

*representation. They are, by contrast, able to contribute to the development, experimental exploration, and practical evaluation of those frameworks. Beyond the limits of the fine arts, creative practices – as techné and aisthesis in the true sense of these words – are operating nowadays in the same fields that are being explored by within fields/disciplines of academic knowledge. Taking media arts as an example, this paper focuses on the critical interrelationship between scientific and artistic modes of thinking about gene technologies.*

Sabine Flach é pesquisadora no Centro de Estudos Literários de Berlim, onde dirige o projeto “Artes do saber: A arte de saber e o saber da arte”. O seu projeto atual: “O artista de vanguarda como cientista para a configuração do saber artístico em relação às ciências naturais, arte e tecnologias midiáticas em torno de 1900”. E-mail: flach@zfl.gwz-berlin.de

## ACERCA DEL ARTE ELECTRÓNICO-DIGITAL Y DE LA RECODIFICACIÓN RETÓRICA

EDUARDO PEÑUELA CAÑIZAL

### 1. LA RETÓRICA EN LOS ENTREMEDIOS<sup>1</sup>

Al final de cuentas, las obras de arte no son resultado de la inspiración, ni tampoco de la transpiración, aunque quizás esta última tenga una relación más directa con los productos electrónico-digitales que, por ser fruto de complejas programaciones, presentan una concreción simulada, esto es, son remedos que circulan y se renuevan como circulan y se renuevan alrededor de nuestro planeta los artefactos creados hoy en día por las tecnologías más avanzadas. Eso nos lleva a sospechar que, sin la retórica, sería prácticamente imposible acceder a los sentidos más originales que trafagan sin descanso sobre las formas de figuras poéticas que se congregan y se desintegran con la rapidez de una tormenta de verano. No parece, pues, arriesgado afirmar que sin la articulación del *ars intelligendi* con el *ars explicandi* que nos proporciona el manejo de la retórica conquistemos condiciones de competencia adecuadas para afinar nuestra función de interactores.

Por otro lado, no sería prudente olvidar que los cambios actuales conllevan la idea de una auténtica o supuesta crisis en constante estado de expansión. Y no son pocos los que se dejan encandilar por una visión eufórica o amenazadora que provendría del papel que desempeñan las tecnologías en el arte y en la vida social, siendo que, para muchos, ellas son las responsables

más directas del derrumbe de principios habidos como inmutables y, sobre todo, de las llamadas dicotomías cartesianas. Parece oportuno recordar que Merleau-Ponty (1964) fue uno de los primeros en enfatizar la conjetura de que somos seres arrojados al mundo y a él conectados por vínculos naturales de los cuales dependen nuestras percepciones. La originalidad de tal aseveración no reside exactamente en el ataque al cartesianismo, lo que ya sería bastante, sino en el hecho de que el conocido fenomenólogo aplica los conceptos relativos a su modelo de percepción al cine, indiscutible antecedente de las varias modalidades de hacer arte con imágenes en nuestros días y, por consiguiente, matriz fundamental para construir nuevos modelos de percepción y aun para llegar a la conclusión de que muchos de los modelos hoy en práctica en determinados productos digitales son mucho más cartesianos de lo que los amantes de las mudanzas y de las crisis piensan.

Así, en el capítulo 18 de *Sens et non-sens* (1945), apoyándose en la premisa de que existe una gestalt temporal, hace algunos comentarios sobre la representación del rostro de un personaje de Pudovkin, formulando, a partir de esa constatación, el principio de que los modos de la filosofía corresponden a métodos técnicos, y, lo que es más, apelando al pensamiento kantiano, pone de relieve que en los procesos de pensamiento, la imaginación es de gran valía para comprender el conocimiento, al paso que el entendimiento es una fuerza indispensable para desarrollar la imaginación. También respecto de este punto, la retórica nos es útil por la sencilla razón de que, desde hace ya algún tiempo, al haber abandonado sus compromisos con el arte del bien decir y las técnicas de bien persuadir, parece haber escogido en definitiva el rumbo de los fenómenos semióticos aberrantes, entregándose de pleno a la tarea de atentar contra la integridad de los códigos para habituarse a lidiar con las "crisis" del lenguaje, con esas mutaciones bruscas que sufren la morfología, la sintaxis o la semántica y de las cuales emerge, triunfante, el fulgor de la poesía.

Y, con certeza, la retórica no se detiene únicamente en el trabajo de descuartizar unidades morfológicas, desquiciar el orden de las frases o tergiversar los contenidos de palabras y oraciones de textos verbales; procede del mismo modo cuando afronta un fotograma, un gesto, un relato, una obra plástica o una secuencia filmica. Pero su misión, a veces, no es tan escandalosa, principalmente si su objetivo es ese espacio en blanco, ese vacío que separa las unidades de un texto o, en una visión más extensa, las partes de discursos cuyas ideas específicas se contraponen. En un proceso en que entran en juego varias disciplinas, créanse, como en los sintagmas lingüísticos, discontinuidades que confieren un carácter discreto, en la acepción que las ciencias del lenguaje otorgan a ese término, a las frases que en ellos se ordenan para expresar conceptos o definiciones. La distancia entre las unidades morfológicas que

conforman los enunciados y los hiatos que marcan esas fisuras no son únicamente grietas por donde se infiltra el silencio o se cuelan las sustancias de lo discrepante o de la acordanza, sino "lugares" que, con arreglo a la distancia en que nos situemos para percibirlos van relativizando las formas discretas que le sirven de entorno. El hecho de que esos vacíos aparezcan, en general, en blanco no quiere decir que en el espacio que ellos demarcan sea imposible la manifestación de un grafema, elemento por medio del cual la actuación retórica se manifiesta. Muchas veces, en ese espacio, caso de los mensajes verbales, se instala una raya —marca de puntuación (-) que preserva el significado del término griego *huphén*, signo que significa, entre otras cosas, la unión de dos vocablos que tienen que ser leídos como uno— y, por medio de ella, dos unidades morfológicas pierden, de repente, sus significados opuestos y se armonizan de modo de formar una combinación de términos que forjan un homónimo, como ocurre, por ejemplo en numerosas obras de Escher.

En un mensaje visual, esa operación retórica que modifica la discreción de las unidades icónicas o de textura se hace sentir de modo más evidente todavía. Nótese, por ejemplo, que sucesivas ampliaciones de una fotografía no sólo alteran las unidades anatómicas de la representación de un cuerpo humano, sino también la invisibilidad de una aparente continuidad. De esa manera, la sintaxis de la foto original se transforma y puede alcanzar altos grados de ambigüedad, hasta tal punto que el observador sólo consigue identificar la configuración resultante de ese proceso porque, precisamente, los intervalos entre los componentes de la imagen sufren las consecuencias de una radicalización de esa figura retórica (*raccord*) que el cine manipula de muy diversas maneras, aplicándola tanto a la concatenación de imágenes como a la desintegración de los componentes mínimos en el interior de una misma fotografía. En otras palabras, todo ese proceso exige que el espectador se someta a diferentes ángulos de visión, esto es, a alternancias y distanciamientos que sobredeterminan sus percepciones. Todo eso queda más claro todavía cuando los autores del *Traité du signe visuel* (Groupe  $\mu$  1992: 197-198), al tratar las dificultades de estudiar sistemáticamente el signo plástico, se refieren al texturema como una forma microtopográfica y reconocen que tal forma es perceptible y su percepción puede cesar a partir de la distancia en que se sitúe el observador y que su desaparición ocurre también porque el espectador pasa a tener una aprehensión en función de una maniobra de integración. Aunque tecnológicamente ya envejecido, el film de Antonioni *Blow up* (1966), inspirado en un cuento de Cortázar, ilustra bien la cuestión.

## 2. LA RETÓRICA COMO ENLACE CONCILIADOR

El vacío que aparentemente separa o contrapone posiciones y contenidos divergentes sufre, pues, por la intervención de una operación retórica—aberrante porque menoscaba la integridad de los códigos— una metamorfosis trascendente: el trazo gráfico que une se ha convertido en una metáfora—es un elemento significativo que sustituye el vacío, marca del dispositivo responsable por la “discreción” que cada código regula según las normas usadas para moldear sustancias y materias— y, como en toda metáfora auténtica, la intersección en que se conjuntan los rasgos comunes se expande y tiende a anular los dos conjuntos que, cada uno a su manera, determinaban las respectivas diferencias, pues, según el Groupe  $\mu$  (1970: 107), el área de intersección de la metáfora propende siempre a la extrapolación. La expresión homónima así formada configura contenidos ambiguos, ya que, unas veces, son las diferencias que conducen al significado unitario que las dos palabras preservan en el sistema denotado y, otras, esa misma unidad expresiva evoca significados opuestos que, en el sistema connotado, esbozan, en esa estructura expresiva, la nostalgia de un tiempo en el cual el ser y el cosmos eran fusiones formadoras, según la verdad de los mitos, de una integridad única.

Ocurre, en ese fenómeno, algo semejante a lo que sucede, en el sueño, entre las relaciones de los sentidos latentes y manifiestos: ambos se unen por una especie de grafema cuyos significados vamos descubriendo, en el transcurso de una aventura interminable, a partir de datos que nos sugieren los mecanismos de asociación y, en tales mecanismos, la metáfora es una de las figuras retóricas más activas. Consecuencia de condensaciones y desplazamientos, la metáfora siempre oscila entre recusar lo referencial y despreciar lo designativo, alardeando de ser indiferente a la realidad. Por eso, siguiendo ese principio, Lyotard (1974: 275-276) dice que no es el espacio estético lo que se sobrepone al espacio semiótico del sueño: la propia extensión corporal ensancha los límites de su extensión en estado de vigilia y, ya que cuando dormimos lo hacemos soñando, la connaturalidad del cuerpo y del mundo queda en suspenso por la presencia de una inmovilidad que no tiene por función la de eliminar el mundo, sino la de tomar el cuerpo por mundo.

Aunque parezca que todo lo dicho hasta ahora atropella, aun respetando la sintaxis, la lógica del sentido común, nuestra intención no ha sido otra que la de preparar las bases para insinuar que el trazo de junción al que nos venimos refiriendo construye una homonimia cuya función trasciende los límites de los procesos sintagmáticos y se adentra en ese territorio en que los teóricos juegan con las oposiciones de paradigmas de diversos órdenes y construyen argumentos para asentar superaciones, denegaciones, deposiciones y otros tipos de hecatombes ideológicas donde deleitarse con dialécticas a ul-

tranza. Lo único que deseamos es convivir con la expectativa de que cuando se dictamina la caducidad de una teoría para poner en su lugar la pujanza de la que la sustituye siempre será posible aproximarlas, encontrar el significante de su homonimia, saturar, en fin, el espacio que las separa mediante la operación de poner entre ellas el grafema capaz de darles continuidad.

Actitudes como esas traen a la memoria pedazos de ese sentido común de quienes tienen la dudosa certidumbre de que es imposible leer alguna cosa en una hoja de papel que no ha sido maculada por los signos de la escritura. Tal vez los que se entregan a esa convicción no hayan notado que la hoja en blanco corresponde, en la metáfora que venimos explicando, a la raya, al grafema que, en este caso, conjunta imágenes y establece conexiones entre ellas, como ocurre, por ejemplo, en la película *Sherlock Jr.*, que Buster Keaton realizó en 1924. El protagonista consigue hacer homónimos los significantes del film que proyecta y los sueños que él tiene durante el tiempo de la película que ven los espectadores. Todo eso sucede a partir del instante en que, en estado de sueño, el héroe entra en el espacio de la pantalla. En esa operación aberrante, poética por consiguiente, realidad y fantasía se condensan dejando claro que, en su delirio onírico, el cuerpo del héroe se haga mundo y sus acciones superen, luchando contra los códigos del montaje, paradojas y situaciones que parecen inconciliables.

## 3. LA RECODIFICACIÓN RETÓRICA

Por otro lado, las figuras retóricas que se congregan en la película de Keaton van entretejiendo metáforas cuyas urdimbres forman una especie de tejido alegórico por medio del cual el espectador de hoy que se adentra en la obra consigue paulatinamente entender las vislumbres que los espectadores de la década de 1920 deben de haber tenido en el instante en que las imágenes cinematográficas zurcían su imaginación con las hebras de unos filamentos que anunciaban las maravillas del futuro. En un hermoso ensayo, Kaja Silverman (2002) defiende, inspirándose, sin dejar de ser crítica, en algunas ideas de Walter Benjamin, que la imagen dialéctica—y en el cine encontramos sus más legítimas representaciones— no se resuelve en el esquema de tesis, antítesis y resolución. La imagen dialéctica es un significante-clave y tiene como principal función mostrar las semejanzas mediante la conexión de momentos temporalmente divergentes entre sí, permitiendo, en fin, que ellos se comuniquen.

Así, volviendo al film de Keaton, el hecho de que el personaje, sin ayuda alguna, ingrese en las peripecias del melodrama que se deja ver en la pantalla era, en términos tecnológicos, asombroso y es, en nuestros días, residuo

de metáforas primitivas inventadas por el hombre para comunicarse, dispensando cualquier tipo de mediación material, con otros habitantes de universos misteriosos y desconocidos. Las metáforas intuitivas por Keaton anticipan, de algún modo, las ideas, difundidas por tantos teóricos, de que los mensajes, parafraseando un pasaje del libro de Gianetti (2002: 90), circulan sin mensajeros, siendo transmitidos en forma codificada y a través de ondas electromagnéticas que transportan las señales y las informaciones a una velocidad que permite que sean prácticamente omnipresentes y simultáneas.

Puede ser que el cuerpo, en función de las transformaciones tecnológicas a las que es sometido, se aparte realmente de su representación histórica, pero no cabe duda de que los productos tecnológicos, con mensajeros o sin mensajeros, viajan y, siendo construcciones inmateriales, tienen momentos de reposo que permiten que un espectador o un interactor mantengan contacto con ellos. La lectura de esos productos abre, independiente de las herramientas que manejemos en la navegación y del impacto emotivo que ellos nos provoquen, un hecho que nos parece cierto: la lectura de obras audiovisuales, sean filmes u obras telemáticas, pasan, en virtud del papel que desempeña la retórica en el trabajo de lectura, por un proceso de recodificación y eso se debe, principalmente en el caso de algunas obras telemáticas, al hecho de que muchas de esas obras, en virtud del papel que en ellas desempeñan los avatares, tienen un carácter acroático, o sea, el conglomerado que ahí forman los lenguajes instituye un texto semiótico cuya heterogeneidad necesita, con frecuencia, explicaciones previas. Sin ellas, la semiosis deviene extremadamente compleja y la poliacroasis, tal como la entiende Tomás Albaladejo (1998), puede transformarse en ruido y perder su potencial de significación.

No resulta extraño, considerando el alcance de esos presupuestos y las aberrantes contribuciones de la retórica, que Lev Manovich (2001) introduzca sus estudios sobre los lenguajes de producciones intermediáticas, fundamentalmente tecnológicas, diciendo que, después de un siglo de cine, diversas maneras cinematográficas de ver el mundo, estructurar el tiempo, armar relatos y establecer conexiones se hayan convertido, para los usuarios de la computadora, en medios básicos para acceder a la información o para interactuar con todo tipo de datos culturales. Aunque la mayoría de esos usuarios no “hablen” los lenguajes del cine —esto es, no hagan cine—, no cabe duda de que pueden “hablar” el lenguaje de la interfaz y emplearlo en numerosas tareas. El montaje, por ejemplo, fue una de las claves, durante el siglo XX, para generar realidades ilusorias o mentirosas, pero imaginariamente concretas y auténticas. Lo que importa, en el caso, no es la constatación de que el dominio técnico del montaje está presente en las obras más conocidas del arte digital y electrónico, sino la constatación de que esa inevitable presencia garantiza también la presencia de la retórica, la manifestación de recursos poéticos

que no dependen, en principio, del dominio que se tenga de la tecnología. Dependen de que, si nos situamos en el pensamiento de Merleau-Ponty, esos recursos, en cuanto representantes legítimos de la imaginación resultante de actos que atentan contra las normas y la integridad de los códigos, aumentan el conocimiento que los usuarios interactores y productores, los programadores, por ejemplo, de una obra telemática, tienen del dominio tecnológico y, por consiguiente, las posibilidades de lidiar con la lectura y la navegación o con la elaboración de construcciones más originales, pues, como observa Lev Manovich (2001: 117), no existen “ojos inocentes” ni “computadoras puras”.

#### 4. LA RETÓRICA ANTECEDENTE DE LO POÉTICO

En el caso del arte telemático, la idea de un sistema retórico-poético preestablecido se pulveriza cuando sus principales representantes —y son muchos los que viven amarrados a esa convicción— defienden, con tenacidad y más o menos coherencia, el principio de que cada producto de esa naturaleza poseería una especie de sistema estético intrínseco. Esto induce a especular que lo retórico, tomado en la acepción semiótica del Groupe  $\mu$ , sería tan sólo la manera (o las maneras) de ser de la estructura concreta de un proyecto considerado, en principio, portador de un valor estético, de un valor que, siendo por fuerza discriminatorio, se ajusta a parámetros de gustos efímeros y cambiantes, sin que eso signifique que se amolde a los preceptos de una estética idealista. O sea, el valor de una obra telemática, vista desde esa perspectiva, parece emerger del misterio que, para muchos de sus espectadores, interlocutores o interactores, se cobija en los múltiples vericuetos de su programación, dejando entender que cada obra constituye una especie de idiolecto. Y que conste que, en hipótesis alguna, se le está negando a esa obra el chispazo de la emoción, la poesía que surge cuando descubrimos que la chispa incitante, en tanto elemento perturbador de las estabildades de los contenidos de lo denotado, resulta del encontrón al que son, inesperadamente, sometidos dos componentes del lenguaje con distintas cargas semántico-expresivas, como se siente, por ejemplo, en la *Mona/Leo* que Lillian Schwartz realizó en 1987. En el fondo, ese proceso resucita, en cierta medida, la idea —me parece de Valle-Inclán— de que hacer poesía presupone una operación consistente en poner juntas dos palabras que nunca estuvieron juntas, lo que ya es enraizar lo poético en los territorios de la retórica.

Como no es propósito de este trabajo detenerse en un conjunto de obras electrónico-digitales ni analizar el valor poético derivado de las figuras retóricas que intervienen en el proceso de recodificación de cada una, nos atendremos a recordar un par ejemplos que nos parecen útiles para elucidar

un poco mejor la cuestión. Así, supongamos, para tener una idea un poco más clara de la complejidad del proceso, el papel que desempeñan las artes del video en productos electrónico-digitales en el que interviene y se acopla con otros sistemas mediáticos. Partimos de la constatación de que, a comienzos de este siglo, subsisten algunos rasgos de un género de videoarte que se caracteriza por explorar como único referente el cuerpo del artista asumiendo características esencialmente narcisísticas, como ya observaron los principales representantes de las teorías feministas. Este tipo de obras se articulan, en principio, a partir de las estructuras de figuras retóricas que afectan el plano de la expresión, caso específico de la aliteración. La constante repetición de esa figura crea una ambientación textual en la que se va esbozando una metáfora relativa al espejo y cuyo significado más evidente termina siendo la multiplicación, algo que ya intuía Borges cuando en una de sus narraciones se refería al hecho de que los espejos duplican y multiplican la paternidad. En estas manifestaciones artísticas, la identificación de la figura retórica dominante no sólo define rasgos de estilo, sino que también la estructura de tal figura da motivo a una suerte de autoplastia que tiene por función suministrar explicaciones previas, lo que, por un lado, pone de relieve la preexistencia del sistema retórico y, por otro, amortigua la ambigüedad de la poliacroasis. Aunque, claro, la recodificación retórica del videoarte en cuestión puede conducirnos a una polisemia inesperada, entre otras cosas, la multiplicación del cuerpo estaría expresando la expansión inevitable del feto, por ejemplo. Eso se puede comprobar en los videos de Tatiana Parceró y en la ya clásica *Synthetized Mona Lisa*, realizada por Jean-Pierre Yvaral en 1989, a pesar, para el desagrado de algunos, del fuerte tenor cartesiano de esa obra.

##### 5. LA RETÓRICA BUSCA EL OBJETO DEL DESEO

En el campo del arte telemático, nos gustaría destacar el trabajo de Gilberto Prado titulado *Desertesejo*, realizado en 2000. El título resulta de una condensación –*deserto* (desierto) y *desejo* (deseo)– a partir de la cual se instaura, en el lenguaje verbal, el proceso onírico potenciado en el texto telemático propiamente dicho y, también, la ambigüedad de un “oscuro objeto de deseo”, ya que el interactor, cuando se propone entrar en ese ambiente no sólo ofrece tres posibilidades, sino que en su mundo virtual nunca sabe con certeza su punto de destino ni si conseguirá el objeto que su imaginación quiere alcanzar. O sea, la obra de Gilberto Prado, como él mismo declara, plantea el problema de que el sujeto deseante siempre busca una compañía; es la reencarnación, añadiríamos nosotros, de un Sísifo actual que lleva a sus espaldas las piedras de una metáfora condenada a no tener un lugar de sosiego tal vez porque sus

significaciones se amoldan a las ubicuidades de una ambigüedad existencial insoluble. Lo que, según el autor, existe en este universo virtual en el que el artista se transforma en un “tipo de poeta de la conexión” son interacciones de sentido que revolotean por el espacio de las casualidades, y a cada momento de letargo el interactor descubre el oasis estético de un cibercollage. Situándolo en un contexto ideológico en el que las ideas de autor, artista y poética estarían en crisis o sencillamente no tendrían sentido, algunos críticos enfatizan el papel pionero de Gilberto Prado. Pero, pese a la legitimidad de esas afirmaciones, nos interesa quedarnos con el pensamiento del autor cuando dice que lo que él espera es que las rupturas artísticas ayuden a traer de vuelta las libertades de la diferencia y de la posibilidad de acercarnos cada vez más a lo que los animales humanos tenemos en común y a lo que nos hace distintos.

En suma, la ideas y la obra de Gilberto Prado nos hacen retornar a los conceptos centrales expuestos en este artículo. A raíz de ellas y de las metáforas que circulan en la caverna virtual construida por el artista, nos entregamos a la convicción de que nuestro viejo grafema, base fundamental de la homonimia que se forma a partir de la integración de significantes, no sólo confirma la existencia apriorística de un sistema retórico, sino también el hecho de que, por mucho que porfiemos en favor o en contra de las crisis entre viejos y nuevos paradigmas, la posibilidad de tener la libertad de integrarlos es, en el caso de las ciencias humanas, tarea que la historia y los designios de la sensibilidad del *homo sapiens* no pueden abandonar, en un lugar cualquiera del camino que se hace al andar. Si en la caverna virtual la caída de la imagen de una piedra puede, por obra de los avatares, transformarse en un pájaro es porque antes de esa transformación la estructura poética que la hace viable ya existía y la necesidad de recodificar la piedra y el pájaro a partir de un sistema retórico que los legitima en el reino de lo simbólico es, sin duda, una consecuencia y, sobre todo, una actividad a la que el interactor no puede renunciar.

No se abdica, en estas ciudades enormes donde nos toca vivir rodeados de imágenes e intervalos existentes entre las mismas, al efecto que sobre ellas provoca una ráfaga de lluvia que, a través de impactos sucesivos, desbarata, con las manos de las casualidades, las imágenes de, por ejemplo, un cartel de publicidad que vive en la más completa intemperie. No se puede, en fin, segregar el chispazo de la lluvia, porque, aunque desbarate y destruya la identidad del cartel y nos deje una zona de ruinas sembrada de imágenes destruidas, esas mismas imágenes podridas se convierten, de repente, en configuraciones en las que aflora, de nuevo, la poesía y, con ella, renace la necesidad de descifrar las figuras retóricas en que se entrafía, al azar, el discreto encanto de la belleza.

1. Término utilizado para designar el vacío entre las unidades morfológicas de un mensaje o entre los textos de la cultura y el papel que esa discontinuidad tiene en los procesos de comunicación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBALADEJO, T. (1998) "Polyacrosis in rhetorical discourse", *Canadian Journal of Rhetorical Studies/La revue canadienne d'études rhétoriques* 9, 155-167.
- GIANETTI, C. (2002) *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: L'angelot.
- GROUPE  $\mu$  (1970) *Rhétorique générale*. París: Larousse.
- (1992) *Traité du signe visuel*. París: Seuil.
- LYOTARD, J.-P. (1974) *Discours, figure*. París: Klincksieck.
- MANOVICH, L. (2001) *The language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- MERLEAU-PONTY, M. (1964) *Sense and Non-sense*. Evanston: Northwestern University Press [*Sens et non-sens*, 1945].
- SILVERMAN, K. (2002) "The dream of nineteenth century", *Camera Obscura* 17(3), 1-29.

## ABSTRACT

*The paper discusses the role of rhetoric in the digital arts. Its aims are to present a new approach to the aesthetic aspects of the electronic and digital media and to explore the possibilities of establishing, in a coherent manner, relations of continuity between different and conflicting paradigms.*

Eduardo Peñuela Cañizal es profesor titular de la Universidad de San Pablo (Brasil), siendo sus principales dominios de conocimiento la semiótica y la poética de la imagen. Es fundador del Posgrado en Artes de la Universidad de San Pablo, productor de un largometraje premiado en Brasil y, actualmente, uno de los vicepresidentes de la *International Association for Visual Semiotics*. Colaboró en suplementos culturales de los periódicos brasileños de más prestigio y ha publicado numerosos trabajos en revistas especializadas de América del Norte, Latinoamérica y Europa. Con beca del Consejo Nacional del Desarrollo Científico (CNPq) efectúa en este momento una investigación sobre los residuos oníricos, abyectos y descartables en la poética de las imágenes. E-mail: epcaniza@uol.com.br

## O CIBERESPAÇO, A VIDA E A ARTE

LUCIA LEÃO

Artistas da ciberarte estão reatualizando sonhos que povoaram vários dos movimentos da arte moderna. A idéia de religar arte e vida, por exemplo, tão veemente na obra de Lygia Clark, ressurgiu com força total em vários projetos de net arte que incitam e/ou exigem a atuação das pessoas. Os artistas (ou grupo de artistas) muitas vezes abandonam a postura de autores de obras "completas" e "prontas" e passam a criar propostas de participação.

## 1. PENSANDO O CIBERESPAÇO

Atualmente, a palavra ciberespaço está presente em vários lugares. De revistas especializadas em informática a jornais; de congressos e reuniões científicas a fanzines para adolescentes e tribos radicais; de conversas literárias a fã clubes de ficção científica. A mesma pluralidade pode ser encontrada nos múltiplos significados que o termo ciberespaço pode adquirir. Veremos alguns de seus sentidos e, em seguida, apresentarei alguns pontos para reflexão. O objetivo dessas pontuações não é explicar de maneira precisa ou revelar o verdadeiro significado da palavra ciberespaço, pois isso seria impossível, já que estamos diante de uma tecnologia em constante fluxo e mutação.

A palavra ciberespaço foi cunhada por William Gibson (1984), em seu