

# Uma Análise Semiótica da Obra “Desmemórias” de Giselle Beiguelman

Abel Reis, AgênciaClick e PUC-SP  
Angélica de Moraes, PUC-SP

## Introdução

O presente trabalho propõe-se a realizar um exercício de análise semiótica, de extração peirceana, sobre o *web clip* ‘Desmemórias’<sup>1</sup> da artista e pesquisadora, Giselle Beiguelman. Para tanto, lançaremos mão de uma abordagem sistemática, derivada das heurísticas propostas por Santaella (2002), para investigação e compreensão de peças de comunicação e arte de diversas naturezas.

Esse método, por construção, procura desconsiderar informações prévias sobre a finalidade e o contexto da obra, elaborando assim uma interpretação que, partindo dos aspectos sensoriais da obra, de ordem quali-sígnica, evolui de modo incremental em direção aos aspectos históricos e culturais, de ordem simbólico-argumentativa.

O objetivo desta análise é identificar elementos semióticos constitutivos da obra ‘Desmemórias’, favorecendo assim o entendimento de seu conteúdo poético. Naturalmente, a presente abordagem não pretende uma posição interpretativa neutra; contudo, acreditamos que a disciplina do exercício aqui demonstrada, possibilita perceber aspectos da obra, eventualmente, ‘invisíveis’ a outros olhares.

## Método de Análise

Apresentamos a seguir, fases e etapas que conformam o método semiótico proposto para investigação da obra em questão. Em acordo com a tricotomia fenomenológica peirceana, **qualidade-existente-lei**, três dimensões orientarão nossa análise:

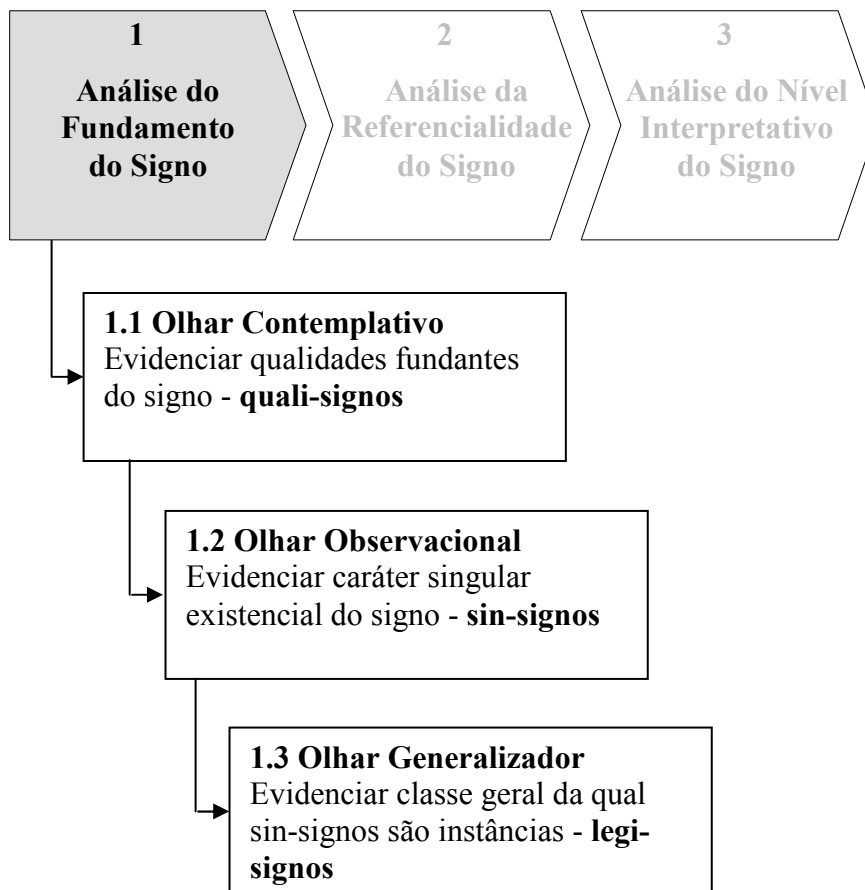
- **Qualitativo-icônica**, na qual procura-se identificar qualidades visíveis (cores, imagem, forma...) e abstratas (leveza, força...) presentes na obra;
- **Singular-indicativa** onde são evidenciados traços de identidade singular, bem como indicativos de origem e contexto;
- **Convencional-simbólica** onde são apontados padrões estéticos e culturais seguidos na obra, bem como seu poder representativo cultural.

Essas três dimensões semióticas serão exploradas de modo sistemático ao longo das seguintes três fases:



**Figura 1**

Para cada fase, há uma ou mais etapas, conforme detalhamento apresentado nas Figuras 2 e 3. A primeira fase, **Análise do Fundamento do Signo**, explora a dimensão qualitativo-icônica da obra, em que predominam, na interação Objeto-Signo-Interpretante, aspectos sensoriais e de comparação (semelhança/dessemelhança).

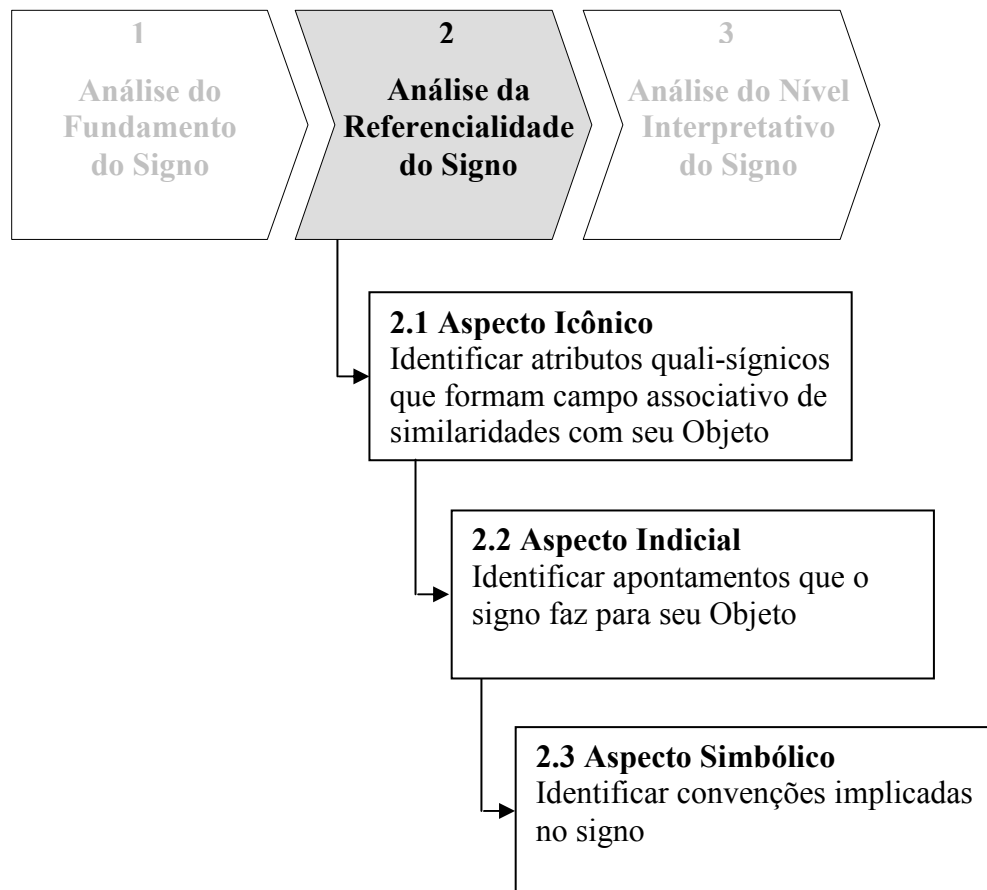


**Figura 2**

Trata-se pois, na Fase 1, de investigar a dimensão qualitativa da obra. Mas, o que exatamente essa dimensão? Para responder à pergunta, recorreremos a uma passagem de Savan (1976) extraída de Santaella (2000, p.100):

“Quando falamos de qualidades, pensamos primeiramente nas qualidades sensoriais simples de cor, odor, som etc. É importante lembrar que por qualidade Peirce quer significar qualquer caráter que pode ser considerado como uma unidade, é abstraível de sua ocorrência individual, e que poderia ser compartilhado por mais de um individual.”

A segunda fase, **Análise da Referencialidade do Signo**, explora a dimensão singular-indicativa da obra, procurando evidenciar os índices que apontam ocorrências de segundidade: objetos internos ou externos à obra, contextos ou circunstâncias identificáveis pelos interpretantes,.



**Figura 3**

Ao falarmos de ocorrências de segundidade, estamos falando de sin-signos, isto é, “um signo considerado especialmente no que diz respeito a uma relação diádica na qual ele se situa...” (Ransdell, 1983 *apud* Santaella 2000, p.100).

Por fim, a terceira fase do método, a **Análise do Nível Interpretativo do Signo**, intenta mapear efeitos interpretantes, úteis para os propósitos da análise em curso, que as mensagens provocam nos agentes semióticos.

## **Analisando ‘Desmemórias’**

Aplicaremos a partir de agora, passo a passo, a abordagem proposta.

### **1. Análise do Fundamento do Signo**

#### **1.1. Olhar Contemplativo**

Consideramos que o emprego de variadas imagens vibrantes em cor, contrastadas a outras, pulsando ou se deslocando com rapidez na tela, assim como o recurso das sonoridades fragmentadas, são evidências claras da dimensão qualitativo-icônica da obra. Concentram-se aqui os efeitos sensoriais, de surpresa, tensão ou “desconforto” produzidos no interator.

#### **1.2. Olhar Observacional**

Identificamos nesta etapa diversas características da obra que operam como sin-signos:

- Cada execução particular (sessão) do software Desmemórias que materializa uma oportunidade de interação;
- Os diversos *clips* de áudio e vídeo integrados na obra;
- Os logotipos;
- As áreas sensíveis da tela indicadas pelo mouse que levam a navegação para outras telas e objetos internos à obra<sup>2</sup> (indexicalidade interna)

### 1.3. Olhar Generalizador

Identificamos nesta etapa a incidência de legi-signos que regulam a expressão da obra ‘Desmemórias’ no meio digital. Elaboramos um mapa conceitual (Novak, 2006), apresentado na Figura 4, onde alguns desses legi-signos estão representados.

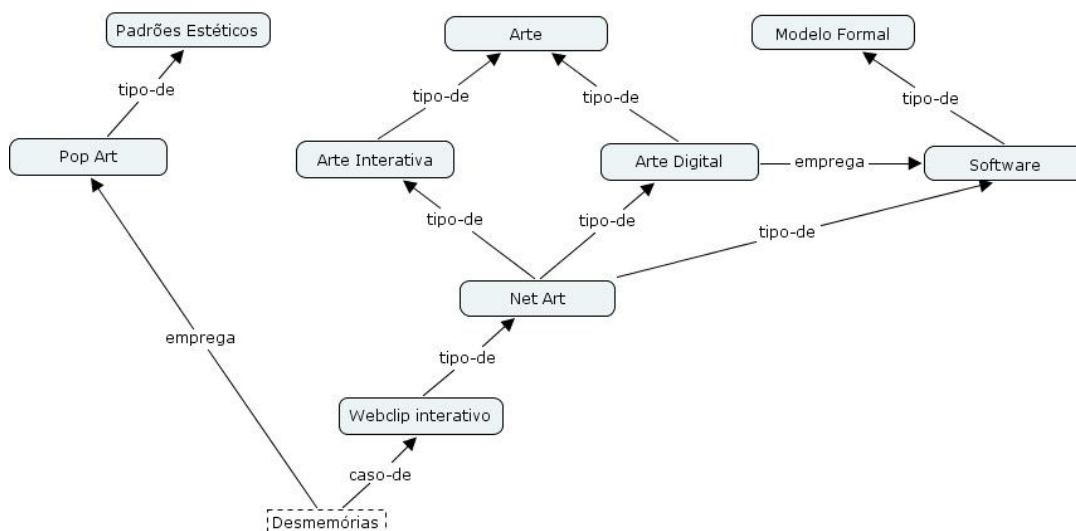


Figura 4

Mapas conceituais oferecem representações gráficas de conceitos e seus relacionamentos. Conceitos são classes de entidades que têm propriedades relevantes em comum num particular domínio de conhecimento ou de atividades. Elos, ou Ligações, estabelecem relações de diversas naturezas entre conceitos. Não há restrições formais quanto aos tipos de relações entre conceitos. Por exemplo, dada a relação <sócrates> **tipo-de** <homem>, diremos que <sócrates> é uma subclasse de <homem>, de tal modo que as propriedades de <homem> também se aplicam a <sócrates>.

Dessa forma, a leitura do mapa conceitual da obra em questão, deve ser conduzida considerando-se o significado das ligações que conectam os nós. Vejamos exemplos:

- <Web clip interativo> é um tipo de expressão artística da <Net Art> que, por sua vez, herda características da <Arte Interativa> e da <Arte Digital>, que por sua vez são formas de <Arte>;

- <Net Art> é um tipo de <Software> porque obras dessa classe só ganham existência por meio de software. Logo, por transitividade, <Web clip interativo> também é um tipo de software, assim como ‘Desmemórias’ que é um caso particular (um existente) de <Web clip interativo>.

A partir dos resultados de aplicação da **Análise do Fundamento do Signo**, cabem as seguintes considerações:

- Cada execução do software ‘Desmemórias’ equivale a um sin-signo, isto é, um existente materializado por computador. Cada execução, sessão, difere das demais ainda que todas sejam regidas pelo mesmo legi-signo, a saber, o código de software no qual a obra está escrita e com o qual o computador tem relação Interpretante;
- A natureza errática dos ambientes computacionais de uso doméstico (com seus incontáveis aplicativos e peculiaridades), propicia, a cada sessão de uso do computador, experiências diferentes para os interatores. ‘Desmemórias’ tem assim um infinito potencial quali-sin-signico que se revela a cada ‘réplica’ instanciada a partir dos seus legi-signos, ou seja, a cada sessão;
- As irregularidades inerentes ao funcionamento do meio sobre o qual ‘Desmemórias’ está criado, interferem na tendencialidade dos legi-signos. Em termos peirceanos, diremos que a experiência da obra no computador, para artistas e interatores, emula a irrupção do acaso da primeiridade (o ‘erro’) no curso da terceiridade (o software)<sup>3</sup>.

## 2. Análise da Referencialidade do Signo

### 2.1. Aspecto Icônico

Há em ‘Desmemórias’ um interessante paralelo, um isomorfismo entre o desenrolar nervoso e truncado de sua estrutura, e a percepção cotidiana do tempo acelerado, do bombardeio sonoro e imagético, e da interrupção constante do olhar e da atenção, que são traços distintivos do *modus vivendi* das sociedades de massa e suas megalópoles.

Desmemórias' é, enquanto signo icônico, um diagrama – no sentido peirceano (Reis 2006) – do *bíos* midiático (Sodré, 2002).

## 2.2. Aspecto Indicial

Sob este aspecto, 'Desmemórias' vale-se de fragmentos de conhecidas séries de TV dos anos 70/80 (ex.: Agente 86, Jeannie é um Gênio), de referências diretas a marcas (ex.: Ducal), de trechos de peças publicitárias com linguagem marcadamente de época, imagens de produtos de consumo de massa, e imagens de equipamentos de comunicação e informática já hoje em desuso.

## 2.3. Aspecto Simbólico

Os padrões artísticos adotados pela obra têm forte influência da estética da *pop-art*. 'Desmemórias' também faz uso da técnica de “apropriação” do *ready-made*.

A partir dessas conclusões obtidas pela aplicação da **Análise da Referencialidade do Signo**, cabem as seguintes considerações:

- 'Desmemórias' demarca seu **objeto imediato**, na acepção peirceana de um recorte sógnico sobre um **objeto dinâmico** que, neste caso, é o contexto sócio-econômico-cultural do Brasil dos anos 70. Período em que tem início um processo de inserção “forçada” do país no comércio globalizado de símbolos do turbocapitalismo (Sodré, 2002). Esse processo, que teve como base material o surto de desenvolvimento dos anos 70, foi impulsionado como também impulsionou, as indústrias da televisão, publicidade e informática. Tais setores contribuíram de diversas formas para a fixação da imagem do Brasil como um país de futuro. Pois é a partir dos resíduos midiáticos e ideológicos dessas indústrias, que 'Desmemórias' foi erguido;
- A apropriação de seriados e peças publicitárias, descontextualizadas, porém embaladas na linguagem estética da *pop-art*, são índices que diretamente apontam para o fenômeno da obsolescência das memórias, intrínseco à dinâmica cultural do turbocapitalismo. Fenômeno por sua vez, sintomático do capitalismo globalizante onde a lógica de permanente esgotamento de signos, através da superexposição

mediática, predispõe consumidores à renovação de seus estoques de produtos, gostos e aspirações (Debord, 1997).

### 3. Análise da Referencialidade do Signo

A interpretabilidade de ‘Desmemórias’, ou ainda, seu **interpretante imediato**, reside no código de software, e materializa-se por computador, produzindo o **interpretante dinâmico** na mente do interator. É esse efeito interpretante que demanda o interator, qualitativamente (interpretante emocional) e fisicamente (interpretante energético), para, por fim, se consolidar no pensamento como interpretante lógico. Os efeitos interpretativos produzidos no interator, por certo, dependerão de seu repertório próprio, daquilo que Peirce denomina “experiência colateral”; ou seja, de conhecimentos prévios que permitam ao agente semiótico convergir, tendencialmente, para um interpretante compatível com o repertório sógnico empregado pela artista ao criar sua obra.

### Conclusão

‘Desmemórias’ trata das representações (cognitivas e oníricas) do eu e do coletivo, de metonímias (combinação de partes), remediações (originais de segunda geração), e do *copyleft* (compartilhamento). Como produto artístico, é um manifesto crítico à cultura da obsolescência, cultura dromocrática que “naturaliza” o permanente esgotamento da atualidade dos signos, abrindo espaço para o “espetáculo onde a mercadoria ocupa totalmente a vida social” (Debord, 1997).

### Bibliografia

- Debord, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Trad. Estela dos Santos Abreu, Contraponto, 1997.
- Ibri, Ivo. **Kósmos Noetos - A Arquitetura Metafísica de Charles S. Peirce**. Perspectiva, 1992.
- Novak, Joseph. “The Theory Underlying Concept Maps and How To Construct Them”. Acessado em Fevereiro de 2006 de: <http://cmap.coginst.uwf.edu/info/index.html>
- Reis, Abel. “Aproximações ao Conceito de Metáfora em C. S. Peirce”, 2006. **Não publicado**.
- Santaella, Lucia. **Semiótica Aplicada**. Thomson, São Paulo, 2002.



Santaella, Lucia. **Teoria Geral dos Signos**. Pioneira, São Paulo, 2000.

Sodré, Muniz. *Antropológica do Espelho*, **Editora Vozes, 2002.**

### **Notas**

---

<sup>1</sup> Disponível para acesso em <http://www.desvirtual.com>. Requer IE 6+ e *plug-in* Flash 7+.

<sup>2</sup> Ver conceito de indexicalidade interna (Santaella, 2002, p. 92)

<sup>3</sup> O acaso faz “com que a segundidade do fato não seja estritamente regida pela terceiridade da lei” (Ibri, 1992, p.40)