma referência pré-existente que, retomando Costa, “não remete mais a um outro-de-si [...], mas se apresenta como uma *nova espécie de real, objetivo na sua essência*” (Costa, 1995: 47). A representação é substituída pela virtualização (Lévy, 1999). Toda a hibridização vivida neste momento, convergências entre meios e linguagens, compõem uma nova paisagem sígnica. Todas estas transformações trazem conseqüências epistemológicas a partir do momento que muda o modo de representação das coisas.

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: 141).

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. “Com as tecnologias, 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: 26)

Capaz de transformar qualquer signo em códigos numéricos, o computador tornou-se uma das principais ferramentas artísticas [2500?] na medida em que podem tudo manipular [2500?] 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: 42).

Domingues é considerada por Couchot uma “ilustração [2500?] bastante viva [2500?] do artista híbrido, movendo-se nos limites das tecnologias entre a imagem eletrônica do vídeo [2500?] na qual ela tem uma longa experiência [2500?] e os ambientes interativos regidos por computadores” (Couchot, 1997: 1). Diana é coordenadora do Grupo Artecno, que pesquisa novas tecnologias nas artes visuais, na Universidade de Caxias do Sul (UCS). Com integrantes da ciência da computação, das artes e da comunicação, o grupo realiza “obras-pesquisas” que agregam diferentes linguagens, propondo exatamente 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 Artecno, consiste em uma instalação interativa. Para melhor compreendermos a complexidade de uma obra tecnológica, observemos a descrição da obra pela própria 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.

Sistema interativo explorando a interatividade on site a partir de sensoriamento de toque em corpo de uma serpente taxidermizada. O toque no corpo da cobra envia sinal para o computador alimentado pelo software 'Xamã 32'. Seqüências de imagens com serpentes vão sendo projetadas sobre um diorama em acrílico com pó de mármore o que propicia uma textura topografias que agem na aparência das imagens. Sons de rituais indígenas, mesclados a ruídos naturais de serpentes ativam esteticamente o ambiente. A projeção é feita sobre o chão. As imagens são carregadas esteticamente pelos que lembram o desejo de provocar o ecossistema e incorporar identidades de animais numa conexão com as forças do cosmos, ritual comum nas sociedades primitivas.

Tecnicamente: Foram criadas, em parceria com bolsistas de artes, cerca de quarenta e quatro seqüências animadas. Primeiramente foram selecionadas imagens analógicas de cobras em situações diversas. Após, essas imagens foram digitalizadas pela placa de vídeo Miro DC30, para serem editadas com recursos de vídeo digital no software Adobe Premiere, ajustadas aos critérios pré estabelecidos de duração, sonorização, resolução e tamanho, seguindo a poética do trabalho. O 'plano de fundo' do site foi usado como frame inicial e final de cada seqüência para ter-se unanimidade na troca das imagens. Essa imagem é uma textura criada com o 'escaneamento' da pele de uma cobra. As imagens de cobras foram mescladas a outras imagens como de paisagens e de índios. Utilizou-se fusões e cortes secos, janelas e efeitos de mosaico e transparência. A sonorização foi criada com ruídos de fenômenos naturais, barulhos das próprias cobras, cantos indígenas e tambores e flautas. O ambiente usa a tecnologia em uma dimensão pragmática e estética. O site possibilita o surgimento de uma comunidade virtual que se volta a hábitos e atributos físicos do ambiente natural de um serpentário. A ação colaborativa planetária assegura a vida das serpentes, bem como informa sobre suas vidas. 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 artifi-

ciais. 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 sensório-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 'Angela'. 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 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: <http://artecno.ucs.br/insnakes> 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. Cada participante contribui para vida do site e para a vida natural do ambiente ecológico. Uma equipe transdisciplinar que inclui artistas, biólogos, pessoal da informática e da automação é responsável por este trabalho. 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. A ação colaborativa planetária assegura a vida das serpentes, bem como informa sobre suas vidas. (Ascott, Domingues e Pauletti, 2001, <http://artecno.ucs.br/indexport.html>) (figuras 17, 18 e 19).

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. O processo de interação iniciado na década de 60, ainda inocente não poderia prever o grau que poderia atingir com a tecnologia.

O numérico projeta a arte no campo de atração imediato desta tecno-ciência. Ao mesmo tempo em que as novas condições de acesso à informação oferecida pela interatividade (imersão, navegação, exploração, conversação etc.) privilegiam um visual enriquecido e ‘recorporalizado’, fortemente sinestésico, em detrimento de um visual retiniano (linear e seqüencial) e recompõem uma outra hierarquia do sensível (Couchot, 1997: 139).

A *internet* implicou mudanças psicológicas e sociais. Virtualmente podemos ter diversos “eus”. A complexidade do momento que vivemos ainda é pequena frente às possibilidades de simbiose homem-máquina, que nos levará a uma *ciberpercepção* de nossos “eus”. Este é chamado por Roy Ascott de “hipercórtex”, um “mundo-mente” emergente que nascerá da necessidade criativa do artista (Ascott, 1997). Caminhamos para a habitação da Net, na qual o planejamento urbano será pensado como um processo *ciberubano*. Homem, arte e ciência conviverão como uma só coisa.

A arte eletrônica está para se tornar arte bioeletrônica; como o primeiro elemento de nossa prática, o microchip está para se tornar o bioship molecular e o computador digital está dando passagem para a rede neural. Estamos andando em direção ao espiritual na arte, de uma maneira que Kandinsky dificilmente poderia ter imaginado como o sistema cibernético se integra com os sistemas psíquicos. Mas isso nos confere uma grande responsabilidade para os tipos de mundos que construímos. Depois de estarmos suspensos nos últimos trinta anos em um estado de moral pós-moderno e na ausência de peso, estamos agora sujeitos à gravidade da ética, e precisamos encontrar novos valores e uma nova moralidade (Ascott, 1997: 341).

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.

5 Conclusão

Durante toda sua evolução, o ser humano sempre teve necessidade de se expressar. Rituais, danças tribais, desenhos, músicas, poesias e pinturas são, entre tantas outras, formas de expressões da espécie humana. 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.

Ambas as áreas afluem também na recepção dos *signos* que circundam o homem. Tanto as tecnologias da comunicação quanto a produção artística são responsáveis pela forma como vemos o mundo e como lidamos com informações existentes nele.

No trabalho, aqui apresentado, pretendeu-se discutir questões referentes à contemporaneidade no que diz respeito à convergência das mídias e de sua influência nas linguagens artísticas a partir do início do século XX, tendo como ponto de partida a utilização dos *signos* nos movimentos artísticos ao longo da história da arte.

Deste modo, acreditamos que o Primeiro Capítulo foi esclarecedor ao introduzir a Teoria Semiótica, bem como a definição de *signo*, para que fosse compreendido que nosso processo de cognição passa por conflitos a partir do momento que convivemos 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 [2500?] podendo advir de qualquer linguagem [2500?] o que cabe melhor ao se tratar da produção artística a partir do século XX.

Durante todo o trabalho, a questão da presença dos *signos* à nossa volta foi enfatizada, chamando-se a atenção para o modo como eles proliferaram com o advento dos meios tecnológicos de comunicação.

Utilizando do processo de evolução dos meios de comunicação, procuramos traçar um fio condutor entre *cultura de massas*, *cultura das mídias* e *cibercultura*, evidenciando as principais características de cada uma delas. O conceito *frankfurtiano* de *Indústria Cultural* não pôde ser deixado de lado, visto ser fundamental para compreender o século XX.

O pensamento de Pierre Lévy foi essencial para conduzir a idéia central do trabalho. Sua forma de abordar a tecnologia por um ponto de vista mais positivo, porém, ao mesmo tempo sem deixar de lado a consciência crítica, foi fundamental para embasar a idéia de que não podemos ignorar a importância destes dispositivos no nosso cotidiano. A postura não-preconceituosa do pensador diante de tais dispositivos serve-nos de exemplo para que pensemos na utilização da tecnologia com uma consciência crítica, mas atenta aos benefícios que a ela pode nos trazer.

O impacto das tecnologias da *cibercultura* na nossa recepção, como foco do Segundo Capítulo teve embasamento nas idéias de Lúcia Santaella, que transita pelas áreas de Comunicação, Artes e Semiótica: uma verdadeira “teórica multimídia” para tratar da hibridização atual [2500?] característica esta comum em teóricos contemporâneos, que trabalham com áreas convergentes.

Ao abordar o modo como as linguagens artísticas trabalharam os signos, acreditamos ter sido importante retomar momentos da história da arte a exemplo da produção artística realizada entre os séculos XVI e XIX, bem como a arte Moderna. Mesmo não sendo o cerne da questão deste trabalho, compreender o Modernismo foi importante para acompanhar o processo de ruptura com os conceitos clássicos, essencial para a libertação da arte. Sem o movimento moderno e artistas como Marcel Duchamp, para colocar em xeque a produção artística de séculos, possivelmente a arte não se abriria tão rapidamente para as tecnologias que floresciam no início do século XX.

A definição de Archer para pós-modernidade possibilitou-nos perceber os novos rumos que a arte tomava, bem como entender que, agora, ela lançava mão de *signos* difundidos pelos meios de comunicação de massa. Neste período, verificou-se a convergência “arte-mídia”, com vídeos, instalações, *happenings* e *performances* tornando-se cada vez mais comuns.

Para melhor definir a arte que passava a ser produzida por meio de dispositivos tecnológicos foi escolhido o conceito de *Artemídia*. Foi, então, possível compreender como se deu o diálogo entre a produção artística e os meios de comunicação, de forma qualitativa, colaborando para a evolução de ambos.

As mídias em convergência levaram-nos à imersão em paisagens sígnicas nunca antes imaginadas e as novas linguagens artísticas apropriaram-se disto para trabalhar nossos sentidos, elevando o tato, o paladar, o olfato e a audição ao mesmo patamar da visão que, até metade do século XX, reinava sozinha como único sentido apto à fruição da arte. Desta forma, o terceiro capítulo mostrou a evolução da fruição da arte pelo espectador que agora participava e contribuía ativamente para a obra como tal.

A obra *INSN(H)AK(R)ES*, do Grupo Artecno, foi escolhida, por suas características interativas, para exemplificar a *artemídia* produzida atualmente. O fato de ter sido construída por um grupo ligado a diferentes áreas, e não por um só artista, além de englobar vídeo, interação por telepresença, acontecimentos simultâneos em dois ambientes materiais distintos e ainda no ambiente virtual, expressa bem o que é a *ciberarte* atualmente.

Em todo o trabalho, buscou-se explicitar que meios midiáticos e linguagens artísticas foram responsáveis pelas transformações na forma de percepção dos indivíduos, construindo novas capacidades de fruição estética. Tendo como base este pensamento, concluímos que os meios de comunicação, a produção artística e a biotecnologia 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.

Por todas estas premissas, esperamos ter alcançado neste trabalho o objetivo de compreender um pouco do momento contemporâneo, pelo viés da hibridização dos meios de comunicação e das linguagens artísticas.

6 Referências

ARCHER, M. (2001). *Arte contemporânea: uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes.

ASCOTT, R. (1997). “Cultivando o hipercórtex”. In: Domingues, D. (org.) *A arte no século XXI: humanização das tecnologias*, São Paulo: Editora UNESP.

_____; DOMINGUES, D.; PAULETTI, R. (2001). “*INSN(H)AK(R)ES*”, instalação interativa, 2001, disponível em: <http://artecno.ucs.br/> [consultado a 05/10/2008]

BEUYS, J. (2006a). “A revolução somos nós”. In: Ferreira, G. e Cotrin, C. (orgs.). *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

_____. (2006b) “Conversa entre Joseph Beuys e o Hagen Lieberknecht escrita por Joseph Beuys”. In: Ferreira, G. e Cotrin, C. (orgs.). *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

BORER, A. (2001). *Joseph Beuys*. São Paulo: Cosac & Naify.

BRECHT, B. (1932) *A teoria do rádio*, disponível em: <http://www.almanaquedacomunicacao.com.br/artigos/664.html>. [consultado a 23/10/2008].

- BRET, M.; COUCHOT, E.; TRAMUS, M. (2003). “A segunda interatividade. Em direção a novas práticas artísticas”. In: Domingues, D. (org.) *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*, São Paulo: UNESP.
- CORDEIRO, W. (1971). http://www.visgraf.impa.br/Gallery/waldemar/moscati/bibliog_.htm#arteArteônica. São Paulo: Universidade de S. Paulo.
- COSTA, M. (1995). *O sublime tecnológico*. São Paulo: Experimento.
- COUCHOT, E. (1997). “A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real”. In: Domingues, D. (org.) *A arte no século XXI: humanização das tecnologias*, São Paulo: UNESP.
- _____. (1998) “Entre o Transe e o Algoritmo”, in: *Catálogo Trans-e: my body, my blood. Interactive Installation of the Diana Domingues*. Caxias do Sul: UCS, 1998, disponível em: <http://artecno.ucs.br/indexport.html> [consultado a 04/10/2008]
- DOMINGUES, D. (1997). “A humanização das tecnologias pela arte”. In: _____, *A arte no século XXI: humanização das tecnologias*, São Paulo: UNESP.
- IASBECK, L. (2005). “Método Semiótico”. In: Duarte, J. e Barros, A. (orgs.) *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. São Paulo: Atlas.
- LEVY, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- MACHADO, A. (2007). *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- MANOVICH, L. (2007). “A interação como evento estético”. *Lumina: revista da Faculdade de Comunicação da UFJF, Juiz de Fora: UFJF, v.1, n.1*.
- _____. (2001) *The language of new media*. Cambridge, Mass: Mit Press.
- MORIN, E. (1986). *Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo – 1 Neurose*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- OLIVEIRA, A. (1997). “Arte e tecnologia, uma nova relação?” In: Domingues, D. (org.) *A arte no século XXI: humanização das tecnologias*, São Paulo: UNESP.
- PIMENTA, F. (2007), “Semiótica, como teoria da representação e o campo da Comunicação”. In: Coutinho, I., Silveira Jr., P. (org.), *Comunicação: tecnologia e identidade*, Rio de Janeiro: Mauad X.
- PINHEIRO, M. (2007). “Comunicação, consumo e produção de si”. In: Coutinho, I., Silveira Jr., P. (org.), *Comunicação: tecnologia e identidade*, Rio de Janeiro: Mauad X.

- POISSANT, L. (2003). “Ser e fazer sobre a tela”. In: Domingues, D. (org.) Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade, São Paulo: UNESP.
- POLISTCHUK, I. e TRINTA, A. (2003). Teorias da comunicação. Rio de Janeiro: Campus.
- PRADO, G. (1998). “Experimentações artísticas em redes telemáticas e web”. In: Arte Brasil, Pós-Graduação do Instituto de Artes, São Paulo: UNESP.
- RODRÍGUEZ, M. (2007). “Warhol”. In: Coleção Gênios da Arte, São Paulo: Girassol.
- SANTAELLA, L. (2003). Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus.
- _____. (1997) “O homem e as máquinas”. In: Domingues, D. (org.) A arte no século XXI: humanização das tecnologias, São Paulo: UNESP.
- _____. (2007a) 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 [consultado a 12/11/2007]
- _____. (1983) O que é Semiótica. São Paulo: Brasiliense.
- _____. (2007b) Por que as comunicações e as artes estão convergindo? São Paulo: Paulus.
- SILVA, M. (2008). 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 [consultado a 11/10/2008]
- SONTAG, S. (2004). Sobre fotografia. São Paulo: Companhia das Letras.
- VIRILIO, P. (1996). A arte do motor. São Paulo: Estação Liberdade.

7 Anexo: Índice das imagens

1. Leonardo Da Vinci, *Anunciação*, 1472-1474. Óleo sobre madeira, 98.4 x 217 cm
2. Rafael, *A Escola de Atenas*, 1511. Afresco; Roma, Palácio do Vaticano

3. Pablo Picasso, *Les Femmes d'Alger (O Jovem Orelha Vermelha)*, 1907. Óleo sobre tela, 243,9 x 233,7 cm;
Nova Iorque, Museum of Modern Art
4. Marcel Duchamp, *Fontaine*, 1917. Urinol de porcelana; Musée National d'Art Moderne, Centre George Pompidou, Paris
5. Joseph Beuys, *Como se explicam quadros a uma lebre morta*, 1965. Ação de 26 novembro de 1965 na Galerie Schmela, Dusseldorf
6. Richard Hamilton, *O que, afinal, torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?*, 1956. Collage; Kunsthalle Museum, Alemanha
7. Roy Lichtenstein, *Sei como você deve estar se sentindo, Brad*, 1963. Óleo e magma sobre tela, 168,9 x 95,9 cm; Coleção Ludwig, Museu Wallraf-Richartz, Colônia
8. Andy Warhol, *Brillo Box*, 1964. Serigrafia sobre madeira, 43,5 x 43,5 x 35,6 cm;
The Estate of Andy Warhol
9. Andy Warhol, *Triplo Elvis*, 1962. Serigrafia e pintura de alumínio sobre tela,
208,3 x 152,4 cm; Virginia Museum of Fine Arts
10. Andy Warhol, *210 Garrafas de Coca-Cola*, 1962. Serigrafia e acrílico sobre tela,
208 x 267 cm; Coleção Martin e Janet Blinder
11. Bruce Nauman, *Auto-retrato como fonte*, 1996-70. Fotografia 50,2 x 57,8 cm;
Galeria Leo Castelli, Nova Iorque
- 12 – Nam June Paik, *TV Garden*, 1974. Instalação de monitores com vídeo e som com plantas
12. Hélio Oiticica, *Parangolés*, 1964. Capas de tecidos coloridos

13. Lygia Clark, *Bichos*, 1960-64. Placas de alumínio articuladas por dobradiças
14. George Maciunas, *Fluxpost (Smiles)*, 1977-79. Selo de papel perfurado, 10 3/8 x 8 1/4 polegadas
15. Waldemar Cordeiro, José Luiz Aguirre e Estevam Roberto Serafim, USP, *A mulher que não é B.B.*, 1971. *Computer graphic*, 30,5 x 45,5 cm; Coleção Família Cordeiro
16. 17, 18 e 19 – Diana Domingues (coord.), *INSN(H)AK(R)ES*, 2001. Instalação interativa
apresentada no Museu de Ciências Naturais da Universidade de Caxias do Sul