

WEB ARTE: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DE SEUS CONCEITOS ESTÉTICOS E POÉTICOS

ADRIANA SILVA DA SILVA¹; LÚCIA BERGAMASCHI COSTA WEYMAR²

¹Universidade Federal de Pelotas – drikassilva@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – luciaweymar@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa foi desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Gráfica Digital da UFPel, no ano de 2009. O gatilho para esta investigação se deu a partir da percepção do grande número de produções artísticas que se utilizam das tecnologias digitais para a produção de suas poéticas. Tais produções evocam em si a pluralidade das linguagens incitando os sentidos e o intelecto e, desta forma, criam conceitos estéticos e poéticos que se erguem sobre as possibilidades tecnológicas. Assim sendo, este texto pretende abordar as questões estéticas e poéticas acerca das produções de *web arte* sob o ponto de vista da teoria semiótica peirceana.

Os processos criativos permeados pelo uso da tecnologia digital possibilitam a produção de distintas representações. Artistas contemporâneos estão fazendo uso da rede mundial de computadores como suporte para as suas práticas artísticas, o que implica numa mudança de postura do expectador diante da obra. A *web arte* solicita uma atitude mais ativa diante da obra, reforçando a ideia de que o expectador atua como um co-autor (PLAZA; TAVARES, 1998; SANTAELLA, 2005).

Como se sabe, o computador atua como uma ferramenta em potência para a experimentação estética e poética e pela possibilidade de hibridização das linguagens (som, texto e imagem) em um único arquivo. Para ampliar sua potencialidade, temos a internet, com características comunicacionais particulares, que permite o acesso remoto, assíncrono, múltiplo e distinto. Os *web* artistas exploram este espaço além das suas possibilidades de divulgação do material de arte. Pois o utilizam como suporte para a experiência estética e para o desenvolvimento de suas poéticas. Assim como, exploram a possibilidade de interação entre espectador-obra e experimentam a manipulação do texto, do som e da imagem, por meio das ferramentas gráfico-digitais, produzindo imagens híbridas. A interatividade cria a noção de tempo virtual, orientada pela ação do usuário em tempo real à espera de uma reação (GUILLERMO, 2002; SANTAELLA, 2004; SANTAELLA; NÖTH, 2005).

O ciberespaço gera um novo sistema de signos, que independe do espaço real, solicitando a tradução das nossas experiências para significá-lo a partir de uma exploração das obras de modo significativo. Para tanto, é preciso humanizar este espaço, trabalho o qual os artistas vêm desempenhando na busca por uma linguagem estética e poética neste ambiente (PLAZA; TAVARES, 1998; ROCHA, 1999; NUNES, 2003; ROYO, 2008).

Baseado neste cenário, em que a arte e tecnologia se relacionam de forma imbricada, esta pesquisa pretende identificar: 1) De que forma a linguagem poética de *web arte* se constitui sob o prisma das matrizes da linguagem e do pensamento 2) Quais os recursos gráfico-digitais são utilizados por estes artistas.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Devido a seus aspectos descritivos e subjetivos, esta pesquisa é organizada a partir do método qualitativo, cujos fenômenos descritos e a interpretação dos dados estão associados ao contexto e aos pressupostos culturais. A literatura que permeia o objeto de estudo serve como estrutura que sustenta a construção do discurso e o aprofundamento de ideias (CERVO; BERVIAN, 2002; GIL, 2002).

Para fins da pesquisa, optamos pela seleção de uma breve amostra de artistas de *web arte*, a fim de apresentar algumas obras que fazem parte desta nova visualidade estética em uma tentativa de facilitar o entendimento acerca das razões pelas quais estas produções se tornam objetos de arte. Para esta seleção, delimitamos esta amostra em torno da produção artística brasileira. Selecionamos quatro artistas e respectivas obras que servem como referencial para ilustrar e discutir os conceitos no âmbito tecnológico, poético e estético. São eles: Agnus Valente com a obra *Útero, Portanto Cosmos*; Andrei Thomaz com a obra *Somewhere in Time*; Gisele Beiguelman com a obra *Desmemórias* e Simone Michelin com a obra *MMM*.

A metodologia de análise, com base nas matrizes da linguagem e do pensamento proposta por Santaella (2005), é utilizada como método científico de análise por ser capaz de assimilar elementos constituintes da hipermídia, ou seja, som, imagem e texto.

A estrutura de análise proposta nas matrizes da linguagem e do pensamento – sonora, visual e verbal – tem bases ideológicas sustentadas pela categorização peirceana de primeiridade, secundidade e terceiridade. Visto que, a proposta de Santaella (2005) evolui a um elaborado grau de abstração, delimitamos as análises a ocorrerem na superfície das matrizes uma vez que não é a intenção da pesquisa esgotar as possibilidades da proposta da autora, mas, sim, apontar um norte para futuras análises e contribuir para o entendimento da hipermídia como suporte para a arte.

Analizamos fragmentos das obras, os quais denominamos hiperimagem, haja visto que são obras efêmeras e em constante estado de atualização pelo acesso do fruidor e, principalmente, pelo seu caráter de multiplicidade (MESSA, 2008). Estes fragmentos implicam, também, na perda das suas características sonoras, portanto, a análise é efetuada em duas etapas: a primeira é a descrição da obra e a segunda é a captura de uma tela da obra.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A análise – baseada nas matrizes sonora, visual e verbal – indica o elevado nível de possibilidades através da interação do fruidor e da multiplicidade de arranjos destas obras. Observamos que o grau de familiaridade com as ferramentas digitais são fundamentais para a criação de uma linguagem estética expressiva.

A implementação da linguagem virtual e digital na arte, resulta na *web arte*, uma produção que instaura um novo panorama poético e que tem como base dessa inovação o uso do computador e da internet como elementos constitutivos da obra. Nela, o suporte artístico físico e material e o ambiente de apreciação real dão lugar à digitalização e virtualização da produção e da experiência estética.

Por meio desta pesquisa foi possível compreender que a experiência estética das obras citadas acontece com a experimentação online. A partir da

miscigenação das linguagens sonoras, visuais e verbais, os *web* artistas reúnem elementos para a criação de novas poéticas visuais. Com a possibilidade de interação, o interator (nomenclatura adotada para citar o fruidor, já que sua ação é fator decisivo em *web* arte) assume uma postura ativa diante da obra, sendo guiado através dos *hyperlinks* constituindo sua experiência estética.

A análise semiótica possibilitou a verificação da miscigenação das linguagens de forma híbrida e complexa, armazenadas sob a síntese dos códigos numéricos. Com ela, podemos observar que a função poética da linguagem sobressai pelo fato de o artista preocupar-se esteticamente com a mensagem. Separar cada matriz para análise é um trabalho árduo devido ao modo imbricado com o qual as matrizes se organizam dentro da obra. Ainda assim, a estrutura de análise se mostrou eficiente para as obras.

Esta pesquisa foi concluída no ano de 2009 e a compreensão da linguagem da *web* arte apontou caminhos para o desenvolvimento de futuras pesquisas. Atualmente buscamos, no Mestrado em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas, identificar o potencial pedagógico dessas produções tendo em vista que, os Parâmetros Curriculares Nacionais em nível de Ensino Médio apontam a necessidade de discutir em sala de aula questões referentes à arte e à tecnologia.

Acreditamos no potencial desta produção tanto por colocar o interator em uma posição ativa nos ambientes hipermediáticos quanto pela aproximação dos adolescentes com estas ferramentas tecnológicas.

4. CONCLUSÕES

A respeito da *web* arte, observamos que os pensamentos estéticos e poéticos devem estar atrelados ao pensamento tecnológico. Estas produções exploram o desenvolvimento da sensibilidade através das máquinas, por meio de recursos gráfico-digitais sofisticados. Lançam nas mãos dos artistas a possibilidade de reunir em um único ambiente som, imagem e texto de acordo com os preceitos poéticos de cada artista. A *world wide web* e a interação permitem o acesso remoto, ampliando os espaços da arte.

Em síntese, a *web* arte destitui das máquinas seu aspecto utilitário ao gerar novos modos de experimentação e novos significados, desloca os objetos de seu contexto real e reorganiza as linguagens. Por fim, a *web* arte e o artista provocam o interator a explorar, conduzem-no numa malha informacional que atende aos apelos poéticos do artista através das opções estéticas do espectador. A interação é o fio que torna a relação entre interator e obra de arte mais estreita.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CERVO, A. L. & BERVIAN, P. A. **Metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002. 242 p.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GUILLERMO, A. **Design: do virtual ao digital**. São Paulo: Demais Editora; Rio de Janeiro: Rio Books, 2002.
- MESSA, E. Aspectos da hiperimagem em AlletSator. **Revista Cibertextualidades**, Portugal: Univ. Fernando Pessoa, núm.: 02, 2008.
- NUNES, F. O. **Web Arte no Brasil: algumas poéticas e interfaces no universo da rede internet**. Campinas, 2003. 113p. Dissertação de Mestrado em Multimeios do Instituto de Artes da UNICAMP.

- PLAZA, J.; TAVARES, M. **Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais**. São Paulo: Editora HUCITEC. 1998.
- ROCHA, C. Entre a translucidez e o inacabado. **Anais do Primeiro Encontro Internacional de Arte e Tecnologia**. p.49-55. 1999.
- ROYO, J. **Fundamentos do Design: Design Digital**. São Paulo: Editora Rosari, 2008.
- SANTAELLA, L.; NÖTH, W. **Imagem Cognição, Semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 3^a ed. 2001.
- _____. **A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.
- _____. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.
- _____. **Matrizes da Linguagem e do Pensamento Sonora Visual Verbal aplicações na hipermídia**. 3^a ed. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.