

José María Paz Gago es profesor de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada en la Universidade da Coruña (España). Doctor en Filología Hispánica por la Universidad de Oviedo, ha sido profesor visitante en las Universidades de California-Santa Bárbara, Nancy (Francia) y Unisinos (Brasil). Es Presidente de la Asociación Española de Semiótica y Secretario General adjunto de la FELS. Director del Programa de Posgrado en Estudios Teatrales y Audiovisuales de la Universidade da Coruña ha sido, además, Director del Servicio de Medios Audiovisuais de esta Universidad entre 1996 y 2003. Pertenece a los Consejos de Redacción de las revistas *Primer Acto* (Madrid), *deSignis* (París), *Art teatral* (Valencia), *Rythmica* (Sevilla), *Citania* (Santiago) y *Signa* (Madrid), además de dirigir la recién creada publicación *La Tribuna*. Autor de más de un centenar de artículos y de una decena de libros, entre su producción hay que destacar el manual universitario *La estilística* (Madrid: Síntesis, 1993), el amplio estudio *Semiótica del Quijote, Teoría y práctica de la ficción narrativa* (Amsterdam y Atlanta: Rodopi, 1995) o *La recepción del poema. Pragmática del texto lírico* (Kassel: Reichenberger, 1999). Especializado en el estudio de las relaciones entre literatura y cine, es coeditor de *Cien años de cine. Historia, teoría y análisis del texto fílmico* (Madrid: Visor, 1999).

DO SÍGNO À QUALIDADE SÍGNICA.
SOBRE A POETICIDADE DA LÍNGUAGEM AUDIOVISUAL:
A PERCEPÇÃO DIGITALIZADA E A SUPERAÇÃO DA MEDIALIDADE

ELIZE BISANZ

A unicidade da obra de arte não difere de sua integração nesse conjunto de afinidades que se nomeia tradição. Sem dúvida, a própria tradição é uma realidade bem viva e extremamente mutável.

Walter Benjamin (1961: 16)

É evidente que, com os sistemas de processamento digital de informações, algo insinua-se na realidade, que não só invade as oposições tradicionais do pensamento como também os pressupostos da arte. A base material que ancora as manifestações culturais também mudou através dos meios de comunicação digital: deixou de ser uma mídia real, transformando-se em uma mídia virtual.

Neste contexto é, sobretudo, esteticamente relevante a qualidade do virtual como o deslocamento da relação de espaço e tempo. O espaço virtual define-se em primeiro lugar pela experiência do espaço sem fronteiras. No mundo da rede hightech, o espaço foi dilatado, tornando-se ilimitado, e o tempo foi encolhido a um mínimo. É notável que o encolhimento do tempo não levou à atemporalidade, mas à temporalidade absoluta, ao absoluto no tempo.

O “aqui e agora”, definido ainda pelo conceito da aura na estética ben-

jaminiana, concebido como algo ligado à corporalidade e materialidade midiática, é, no mundo da rede, o “aqui e agora” do vestígio, dos pensamentos, das percepções. Sua corporalidade reduz-se à materialidade de fenômenos abstratos na projeção da forma existencial da percepção.

O vestígio manifesta-se igualmente como signo, cujo significado origina-se na abstração da mídia. Entender obras de arte na era da percepção digitalizada significa, sobretudo, compreender sua estrutura depois da superação da mídia.

Graças ao seu caráter sismográfico, a arte sempre foi a pioneira na reflexão social e histórica. Quando a pintura defrontou-se com a industrialização e com o caráter informativo da imagem produzida tecnicamente, ela reagiu com um retorno a si mesma e procurou, entre outras, sua especificidade na linguagem pictórica. Os quadros de Manet, Klee e Kandinsky responderam com uma auto-consciência da expressão artística e criaram para si um domínio que a fotografia, no início, não logrou alcançar.

Hoje a arte está diante de outras tendências evolutivas não menos revolucionárias. Como ela reage à digitalização? Onde estão as cesuras que ela instala para superar a velocidade e, atrelado a esta, o desligamento do mundo da nossa percepção?

A moderna obra dialética, surgindo da sociedade e defendendo a sua autonomia com força, encontra, na imaterialidade do mundo cibernético, a transgressão de sua medialidade. Paralelamente às estratégias artísticas experimentais, observa-se uma modificação nas camadas mais profundas da arte.

A nova ordem estrutural da obra artística, como síntese de camadas geradoras de significados, assim como as relações entre as várias camadas de significados, demonstram semelhanças básicas com a nova orientação da percepção humana no processo de comunicação.

O desenvolvimento da arte contemporânea mostra uma tendência diferente daquela do início do século XX. Na era da produção digital de imagens, a posição da mídia na constituição da obra parece não exercer mais um papel básico. No mundo das imagens digitais, observa-se uma retomada interessante das expressões carregadas de significação.

Parece que quanto mais a mídia se torna inabitada e sem vida tanto mais forte é a necessidade de modelos de pensamento humano. Onde quer que a mídia tecnológica se coloque à mostra, as imagens têm um efeito literalmente plano, sem nenhuma dimensão reflexiva que poderia estimular a participação do observador. Nas seqüências auto-animadas de padrões de imagens digitais, procura-se inutilmente por padrões de pensamento, pela lógica de uma estrutura; expectativas nostálgicas de formação de significados nem são levadas em consideração.

As imagens do computador são recebidas como um produto de registros técnicos de imagens e como fórmulas programadas, cujo autor pode ser definido conseqüentemente mais como um assistente de informática do que como um artista. É notável, por outro lado, que obras cujas estruturas estratégicas estão em conflito com a lei do mundo digital parecem mais acabadas, parecendo ter como uma dimensão profunda, com a qual o espectador se sente envolvido.

Encontramos exemplos sucedidos em obras, cujo tema central é o homem com seus medos e sonhos. A exclusão, a solidão, a procura pela liberdade e a perda da pátria são temas com os quais nos confrontaremos por meio de muitas obras, e isso através de uma mídia que é feita do mesmo material que age como a causa desse desenvolvimento, a saber, a tecnologia. Paralelamente ao aspecto social, esses trabalhos conseguiram ser entendidos como uma clara discussão com a *mídia*.

Por exemplo, a exagerada lentidão de apresentação fílmica revela a velocidade furiosa da nossa normalidade, enquanto imagens produzidas completamente de forma digital tornam perceptíveis o frio da luz digital e a estreiteza da ilimitabilidade tecnicamente realizável. A linguagem da arte digital encontra sua encarnação no corpo humano, que atua tanto como superfície de projeção, como também de recepção. Tal como a percepção humana, o sistema sígnico da linguagem digital é polifônico.

1. MÁQUINA COMO REFLEXO DO HOMEM NA VÍDEO-INSTALAÇÃO

O corpo humano determina a medida para as projeções eletrônicas. Neste sentido e apesar da linguagem tecnológica, a arte da vídeo-instalação continua profundamente arraigada à tradição da arte ocidental. O corpo humano é o ponto de ligação da arte com a natureza humana, desde, pelo menos, o tempo das grandes descobertas, como o da perspectiva e do estudo da anatomia humana.

O artista assegurou sua independência no momento em que ele se voltou para as pesquisas das leis ocultas da anatomia humana. Como pesquisador e pensador, ele foi se libertando gradativamente da condição do artesão, assegurando assim a autonomia artística. Leonardo da Vinci, por exemplo, pesquisou o enigma da constituição do corpo humano e dissecou cadáveres para reproduzir exatamente a ação das veias, músculos e tendões. Tinha como objetivo analisar a percepção humana através do conhecimento da natureza e, assim, melhor entender o mundo visível.

Entender as leis do corpo humano significa entender a disposição aní-

mica do ser humano. Foi uma evolução natural que a arte tenha tornado o receptor parte constitutiva do conceito da obra desde a descoberta dos segredos anatômicos. No momento em que o artista deixa algo ao observador, exige dele sua participação ativa naquilo. Estratégias artísticas, tais como, o embaçamento de contornos, a falta do significado e os significados abstratos instigam a fantasia e aumentam a vivacidade da obra, já que o homem está acostumado a complementar aquilo que ele não vê. Reencontramos essa idéia básica – da arte como o local de livre desenvolvimento do espírito humano e sua percepção – na arte da vídeo-instalação; contudo, na perspectiva multidimensional do ouvir, do ver e do sentir.

Semiótica relevante nesse contexto é a relação da hierarquia do corpo humano no processo da semiose. Assim, por exemplo, o homem torna-se o ponto central do processo sógnico na vídeo-instalação conceitual. Ele não só é o emissor ou o leitor do signo, como também é simultaneamente o ponto central da geração de significados. Nas vídeo-instalações, o homem constitui o ponto central da semioticidade da *mídia* eletrônica. Ele se torna a incorporação da semiose e possibilita a síntese da produção de significação através de sua percepção.

É evidente que a vídeo-instalação – e num sentido geral toda a forma artística de instalação – enfoca o corpo humano como ponto central nos seus trabalhos. O corpo humano executa, segmenta e coordena o espaço de significação através da multidimensionalidade de seus sentidos: o sentido tátil, o acústico e o visual.

Além disso, a percepção humana abre um metanível de estratificação significativa, que eu gostaria de chamar de *semiolicidade auto-reflexiva*, na qual o homem atua como portador, emissor e receptor sógnico. O espaço sinestético do corpo humano possibilita a dinâmica da semiolicidade em um metanível da semiose.

Assim como a dinâmica na síntese dos níveis de produção sógnica é decodificada somente na percepção humana, o ato de decodificação gera mais níveis de significação. Assim, por exemplo, o observador só decodifica os movimentos amorfos das superfícies de imagens e cores digitais após os sons digitais, não como combinações de cores e sons; mas, como *signos audiovisuais*.

A síntese das mídias audiovisuais resulta num meio abstrato, a saber na *mídia do movimento*. Com isso, a composição intermedial abre o espaço cinematográfico e introduz a categoria do tempo na obra.

2. A FORMA POLIFÔNICA DE EXPRESSÃO DAS VÍDEO-INSTALAÇÕES E SUA INTERMEDIALIDADE POÉTICA

Mas, então, através do que a poeticidade se manifesta? – Quando a palavra é percebida como palavra e não como uma mera representante do objeto nomeado ou como uma evasão emotiva. Quando as palavras e suas formações, seus significados, sua forma interna e externa adquirem sua própria importância e um valor autônomo e não são somente uma indicação da realidade.

Roman Jakobson (1933: 415)

Enquanto a invenção da fotografia e seu uso como um meio artístico resultou em uma perda da aura estética (no sentido benjaminiano de aniquilamento da distância histórica), pode-se perceber uma tendência contrária na vídeo-arte. Nos anos setenta, os artistas procuraram novas formas de expressão para captar o espírito da era tecnológica e o queriam fazer através de uma forma de expressão adequada. Os artistas do movimento Fluxus, por exemplo, tentaram várias direções.

Objetivos afins foram, entre outros, a total libertação do campo artístico e de suas obrigações político-comerciais e a crítica a respeito da função manipulativa da *mass mídia* e de suas formas constrangedoras de imagens. Assim, os pioneiros em vídeo-instalações definiram seus trabalhos como uma nova forma de linguagem, na qual a liberdade do indivíduo, mutilada na era das mídias de massa – o *ato da fala*, da *parole*, o momento da *performance* – foi elevada ao tema central da obra. Isso foi pensado ao mesmo tempo como uma contra-estratégia diante da ilusão midiática da percepção individual.

Como implícito na própria palavra, o nível de expressão da vídeo-instalação, a linguagem audiovisual, constitui-se de pelo menos dois sistemas sógnicos: do sistema visual e do acústico.

A civilização ocidental sempre deu prioridade ao sistema sógnico visual, relacionando-o com as categorias da realidade e objetividade. A linguagem acústica, ao contrário, é sempre definida mais como emocional; ouvir signos, como um processo vivenciado subjetivamente, é logo associado com o ouvir-segredos. Enquanto o ver é entendido como uma atividade organizada e estruturada, o som é definido como caótico e disperso.

A discussão vídeo-artística sobre essa problemática abre espaços de articulação que produz uma nova forma de comunicação para além das estruturas do único sistema de linguagem. Tal forma de comunicação é momentânea, subjetivamente realizada e, mesmo assim, concreta. Notável é a

superação do domínio da linguagem da palavra, que é evitada sem a abdicação da individualidade da voz.

Como qualquer forma de linguagem não-verbal, a forma de expressão audiovisual pressupõe um duplo sistema de articulação:

- Como uma linguagem não-verbal ela é, sobretudo, um *sistema comportamental*, uma *interação* ligada a vários sistemas comunicacionais.

- Cada um destes sistemas é ligado aos outros sistemas e ele mesmo constitui um novo sistema *sígnico*.

A partir disso, a linguagem audiovisual constitui um sistema *sígnico* que liga:

- portadores visuais de signos ou índices, que possuem uma natureza mais *icônica*, com

- índices acústicos de natureza *poética*.

Além disso, a categoria da *apresentação* é duplamente importante para a forma artística audiovisual da vídeo-instalação:

- como apresentação mecânica da linguagem audiovisual e

- como participação ativa do observador, que desenvolve um nível a mais da apresentação através da participação interativa.

As interações entre todas essas categorias esboçam o espaço poético da experiência artística. A análise concreta dos exemplos artísticos elucidará a complexidade da estrutura audiovisual do sistema *sígnico*.

3. O GRUPO GRANULAR SYNTHESIS (KURT HENTSCHLÄGER E ULF LANGHEINRICH)

A mídia de tecnologia digital conquistou o mundo artístico com uma velocidade tão rápida de forma que a visita a uma exposição grande deixa a impressão de um êxtase digital. A aceitação da mídia tecnológica tem um efeito quase eufórico; contudo, é raro encontrar um oásis da reflexão estética sobre as consequências da mídia. O Pavilhão Austríaco da Bienal de Artes de Veneza de 2001 apresentou, graças às obras instaladas, um espaço discursivo muito intenso que refletiu a condição da arte e da percepção na era de sua reprodução técnica. Trabalhos do grupo de artistas *Granular Synthesis*, um dos pioneiros na arte audiovisual, conduzem o visitante a um mundo eletrônico e digital, cujo efeito é como um reflexo da experiência da exposição.

Os artistas do grupo *Granular Synthesis* desenvolvem e pesquisam estratégias artísticas como respostas às perguntas sobre possíveis lugares do sujeito diante da aceleração tecnológica da percepção e produção. Através da intervenção direta da nossa percepção auditiva e visual as performances de vídeo alocam o sujeito no mundo *sígnico* manipulado eletronicamente.

DO SIGNO A U...
Eles encenam mundos eletrônicos que provocam os sentidos do observador até a insuportabilidade. Através de suas apresentações sinfônicas – uma mídia, que é o resultado de um amálgama de imagem e som, o grupo *Granular Synthesis* produz um mundo emocional, que atinge diretamente o observador, o envolve e domina.

A forma de trabalho do *Granular Synthesis* segue a lógica da desconstrução. As categorias artísticas tradicionais são radicalmente violadas, tal como a ausência do sujeito-autor, a genuinidade do local artístico, assim como a instância estética e criativa. A mídia permanece abstrata. As paisagens de cor e som dos trabalhos em vídeo não têm qualquer forma de realização formal. Na volatilidade das imagens digitais, o portador *sígnico* esvai-se; mesmo assim, o signo deixa vestígios, que permanecem mais como um significado, como um tipo de marca de significados sobre o corpo do observador.

A técnica audiovisual liga dois níveis de expressão: a imagem e o som. Mas, uma terceira forma se ergue através do entrelaçamento de ambas formas de expressão: *a mídia audiovisual*. *Granular Synthesis* usa a nova mídia como um instrumento musical.

O nome *Granular Synthesis* também significa o nome de uma técnica de processamento de informações, cujo uso é mais freqüentemente associado à sintetização de material de som digital. A colagem de uma série de pequenas amostras produz uma síntese granulada de som. Os sons selecionados (ou seja, imagens) são reduzidos a fragmentos ou pedacinhos minúsculos (grãozinhos) para produzirem um novo todo de continuidades e descontinuidades de som ou imagens.

As instalações dão a ilusão de uma vida real à medida que transformam os ruídos e os gestos do corpo humano em signos digitais. Os homens tornam-se máquinas nas imagens de vídeo e são decompostos em material sincrônico de som. Através de uma recomposição das partes, as imagens tornam-se uma unidade com novos modelos comportamentais. A radicalização da condição humana como condição mecânica refere-se à condição social do homem na era do ciborgue. O espaço artístico audiovisual apresenta o reflexo da evolução social.

A alienação das formas humanas através da representação mecânica realiza-se principalmente através do material sonoro. O material sonoro – desconstruído radicalmente e sua sincronização com os “vídeo-homens” granulados – é reforçado pela massa sonora pulsante. O som digital sai por ondas da imagem do vídeo, envolve o observador e aumenta a intensidade da experiência da massa audiovisual. O espaço estético torna-se um espaço pulsante das interferências acústicas e de reorganização dos fragmentos do vídeo, enquanto sua consistência permanece em vários graus de densidade e de massa e não em fluxo.

Granular Synthesis transforma o corpo humano e envolve o público através de *pressão sonora e massa imagética*. A representação equiparada do conjunto homem-máquina oferece uma outra interpretação: a autoria mecânica, na qual a representação das máquinas cresce em características humanas.

O processador computacional de áudio e vídeo nos trabalhos do *Granular Synthesis* define as principais qualidades do ser mecânico com ajuda de imagens e sons: velocidade, precisão e controle artificial. Ele é visto como uma representação da imagem e das vozes das pessoas em comportamento não-natural. A máquina do *Granular Synthesis* nos possibilita ver o corpo humano de um modo totalmente novo. A possibilidade de estar livre de qualquer ordem causal prévia, de nem estar preso à lógica de causa e consequência na linguagem corporal e nem à da sintaxe da comunicação corporal apresenta, além do momento crítico, também uma forma de libertação. As instalações produzem *mundos digitais emocionais*, cuja intensidade quase produz uma pressão atmosférica no observador.

Diversas condições são violadas também no nível da criação da obra conforme as seguintes dicotomias:

- concreto/abstrato: a mídia de representação, tradicionalmente definida como concreta, demonstra qualidades abstratas que são concretizadas através de uma categoria tradicionalmente abstrata da emoção. A mídia digital abstraída de som e cores é concretizada através do sentido.

- portador de informação/emissor de informação: a função originariamente passiva da tela como uma superfície de projeção é transformada em uma superfície ativa, sobre a qual são projetados signos, emitindo imagens acústicas polifônicas.

- produtor/receptor: nessa constelação o corpo do observador constitui uma categoria central da realização da obra. Ele constitui o espaço da experiência, cujo posicionamento na arquitetura imagética funciona como alvo ou reflexo.

- espaço externo/espaço interno: a experiência do observador e o fluxo de imagens produzem um signo dinâmico que, apesar de tudo, permanece abstrato. O campo elétrico transforma-se em campo energético, o corpo sente a agressão, a pressão, o barulho. A obra de arte não se encontra mais no vácuo estético tradicionalmente definido, em um espaço do aqui e agora. A autonomia artística e o sujeito social se fundem num espaço virtual das mensagens eletrônicas.

Esse novo posicionamento leva a questões sobre as bases do ato comunicativo: Em um metanível são gerados níveis de significados através do rompimento de uma série de condições mediais. Por exemplo, através da fusão do espaço *cinematográfico* e do espaço *perceptivo*. Em um primeiro nível, o signi-

ficado da obra parece ter sido produzido pela interatividade do acontecimento midiático. Mas, a dominância do som conota um confronto de no mínimo duas vozes. Ligado a isso, a implicação de um diálogo aumenta, por sua vez, a abstração do significado. A procedência mecânica da voz irrita mais ainda: sua *autoridade digital*. O objeto "máquina" e sua linguagem digital são equiparados vis à vis com o sujeito "homem" como um parceiro de iguais direitos. Esse posicionamento moderno levanta perguntas sobre os requisitos básicos do ato comunicativo:

- Pode existir comunicação entre um objeto e um sujeito?
- Quais conseqüências ela tem para o esquema da semiiose?
- O que acontece com a orientação linear do eixo semiótico do modelo

significante – significado?

A simbiose de som e imagem e a ausência de uma representação determinada levam o campo sógnico à origem da produção do signo, de volta ao ser humano. Aqui o homem é transformado no portador sógnico do emissor mecânico. Nesse nível do sistema modelizante secundário da linguagem audiovisual e da sua ordem meta-estrutural, a obra toca a esfera estética da linguagem artística, na qual a essência da significação vem à tona.

A instalação *NoiseGate-M6* consiste de seis grandes telas de projeção de

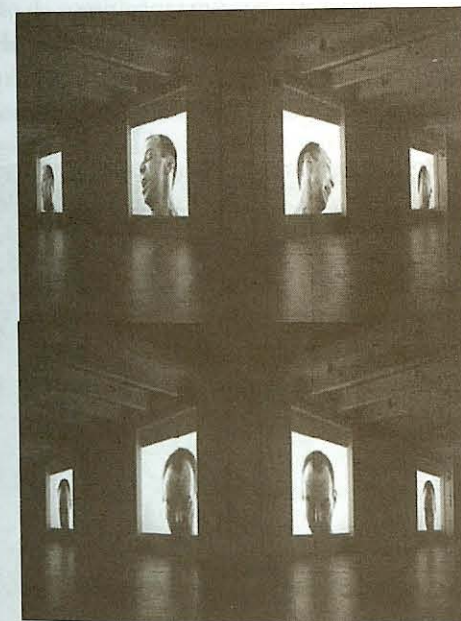


Figura 1. A obra *NoiseGate-M6* (www.Granular-Synthesis.com).

6 por 4,5 m, instaladas numa sala totalmente escura. As telas descrevem o caminho através de uma sala interna, dentro da qual são projetados em molduras que se assemelham a janelas vários aspectos de uma cabeça humana mostrando uma série de atitudes em fases apresentadas simultaneamente. Os corredores escuros formam um ambiente denso de ruído que, ao penetrar o subconsciente do observador, é sentido como uma onda de pressão sonora. O efeito dos sons na sala escura é misterioso, enquanto as frequências do procedimento nas projeções da cabeça humana falam uma linguagem sígnica clara. O campo acústico é carregado de peso e intensidade através da acumulação e estratificação de ondas sonoras e sub-sonoras.

Implícito no próprio título do trabalho, o fator do ruído determina a identidade da obra. O estilo artístico da granulação mecânica é utilizado para desconstruir, quebrar, desmontar, limitar e isolar a realidade – a corporalidade – de um sujeito humano. A categoria do controle é aumentada pelo motivo imagético da gaiola. A gaiola representa o espaço segmentado e isolado, que pode ser manipulado e analisado por fora. A máquina como observadora e geradora de nossos mundos é elevada a um instrumento da fantasia.

As informações processadas pela máquina *NoiseGate-M6* formam um campo de dados humanos que podem ser transcritos pelo uso de uma Instrumentalidade, assim como no uso de equipamentos. A condição humana é apresentada de uma maneira exata por uma máquina.

De um lado, a obra consiste de salas internas, iluminadas e visualizadas; do outro lado, de uma sala acústica externa escura, amorfa e retumbante. Essa área de tensão cria uma insegurança e estimula o pensamento associativo

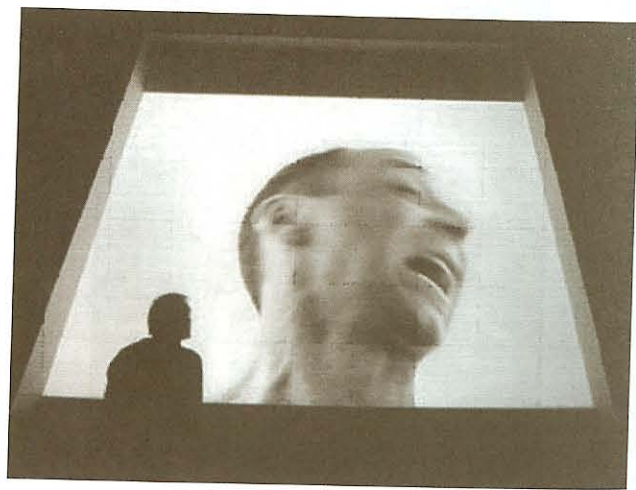


Figura 2. A obra *NoiseGate-M6* (www.Granular-Synthesis.com).

DO SÍGNO À QUALIDADE

do visitante. O acesso à instalação é regulado por portas automáticas, duplas e pneumáticas. O segundo pilar da composição artística depois da categoria do espaço, a moldura temporal, é caracterizado por uma ilimitabilidade.

A exposição mecânica da instalação dura o dia todo, semanas a fio e mais. Os artistas fazem no seu decurso pequenas alterações. Sensores de movimento permitem o público dirigir uma parte da instalação. O motivo do comportamento humano muda de lugar de forma ondular. O observador gosta dos movimentos polirrítmicos. Se, contudo, esses modelos se colocarem diante de seres fechados, a participação intelectual ficará abalada, perderá a motoricidade. A instalação mostra o caminho de transição do sujeito orgânico, vivo e comunicativo para o ser fragmentado, atomizado e granular. A representação dos ciclos cinéticos endurece em ritmos de movimentos nos quais a velocidade e a pressão sobem gradativamente. A consequência é uma sensação do ilimitado.

O trabalho *NoiseGate-M6* apresenta um reflexo da condição social do lugar-nenhum e do descuido. A condição social do desassossego ultrapassa a passividade com ataques agressivos que, ao fim, dirigem-se contra a pessoa. A instalação torna-se um espaço de reflexão atemporal, no qual o homem se torna prisioneiro entre o seu sistema de percepção analógico-orgânico e o sistema artístico-digital do *Granular Synthesis*.

Na transição da sociedade industrial orgânica para um sistema de informação polimorfo, esboçam-se a inscrição tecnológica contínua do indivíduo e do seu meioambiente: consenso social, normalização e controle sociais são assegurados por tecnologias das mídias. Por onde quer que passe, essa linguagem da tecnologia deixa mudanças estruturais na comunicação social e na percepção. Sistemas sígnicos tecnológicos têm origens mecânicas, em que as categorias de tempo e espaço têm papel essencialmente secundário.

Comparado às estruturas espaciais dos espaços público e privado, nos quais nos movimentamos tanto corporal, como mentalmente em locais vivenciados geográfica e narrativamente, o espaço tecnológico se caracteriza por um lugar-nenhum, por uma alocalidade, ele se torna um local sem *centro*. Através da preferência tecnológica espacial e local do espaço tecnológico, o corpo socialmente orientado se transforma em uma construção sem espaços e sem lugares localizáveis. Desta forma, as tecnologias midiáticas provocam uma transformação cultural elementar, produzindo uma situação de permanente *des-locamento*, de *dis-placement*.

Sistemas sígnicos polifônicos, como o sistema sígnico audiovisual, são colocados à prova através das manifestações artísticas. Na medida em que o sistema sígnico desconstrói a sintaxe linear da estrutura gramatical, a obra de arte cria espaços de experiências multidimensionais através da força da sua

função poética. Tais espaços demonstram mais afinidades com a natureza humana do que com a estruturalidade monodimensional do espaço comunicativo. Diferente do espaço comunicativo, cuja dinâmica é determinada pela linearidade do eixo histórico *passado* – *futuro*, o espaço audiovisual mostra-se como um espaço e um tempo do presente através das categorias da percepção, da experiência direta e da síntese. Nesse sentido, eles formam espaços possíveis e virtuais para uma infinidade de acontecimentos.

Tradução do alemão de Simone Malaguti

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN, W. (1961/1975) “A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução” em *Textos escolhidos* de W. Benjamin, 9-34. São Paulo: Abril Cultura.

JAKOBSON, R. (1933) “Qu’est-ce que la poésie?” em *Questions de poétique* de R. Jakobson, 113-126. Paris: Seuil, 1973.

ABSTRACT

Art as a sign-system is embedded in the very texture of culture and reflects its structure both at the simple representational level, which is understood as one of sensory information, and at a meta-representational level, which is one of symbolic activity. Hence, reading the structural logic of art leads to various levels of the meaning of the body of culture, as the intertwining of the sensory field and the reflecting mind. The paper discusses the perceptual impacts of the technological developments in the domain of digitalization and raises the question how aesthetic concepts reflect this cultural state. The art of video-installation reflects these categories at the sign-structural level and at the level of signification. With the semiotic analysis of its polyphonic and synaesthetic form, the essay defines the parameters of the open-ended context of the poetic space of the video-installation in which experiences unfold.

Elize Bisanz é professora na Universidade de Lüneburg (Alemanha). Seus campos de pesquisa são Estudos Culturais, Semiótica Estética. É membro fundador do Instituto Europeu de Pesquisa em Cultura. E-mail: ebisanz@gmx.de

O ARTISTA COMO CIENTISTA

SABINE FLACH

Fazer com que a humanidade se familiarize com determinadas imagens, antes mesmo que estejam presentes à consciência os fins aos quais tais imagens sirvam.

Walter Benjamin

O questionamento sobre a apresentação, transmissão, representação e o armazenamento de conhecimento em conjunto com uma específica medialidade significa para as artes um problema central desde há muito tempo. Há algo mais ainda: as artes em si são parte de uma produção ativa do conhecimento e do estabelecimento do sistema de conhecimento. A respeito da questão dessa participação na produção do conhecimento, a relação entre as artes com as ciências (naturais) e as tecnologias (das mídias) também se altera. Se até então a arte foi frequentemente entendida como uma ferramenta, que parecia garantir a visualização ou a estetização do material presente, agora ela tem que ser percebida como um produtor ativo de conhecimento. Na interação da arte com a ciência/tecnologia, ela ocupa o ponto de intersecção da informação.

Há um novo interesse na relação entre a arte midiática e as ciências naturais, justamente na situação atual, na qual as ferramentas de trabalho e as práticas de representação de cientistas e artistas tornaram-se entre si quase distinguíveis, ao menos no momento em que ambos servem-se das mídias digitais como base de seus trabalhos.