

2021

**INÊS MATOS
BORGES**

**LEITURA DE IMAGEM: LER E
INTERPRETAR A GLITCH ART**

2021

**INÊS MATOS
BORGES**

LEITURA DE IMAGEM: LER E INTERPRETAR A GLITCH ART

Dissertação apresentada ao IADE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual realizada sob a orientação científica do Professor Doutor Rodrigo Antunes Morais, *Coordenador do Mestrado em Design e Publicidade, Coordenador das Práticas Pedagógicas e Pesquisador da Unidcom, do IADE - Creative University* e do Professor Doutor Carlos Rosa, Professor Associado, Investigador Integrado na UNIDCOM e *Diretor do IADE - Creative University*.

Dedico este trabalho aos meus pais.

agradecimentos

Não posso deixar de começar por agradecer ao meu orientador Prof. Dr. Rodrigo Antunes Morais, pelo tempo e empenho colocados nesta investigação, e por se mostrar disposto a contribuir com todo o seu conhecimento a fim de enriquecer este estudo, tendo sido sempre um apoio fundamental.

Agradeço aos meus pais, pela dedicação, motivação e todos os esforços investidos, com o propósito de me proporcionarem a possibilidade de conseguir alcançar todos os meus sonhos e objetivos. Passo por agradecer também à restante minha família, em especial aos meus padrinhos, à minha tia Lola, aos meus primos Ana e João, e à minha afilhada Ana Dinis, por me terem apoiado incondicionalmente em cada fase desta etapa.

palavras-chave

Glitch Art; Linguagem visual; Semiótica visual; Literacia visual; Imagem.

resumo

Este trabalho pretende estudar os conceitos elementares da semiótica visual, dada uma fundamental importância para a semiótica de Charles S. Peirce e, visa assim entender a intervenção e interpretação dos signos visuais da *Glitch Art* na evolução da linguagem não-verbal no meio de comunicação por parte das tecnologias digitais recentes. Devido aos métodos de produção em que a *Glitch Art* é gerada, a linguagem não-verbal é sistematicamente fundamentada com base na observação perceptual. Diante disso, este estudo procura compreender como é que a metodologia da *Glitch Art* atua e manipula a linguagem visual e não-verbal, atendendo ao aspeto comunicativo das tecnologias contemporâneas e comprovando como é que o método da *Glitch Art* é imprescindível para uma possível interpretação detalhada das narrativas estéticas como comunicação não-verbal nas tecnologias atuais. Desse modo, o estudo presente é também fundamentado nos textos e estudos referentes às imagens produzidas por meio da *Glitch Art*, dando uma maior debruçada e preferência a Rosa Menkman. Esta dissertação disponibiliza assim, o conteúdo necessário para a compreensão de que, com sustentação na teoria peirceana, a linguagem visual na *Glitch Art* é relacionada a uma vertente estética que se materializa em signos visuais, proporcionando um outro e/ou um novo significado, inserindo-se na dialética não-verbal.

keywords

Glitch Art; Visual language; Visual semiotics; Visual literacy; Image.

abstract

This work intends to study the elementary concepts of visual semiotics, given a fundamental importance to Charles S. Peirce's semiotics, and thus seeks to understand the intervention and interpretation of Glitch Art's visual signs in the evolution of non-verbal language in the medium of communication by part of recent digital technologies. Due to the production methods in which Glitch Art is generated, non-verbal language is systematically grounded on perceptual observation. Therefore, this study seeks to understand how the Glitch Art methodology acts and manipulates the visual and non-verbal language, taking into account the communicative aspect of contemporary technologies and proving how the Glitch Art method is essential for a possible detailed interpretation of aesthetic narratives as non-verbal communication in current technologies. Thus, the present study is also based on texts and studies referring to the images produced by means of Glitch Art, giving a greater focus and preference to Rosa Menkman. This dissertation thus provides the necessary content to understand that, supported by Peircean theory, the visual language in Glitch Art is related to an aesthetic aspect that materializes in visual signs, providing another and/or a new meaning, inserting up in the non-verbal dialectic.

INDÍCE DE CONTEÚDOS

INTRODUÇÃO	17
METODOLOGIA	18
QUESTÕES E HIPÓTESES.....	20
CAPÍTULO I	I
1. IMAGEM	22
1.1. O que é Imagem	22
1.1.1. Imagem como Representação Visual e Mental	23
1.2. Os Três Paradigmas da Imagem	32
1.2.1. O Paradigma Pré-Fotográfico.....	37
1.2.2. O Paradigma Fotográfico	37
1.2.3. O Paradigma Pós-Fotográfico	38
1.3. Alternâncias dos Meios de Produção da Imagem.....	40
1.3.1. Meios de Armazenamento	40
1.3.2. Papel do Agente Produtor.....	41
1.3.3. Natureza da Imagem.....	41
1.3.4. Imagem e Mundo.....	42
1.3.5. Papel do Recetor.....	43
2. ARTE DIGITAL E A NET.ART	44
2.1. Arte Digital	44
2.1.1. O Princípio da Arte Digital.....	44
2.1.2. Net.art.....	47
3. GLITCH ART.....	49
3.1. Terminologia.....	49
3.2. Glitch Art.....	55
3.2.1. Pure Glitch e Glitch-Alike.....	57
3.2.2. Cool Glitch e Hot Glitch	59
3.3. Elementos Visuais da Glitch Art	60
3.3.1. Repetição	60
3.3.2. Fragmentação	61
3.3.3. Complexidade.....	61
3.3.4. Linearidade.....	62
3.4. Os Métodos Artísticos da Glitch Art	63

CAPÍTULO II.....	II
1. SEMIÓTICA.....	67
1.1. O que é Semiótica.....	67
1.1.1. História Terminológica da Semiótica	67
1.1.2. O Princípio das Teorias da Semiótica.....	68
1.2. A Semiótica Universal de Peirce	81
1.2.1. As Três Categorias Universais Peirceanas.....	81
1.2.2. Signo e os seus Constituintes	86
1.2.3. A Classificação Peirceana dos Signos	89
2. ESTÉTICA.....	96
2.1. Estéticas Filosóficas - Perspectiva Generalizada	96
2.1.1. Os Surgimentos do Belo.....	96
2.1.2. Preparação do Gosto e do Sublime.....	96
2.1.3. A Necessidade da Estética	97
2.1.4. O Auge da Estética	97
2.1.5. O Crescimento da Estética	97
2.2. A Estética de Peirce	98
2.2.1. A Estética como Filosofia e Ciência.....	100
2.2.2. As Questões da Estética.....	107
2.2.3. A Estética e as Artes	117
2.3. Introdução às Três Matrizes da Linguagem	127
2.3.1. A Matriz Sonora.....	129
2.3.2. A Matriz Visual.....	132
2.3.3. A Matriz Verbal	135
2.3.4. As Linguagens Híbridas	138
3. INTERPRETAÇÃO DE UMA IMAGEM.....	141
3.1. A Falha de Interpretação da Imagem.....	141
3.2. A Linguagem Universal da Imagem.....	143
3.3. Orientação para uma Leitura de Imagem	145
CAPÍTULO III.....	III
1. Sintetizando o Fundamental	150
2. Caso de Estudo - Vernacular of File Formats, Rosa Menkman.....	160
CONSIDERAÇÕES FINAIS	IV
BIBLIOGRAFIA.....	V

INDÍCE DE TABELAS

Tabela 1 - Santaella, L.; Nöth, W. (1998). Imagem, cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras (p.168).....	40
Tabela 2 - Santaella, L.; Nöth, W. (1998). Imagem, cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras (p.170).....	41
Tabela 3 - Santaella, L.; Nöth, W. (1998). Imagem, cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras (p.171).....	41
Tabela 4 - Santaella, L.; Nöth, W. (1998). Imagem, cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras (p.172).....	42
Tabela 5 - Santaella, L.; Nöth, W. (1998). Imagem, cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras (p.174).....	42
Tabela 6 - Santaella, L.; Nöth, W. (1998). Imagem, cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras (p.175).....	43
Tabela 7 - Nöth, W. (1995). Panorama da semiótica: de Platão a Peirce. São Paulo: Annablume. (p.90).	94
Tabela 8 - Santaella, L. (1994). Estética: de Platão a Peirce. São Paulo: Editora COD3S. (p.106).....	101
Tabela 9 - As Três Matrizes e as suas modalidades. Fonte: Santaella, L. (2001). Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia. (p.372).....	140
Tabela 10 - Panofsky, E. (2007). Significado nas Artes Visuais. (p.64).	148
Tabela 11 - As Tricotomias de Peirce.....	158

INDÍCE DE IMAGENS

Figura 1 - Arte digital de Ant Scott chamada Glitch #18-void* (2002).....	60
Figura 2 - Frame de GIF animado de Recyclism chamada Sarkorrupt.....	61
Figura 3 - Obra de Max Capacity chamada X1689-0000.	62
Figura 4 - Frame de vídeo de Pixelnoizz, sem título (2011).	62
Figura 5 - Vernacular of File Formats: a guide to databend compreesion design (2010) de Rosa Menkman.	162
Figura 6 - Montagem criada (pela autora) com os resultados apresentados em Vernacular of File Formats: a guide to databend compreesion design (Menkman, 2010, pp.3-24).	163
Figura 7 - Frame pertencente ao vídeo que serviu como enquadramento geral para todo projeto de Menkman - Formato RAW (Menkman, 2011, p.17).	164
Figura 8 - Formato Lossy JPEG apresentado em Vernacular of File Formats: a guide to databend compreesion design, como representação de uma obra de Glitch Art (Menkman, 2010, p.15).	167

INTRODUÇÃO

Ler imagens está longe de ser um assunto amplamente disseminado. Isto porque o termo “leitura” pode muitas vezes trazer armadilhas para o contexto de análise de diferentes linguagens, como a visual neste caso. Portanto, acima de tudo, é necessário se dilatar o que de facto pode ser considerado uma leitura. Partindo do princípio de que a leitura se baseia na prática de decifração letrada, é possível entender que a leitura não está restrita à descodificação de “letras”. Desde os livros ilustrados, até à vida em grandes centros urbanos com as suas multiplicidades publicitárias, pode-se perceber que as relações entre palavras e imagem são cada vez mais simbióticas. Com isto, torna-se claro que as linguagens não-verbais e visuais se relacionam hibridamente, fazendo com que seja natural que o conceito de “leitura” se dissemine em distintas possibilidades de linguagens.

Da mesma forma que a hibridização de linguagens é possível de acontecer, não se pode esquecer que o espectador contemporâneo navega pelo universo digital, onde se manifestam os mais diferentes tipos de imagens, sinais, mapas, rotas, luzes, pistas, palavras, textos e etc. Isso pode levar a entender que a leitura da imagem deve considerar a própria imagem como uma linguagem visual própria. Linguagem esta que possui os seus próprios paradigmas nas diferentes manifestações e veiculações que pode ter. É partindo do princípio de que a imagem necessita de uma complexidade própria com o intuito de ser explorada, que esta pesquisa procura compreender em que medida é possível estabelecer uma filosofia da imagem para ler as imagens digitais, usando o exemplo da *Glitch Art* como estudo de caso.

Neste sentido, procura-se revelar, por meio de uma sistemática revisão de literatura, uma definição generalista para a imagem, uma possível abordagem para a sua leitura e uma aplicação relacional dos conceitos. É importante salientar que este estudo não pretende “resolver” todos os problemas relativos à leitura das imagens, nem fornecer uma estrutura irrefutável para isto. O que é discutido aqui, trata-se apenas de uma reflexão teórica e preparatória que pode guiar a possibilidade de interpretação das imagens que habitam o universo digital.

METODOLOGIA

A evolução e as mudanças específicas após o processo de industrialização, trouxeram novas possibilidades de expressão e linguagem (do ser humano) por meio da criação de máquinas aptas a produzir, armazenar e difundir linguagens, como neste caso concreto: o computador que possibilitou a produção da *Glitch Art*.

A comunicação do ser humano é um campo de estudo bastante aprofundado, sendo perceptível na ocorrência da codificação e a decodificação da linguagem simbólica, e considerável no momento em que a interpretação dos códigos oportuniza diversificadas significações. Essa interação é realizada por intermédio de duas qualidades: verbal e não verbal. A comunicação não-verbal é o modo não discursivo que possibilita a sua transmissão por intermédio de três alicerces: (1) o corpo; (2) os objetos relacionados ao corpo; (3) os produtos da habilidade humana. A comunicação não-verbal é descrita como um recurso de transmissão e recepção de uma mensagem, como um meio de interatividade e compreensão entre os seres humanos, sendo impossível o seu desvinculo do contexto singular ou de caráter comunicativo do qual a informação faz parte. Esta variedade é sinónimo da função complexa que é descrever e/ou especificar um determinado fenómeno na classificação dos métodos não-verbais. Todavia, os diferentes tipos de posicionamento permitem constatar distintas questões da temática em causa e proporciona a formulação de novas perspectivas e sentidos.

Conclusões de inúmeras investigações¹ comprovam que as relações entre pessoas são mais entusiasmadas por meios de interação não-verbais do que verbais, ou seja, significa que a linguagem não-verbal ocupa uma maior porção nos meios de comunicação do ser humano comparada à linguagem verbal. Dessa forma, a relação semiótica neste estudo tem como finalidade compreender quaisquer manifestações culturais, sejam estas linguagens verbais ou não-verbais; levando em conta que todas as manifestações são formas de signos e, por conseguinte, manifestações/ocorrências de comunicação (comunicação digital; experiências/mensagens estéticas). Assim, a função de um espectador/apreciador que estuda e interpreta uma imagem comunicativa, é precisamente a de decifrar as significações presentes, onde é apresentada uma “naturalidade” envolvente nas mensagens visuais. “Naturalidade” essa que,

¹ Alguns exemplos: Barthes, R. (1971). *Elementos de semiologia*. São Paulo, Cultrix.
Eco, U. (1987). *A estrutura ausente*. São Paulo, Perspectiva.
Santaella, L. (1983). *O que é semiótica*. São Paulo, Brasiliense.

por meio paradoxal, é vista de modo espontâneo como suspeita pelos próprios que a consideram indiscutível quando pensam ser “manipulados” pelas imagens.

Nesta tese é apresentado um método de pesquisa² bibliográfica dos temas imprescindíveis (Imagem; Estética; Semiótica; *Glitch Art*), entendendo ser necessário adquirir a sua aprendizagem para ler e interpretar a *Glitch Art*. Posteriormente, é proposto usar a abordagem explicativa, apresentando e interpretando um estudo de caso referente a um projeto desenvolvido por Rosa Menkman, visto ser a referência de maior relevância no que diz respeito ao campo da *Glitch Art* nesta investigação. Através desse estudo de caso, é constituída então uma verificação e interpretação dos componentes pertencentes ao processo de produção e experiência estética de uma obra de *Glitch Art*, sendo encontrada e estabelecida uma relação quanto à semiótica de Peirce e à noção de imagem de Santaella e Nöth, a fim de compreender possíveis reflexões sobre o caso de estudo em questão. A observação realizada, visa fornecer do mesmo modo ao leitor e a todos aqueles que se interessem por *Glitch Art*, uma abordagem plausível de compreender e interpretar um futuro resultado visual no contexto da *Glitch Art*.

² Documentação indireta.

QUESTÕES E HIPÓTESES

No decurso da presente pesquisa, foram levantadas interrogações específicas às quais se tentou responder de forma pontual e referente aos estudos das áreas respectivas. Porém, as questões predominantes a que esta tese se submete são as seguintes:

- Em que medida a semiótica peirceana pode contribuir para a compreensão estética das imagens da *Glitch Art*? — A hipótese prevista para responder a esta questão é que existe necessidade de perceber de que forma a semiótica de Peirce pode ser vista como uma teoria fundamental da compreensão, concebida com o intuito de induzir à consideração de todos os elementos possíveis para se estabelecer uma interpretação de uma obra de *Glitch Art*. Assim, através da mesma, seria possível entender aquilo que os componentes estéticos da *Glitch Art* visam apresentar, sendo possibilitado recursos para interpretar as noções desses mesmos efeitos visuais.
- A descodificação da linguagem não-verbal é viável de ser considerada para a interpretação de uma obra de *Glitch Art*? — Sendo que a comunicação não-verbal é dita como meio de transmissão e consideração de uma mensagem, a hipótese dada para esta questão seria a de se estabelecer uma relação entre este tipo de comunicação e a semiótica peirceana, com a finalidade de descodificar e compreender os diferentes tipos de posicionamento da linguagem não-verbal que permitem constatar os distintos constituintes em causa e que se encontram presentes no decurso do método de produção de uma obra de *Glitch Art*.

CAPÍTULO I

1. IMAGEM

1.1. O que é Imagem

O termo imagem, com todos os tipos de significados sem relação aparente, é tão usado que apresenta uma definição difícil e que ligue entre si todas as maneiras de a ocupar.

Numa primeira abordagem, qual será o elo comum entre um desenho infantil, um filme, uma pintura futurista, um desenho de arte urbana, cartazes, e por aí em diante?

O mais notável é que apesar da multiplicidade de significados que esta palavra pode apresentar, é possível tentar encontrar algumas definições. Compreender que ela significa algo que, apesar de não se destinar sempre para o visível, toma alguns traços ao visual, e que, em qualquer caso, depende da produção de um sujeito: imaginária ou concreta, a imagem passa por uma mente interpretadora, que a produz ou a reconhece.

Quer dizer que a “natureza” não sugere que as imagens são forçosamente culturais? Uma das mais antigas definições dadas para imagem, apresentada por Platão, elucida que: “Chamo imagens, em primeiro lugar, às sombras; em seguida, aos reflexos nas águas ou à superfície dos corpos opacos, polidos e brilhantes e a todas as representações deste género”³.

Imagem, por conseguinte, no espelho e todos os meios que utilizam o mesmo processo de representação, entende-se sendo assim, como um objeto segundo, em ligação a um outro que a mesma espelhará como base em algumas leis particulares.

Porém, o mundo das imagens está composto por dois pólos distintos. De um lado, existe as imagens como representações visuais: ilustrações, fotografias, filmes, pinturas, entre outras categorias derivadas destas designações. Imagens, precedentes desta denominação, são dadas como objetos materiais, signos que retratam o ambiente visual ao seu redor. Do outro lado, existe a vertente imaterial, que resulta das imagens que se posicionam na mente. Ou seja, imagens que tendem a surgir por meio de visões, imaginações, alucinações, fantasias, isto é, como representações mentais. Apesar destes lados se apresentarem separadamente, eles não existem uma sem a outra e estão relacionados entre si na sua origem (Joly, 2007, p.15).

³ Platão, *A República* [509e-510a].

É impossível existirem imagens como representações visuais sem anteriormente terem aparecido na mente dos que as geram, da mesma forma, também não existem imagens mentais que não tenham derivado, por mínima parecença que tivessem, de objetos visuais. Estes termos que se unem de ambos os lados e precedem da imagem, são termos de signo e de representação. É na designação de ambos os termos que é permitido reaver e tomar conhecimento do aspecto perceptível e do aspecto mental.

1.1.1. Imagem como Representação Visual e Mental

A definição de representação tem vindo a ser dada como elemento-chave para a semiótica desde a filosofia ensinada nas escolas medievais, onde geralmente se aludia a signos, símbolos, imagens. Nos dias de hoje, essa definição está centralizada na teoria da ciência cognitiva, que se baseia em matérias como representações analógicas, digital, proposicional, cognitiva ou, em suma, representação mental.

Existem diferentes designações para o termo de representação, e muitas dessas designações podem variar devido à sua tradução em diversas línguas, por exemplo. A definição de representação posiciona-se no meio de apresentação e imaginação, e assim sendo, prolonga-se para terminologias semióticas principais como signo⁴ e o seu meio, imagem, significação e referência.

A designação de representação centraliza-se fundamentalmente no termo inglês *representation(s)*, que tem como seu sinónimo, signo. Peirce (1865), designa numa fase inicial, a semiótica como “a teoria geral das representações” (p.174), e fala também de “signo ou representação” (p.339).

Santaella e Nöth (1998) mostram que contrariamente a Husserl (1900), Derrida (1967) desaprova “o estatuto da representação no sentido geral da imaginação, mas também no sentido da re-presentação como repetição ou reprodução da apresentação, como presentificação que ocupa o lugar de uma ‘outra imaginação’” (p.25).

⁴ O conceito de “signo” será explicado com mais profundidade nos próximos capítulos.

Com base nesta ideologia de presença, a representação é incapaz de se tornar uma presentificação no sentido de uma repetição de alguma coisa precedentemente presente. Santaella e Nöth (1998), Derrida (1967) contraria a ideia da fenomenologia de presença, como sendo o último fator de referência da representação, com a sua conceituação de *différance*, que tem como significado diferimento permanente da presença e a diferença indelével dentro do signo que, em si mesmo separado, contém em si evidências de outros signos (*ibid.*).

No seu modelo sógnico, Peirce mostra que ambas as apresentações de um signo são meios de representação. “A “representação pública” (representações externas ao dispositivo), é o signo no sentido do *representamen* peirceano, enquanto a “representação mental” (representações internas ao dispositivo) é o interpretante sógnico”. Já Sperber (1985), apresentado por Santaella e Nöth (1998), designa como “representações públicas” algo sinónimo ao que a semiótica caracteriza como signo, ou melhor dizendo, veículo do signo, à medida que compreende que processos sógnicos intra-subjetivos são as representações mentais da ciência cognitiva (pp.25-26).

Numa fase avançada, Peirce (1865) segundo Santaella e Nöth (*ibid.*), diz que representação é o método de apresentação de um objeto a um intérprete de um signo ou a relação entre o objeto e o signo: “Eu restrinjo a palavra representação à operação do signo ou a sua relação com o objeto para o intérprete da representação” (p.17).

Em 1998, para esclarecer devidamente os termos de representação e signo, Santaella e Nöth elucidam que Peirce apresenta a terminologia *representamen* para o veículo do signo: “Quando é desejável distinguir entre aquilo que representa e o ato ou relação de representar, o primeiro pode ser chamado de ‘*representamen*’, o último de ‘representação’”. Define ainda representar como “estar para, quer dizer, algo está numa relação tal como um outro que, para certos propósitos, ele é tratado por uma mente como se fosse aquele outro” (*ibid.*). Como tal, e para exemplificar este método de representar, Peirce argumenta:

Uma palavra representa algo para a concepção na mente do ouvinte, um retrato representa a pessoa para quem ele dirige a concepção de reconhecimento, um cata-vento representa a direção do vento para a concepção daquele que o entende, um advogado representa o seu cliente para o juiz e júri que ele influencia (Peirce *apud* Santaella & Nöth, *ibid.*).

É importante notar que não está muito distante o fator de representação como relação de objeto face o conceito de representação como referência e função de apresentação signica. Todavia, Santaella & Nöth (1998) mencionam Bunge (1974) e Kaczmarek (1986), quanto aos fatores que distinguem referência de representação e citam os critérios dados: “A relação referencial une um veículo do signo a uma coisa na sua totalidade, enquanto a relação representativa relaciona o constructo conceitual a um determinado aspecto da coisa. Referência é possível sem representação, e vice versa” (p.18). Dando como exemplo, “não há carros voadores” (*ibid.*). Existe uma referência a carros, porém, não tem qualquer tipo de representação.

O “referir” tem como base o mundo ao seu redor, enquanto o “representar” é designado por Kaczmarek (1986) pelo “apresentar algo por meio de algo materialmente distinto de acordo com regras exatas, nas quais certas características ou estruturas daquilo representado devem ser expressas, acentuadas e tornadas compreensíveis pelo tipo de apresentação, enquanto outras devem ser conscientemente suprimidas” (Kaczmarek *apud* Santaella & Nöth, 1998, p.18).

Com fundamento numa relação de similitude, indica-se que uma representação é um signo. Ou seja, com base no exemplo dado por Johannes Duns Scotus e fundamentado por Kaczmarek (1986), a partir do momento em “que o representante copia aquilo que ele representa” (*ibid.*).

Apesar de existir quem defenda a similitude nesta relação, também existe quem não acredite na mesma. De acordo com Santaella & Nöth (1998), Nelson Goodman designa que, na sua opinião, representações são imagens que têm relativamente perto o mesmo tipo de função que descrições (*ibid.*).

Também é possível entender que o critério da analogia como central, para definir a representação como signo icônico: “Podemos dizer que um objeto x [...] representa (espelha, modela, desenha, simboliza, está para) o objeto y [...] se x é uma simulação” (Santaella & Nöth, 1998, p.18).

Em 1998, Santaella e Nöth mostram ainda que Bunge (1969) apresenta outros critérios da relação de representação: “A representação é não-simétrica, reflexiva, e transitiva: o objeto

representado ou simbolizado pode (na maior parte das vezes, ele não o faz) não apresentar a sua contraparte; o objeto que representa pode ser considerado como a melhor representação de si mesmo; e se x representa y, que, por sua vez, representa z, então x representa z” (Bunge *apud* Santaella & Nöth, 1998, p.19).

É essencial salientar que existe ainda a questão da oposição e divisão entre representação/apresentação. No qual se questiona se a função de signos é “re-presentativa”; ou se por outro lado, existem signos não-representativos.

Representação, por si só e tento como modo a sua oposição de (a)presentação, tem como função o de reproduzir qualquer coisa que existe na consciência, isto é, signos que remetem para alguma coisa. Bense (1986), conclui que representação é uma suposição da qualidade *sígnica* e dá dois argumentos que contrariam o ponto de vista dessa qualidade como re-presentação:

A diferenciação entre um objeto (diretamente) apresentado (e, como tal, que se mostra a si mesmo) e um objeto (mediador) representado é uma diferença semiótico-ontológica. Ela pertence às condições da introdução do conceito de signo. [...] Objetos apresentados funcionam ontologicamente; objetos representados funcionam semanticamente (Bense *apud* Santaella & Nöth, 1998, p.20).

Na semiótica fenomenológica, podem encontrar-se fundamentos que visam contrariar a representação em modo de re-presentação, sendo esta um ponto indispensável da qualidade *sígnica*. Os símbolos são pertencentes aos signos representativos, enquanto os índices ou indícios são colocados na categoria dos não-representativos.

Santaella e Nöth (1998), mostram que Husserl (1900), diferencia assim, “um signo de expressão, que é intencional e significativo, e, por outro, um indício, que não possui ‘função significativa’”. Com base neste fundamento, Alfred Schütz (1932) define o que é símbolo: “Quando nós observamos um símbolo, que é sempre um objeto do mundo exterior no amplo sentido da palavra, não olhamos para ele como o próprio objeto, mas como representante daquilo que ele representa”. Faz a distinção e designa ainda o que é indício: “um objeto ou conteúdo, cuja existência indica a existência de certos outros objetos e conteúdos no sentido

de que a convicção do ser de um não é experienciada como um motivo compreensível para a convicção do ser de outro” (pp.20-21).

Goodman (1968), limita a definição de representação apenas como apenas uma entre tantas “outras funções sígnicas”. Distingue, como formas essencialmente diferentes da “função referencial”, fora a representação, a descrição, a expressão, e a exemplificação como outras funções. Todavia, esta definição é em parte, de índole terminológica, e gerada com fundo no critério “representação/re-presentação”. Para Goodman, representação é “representação imagética” e descrições contêm, de outro modo, uma vertente verbal. Porém, ambas são determinadas como tendo uma relação denotativa com o mundo, e estabelece como não-denotativas, as funções de expressão e exemplificação (Goodman *apud* Santaella & Nöth, 1998, p.257).

Em 1968, Goodman faz ainda a distinção entre representação e expressão, “representação é representação de objetos ou acontecimentos, enquanto expressão é expressão de sentimentos ou outras qualidades”. Enquanto que para exemplificação, indica que resulta como uma função sígnica onde a distinção entre re-presentação e apresentação é central, e tem uma relação bidirecional:

A distinção [entre denotação e exemplificação] leva ao seguinte: quando uma palavra, por exemplo, deve denotar algo vermelho, então nada mais é necessário até de que a relacionemos a esse vermelho. Mas, se o meu pulôver verde deve exemplificar um predicado, então não é suficiente que relacionemos o pulôver ao predicado. O predicado tem também que denotar o pulôver, isto é, eu tenho que estabelecer uma relação entre o predicado e o pulôver. A restrição relativamente grande à qual a exemplificação está sujeita, em comparação com a denotação, é um resultado do seu status como uma sub-relação de inversão da denotação, do facto de que a denotação implica uma relação entre dois elementos numa direção; a exemplificação, por outro lado, implica uma relação entre os dois em ambas as direções (Goodman *apud* Santaella & Nöth, 1998, pp.68-69).

A convicção no fator copador do signo extraviou-se a partir da Era clássica, Era na qual o sistema de signos ainda contém um forte critério na razão lógica. Durante isso, e até a Renascença, dava-se aos signos uma relação de similitude previsível com o seu objeto de referência, a lei da representação tornou-se assim o princípio da arbitrariedade do signo. Santaella e Nöth (1998) dão como exemplo Foucault (1966), citando-o: “No limiar da era

clássica, o signo deixa de ser uma figura do mundo e deixa de estar ligado àquilo que ele marca pelas linhas sólidas e secretas da semelhança ou afinidade” (p.22).

Foucault (*ibid.*), com base na nomenclatura, na arbitrariedade e na convicção do conceito de representação, não entende como esta sendo uma função representativa ou relação de objetos de signos, porém, por esta ser uma forma de uso sógnico, que “re-presenta” a racionalidade de uma lógica universal. Para Foucault (*ibid.*), os signos icônicos que eram considerados no mundo na época da Renascença, não eram representações. Relembra ainda a designação de signo dada por Port Royal⁵, no qual é proferido que o signo não representa uma coisa, mas a ideia de uma coisa e, assim, representa a ligação de duas ideias, uma da coisa que representa, outra da coisa representada. Com sustentação nesta definição, Foucault conceitua o modelo representativo clássico:

As sínteses, através das quais a fala forma frases a partir de palavras de classes diversas (ou seja, representações de tipos diferentes de atividades ou apercepções mentais e/ou sensíveis), as suas representações mentais das sínteses precedentes, através das quais a mente une os formadores lexicais de impressões elementares ou ideias com predicados sobre julgamentos: a sintaxe linguística seria, então, o reflexo das formas lógicas sobre julgamentos como elas são próprias à mente (Foucault *apud* Santaella & Nöth, 1998, p.23).

A partir do século XIX, e de acordo com Foucault, este modelo clássico de representação deixa de servir de base de fundamento. O sistema das coisas não é mais baseado na razão e nas suas representações, e sim nas regularidade históricas, que são características à ordem das coisas.

Santaella e Nöth (1998) recaem sobre Frank (1983), que explica porque é que o novo paradigma do historicismo do século XIX, foi para Foucault, o fim da teoria da representação clássica: “[...] nada no signo resiste à ideia que se representa por meio dele, sobretudo quando a ordem das ideias é pensada na sua verdade como atemporal” (Frank *apud* Santaella & Nöth, 1998, p.24). Com fundamento neste novo paradigma, percebe-se que os fatores de referência dos signos não estão mais presentes no próprio sistema dos signos, e sim “no interior da

⁵ Esse tema será abordado posteriormente.

representação”. Foucault (1966) posteriormente, e com o avançar do século, declara que a linguagem existe separada da representação (Foucault *apud* Santaella & Nöth, 1998, p.24).

A terminologia da representação mental direciona da semiótica e encaminha para o campo da ciência cognitiva, que elabora modelos de conhecimento (modelos da representação mental do conhecimento, são tão antigos quanto a filosofia cognitiva), por conseguinte representações, e diretrizes do processamento das suas estruturas em procedimentos mentais, ou seja, modelos de processos cognitivos.

A ciência cognitiva, tem vindo a estudar, fundamentalmente, a representação mental da informação linguística e visual. Santaella e Nöth (1998) com fundamento em Cummins (1989), encontram principalmente quatro modelos que caracterizam a forma da representação mental: (1) como ideias no sentido de uma matéria mental estruturada; (2) como imagens; (3) como símbolos; (4) como estados neurofisiológicos (p.26).

- (1) Este modelo, em que as ideias aparecem como uma matéria mental estruturada, fundamenta-se na divisão entre a matéria aristotélica e a forma (*eidós*) como sendo a essência de todas as coisas. Assim, uma relação de iconicidade entre as coisas e as ideias que as representam é postulada.

Por exemplo, na escolástica, ideias vigoravam como entidades sem existência física, que, no entanto, eram compostas de matéria e forma. Não só as coisas existentes fisicamente valiam como matéria estruturada, mas também as próprias ideias. Quando, por exemplo, a matéria física estruturada pelas qualidades “do vermelho” e “do esférico”, o resultado é uma “esfera vermelha” (Cummins *apud* Santaella & Nöth, 1998, p.26).

Com base neste exemplo, chega-se à conclusão que a ideia de uma esfera vermelha desenvolve-se no espaço mental, derivado do fator de que a matéria mental é estruturada pelas mesmas qualidades “do vermelho” e “do esférico”;

- (2) Quanto aos modelos imagéticos da representação mental do conhecimento, estão divididos entre os epicuristas e até a atualidade da ciência cognitiva, na qual, atualmente são estudados e denominados de representação analógica;
- (3) Para alguns, os símbolos foram rotulados como forma de representação mental, originada por Hobbes. Para os teóricos da imagem também a linguagem, particularmente os conceitos abstratos, é representada mentalmente na forma de símbolos. Já os teóricos radicais da representação simbólica, apresentam uma tese em que defendem que também imagens na forma de símbolos (como descrições ou hipóteses) são representadas mentalmente;
- (4) A hipótese de que representações mentais são exclusivamente processos neurofisiológicos. Ou seja, enquanto os processos da transmissão de impulsos eletroquímicos entre neurónios podem ser entendidos, no nível biossemiótico, como (neuro)semióticos. Já o conexionismo atua num nível sub-simbólico e o cognitivismo no simbólico e, por conseguinte, no nível semiótico da cognição⁶.

Segundo Santaella e Nöth (1998), desde Platão a Wittgenstein, que se coloca a questão sobre o universo das imagens mentais, quanto à sua relação com a realidade e o seu comportamento referente ao pensamento linguístico. Platão na sua filosofia das ideias, mostra que antes de tudo, a mesma era composta de palavras, e só posteriormente, sem tanta importância e devido ao seu resultado da percepção que advinha da própria alma, de imagens. Já Aristóteles, em contrapartida, defendia que “o pensamento é impossível sem imagens” e atribuía às imagens um significado predominante no processo de pensamento (pp.27-28).

É possível encontrar ao longo da história da semântica, quem tente defender, sem grande sucesso, a teoria de que significados de palavras em todas as situações remetem a imagens mentais, e precisam de ser interpretadas como tal. Em 1998, Santaella e Nöth mencionam Locke (1690), que designa que pensamentos e significados de palavras podem ser também como “ideias invisíveis”, porém, não explicita nada quanto à relação da qualidade imagética

⁶ Com maior análise em: Santaella, L.; Nöth, W. (1998). *Imagem, cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras (pp.26-27).

dessas ideias. Contrariamente a Locke, Berkeley (1710), também referido por Santaella e Nöth (1998), vai contra a teoria das ideias como imagens mentais, dando o exemplo da ideia geral de um triângulo, nunca poder ser imagética, porque não é possível desenhar uma imagem de todas as formas de triângulo, escaleno ou equilátero, retângulo ou acutângulo (p.28).

A teoria imagética do pensamento mais complexa e aprofundada, considera que imagens mentais, são pois, cópias icônicas da realidade, ou seja, ícones da realidade. Hume considera, que nas ideias e cognições, a origem das imagens mentais advém da percepção antecipada pelos sentidos. Posto isto, também Locke e Descartes defendem uma teoria de percepção, no qual tem como fundamento, o entendido gerar apresentações internas que contêm em si uma relação de similitude para com os objetos entendidos, sem ter obrigatoriamente índole de imagens reais (Santaella & Nöth, 1998, pp.28-29).

Santaella e Nöth (1998) dão o exemplo de Wittgenstein (1922;1953), que acreditava que teoria imagética do pensamento não se baseia a uma imagem visual ou até mesmo a uma imagem mental, baseia-se sim a uma relação complexa e abstrata, que interpretada por Stenius (1969), retrata uma cópia de formas iguais ou idênticas, e que representa a teoria peirceana do ícone diagramático. Aliás, Wittgenstein relaciona a ideia do indexical à teoria imagética da significação, dando o exemplo: “A frase” (como imagem da realidade) “mostra o seu sentido” (Wittgenstein *apud* Santaella & Nöth, 1998, p.29).

Numa fase mais avançada da sua filosofia, Wittgenstein cria uma nova teoria da significação, ao qual dá mais importância aos pontos pragmáticos do uso linguístico. Ao invés de aceitar os casos tal e qual como eles o são, sendo estes cópias de imagens lógicas, ele acredita no resultante das suas interpretações linguísticas (Santaella & Nöth, 1998, pp.29-30).

A pesquisa sobre imagens mentais levou a que existissem várias oposições quanto ao que seria o modelo “correto” a seguir. Uns acreditam no pensamento como codificado simbolicamente, e em contrapartida, existem outros que acreditam no pensamento em forma de imagens.

Os intitulados modelos simbólicos e proporcionais da representação mental do conhecimento do mundo visual e não visual, dão a entender que imagens não são verdadeiramente

armazenadas de uma forma visual icônica, e sim, através de diretrizes de combinações, numa forma de símbolos. A oposição entre estas interpelações, é também contrária a um teoria da representação unitária, que considera tudo, linguagem e imagens, como codificado simbolicamente, e a uma teoria da representação dualista, que pretende em parceria da representação simbólica, um modo de representação icônico.

Santaella e Nöth (*ibid.*) dão ainda outro exemplo em relação a Paivio (1986), que apresenta uma teoria da codificação visual, como sendo uma teoria arbitrária das duas posições da psicologia cognitiva⁷. Esta teoria concorda que existem dois sistemas mentais desassociados entre si, onde o processamento dominador é o da informação verbal e visual (p.32).

1.2. Os Três Paradigmas da Imagem

No processo de evolução de produção de imagens, Santaella e Nöth (1998) propõem que existem três paradigmas da imagem: o paradigma pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico (p.157).

O paradigma pré-fotográfico aponta para as imagens que a sua produção é feita de forma artesanal, ou melhor, imagens produzidas à mão e que dependem da competência e agilidade manual do seu criador para trabalhar o visível, a imaginação visual e até o invisível no formato bi ou tridimensional. Neste primeiro paradigma estão incluídas as imagens das pedras, a pintura e gravura, o desenho, e até mesmo a escultura.

O segundo paradigma engloba as imagens no qual a sua produção só é capaz de ser feita através de uma captura física de facções do mundo visível, ou seja, imagens que pendem de uma máquina de registro, e que precisam indispensavelmente da presença de objetos preexistentes. Este paradigma contém imagens como o cinema, vídeo, TV e a holografia.

O terceiro e último paradigma, é o paradigma que abrange as imagens sintéticas ou infográficas, nas quais o seu todo é produzido por computação. Em 1998, segundo Santaella e Nöth e com base em Couchot (1988), o paradigma do pós-fotográfico é composto pelas

⁷ A psicologia cognitiva compreende como uma imagem mental a reprodução mental ou a representação de uma experiência perceptiva não presente.

imagens óticas, o traço de um raio luminoso emitido por um objeto preexistente - de um modelo - captado e fixado por um dispositivo foto-sensível químico (fotografia, cinema) ou eletrônico (vídeo), mas são a transformação de uma matriz de números em pontos elementares (os *pixels*) visualizados sobre uma tela de vídeo ou uma impressora (Couchot *apud* Santaella & Nöth, 1998, p.157).

“Paradigma”, de acordo com Santaella e Nöth (1998) e segundo Thomas S. Kuhn em 1962, é uma palavra que se designa por duas partes, uma mais vasta e outra mais específica. A que apresenta ser mais vasta, é onde se encontra o conceito de matriz disciplinar, no qual se designa um composto de “compromissos relativos a generalizações simbólicas, crenças, valores e soluções modelares que são compartilhados por uma comunidade científica dada” (Kuhn *apud* Santaella & Nöth, 1998, p.157). A sua definição da palavra mais específica refere-se somente aos “compromissos relativos às soluções modelares, aos exemplares como soluções concretas de problemas”. Vista esta distinção, é notório que não existe uma permissão para a caracterização dos três modos diferenciados de produção da imagem com fundo nos seus pontos (pp.157-158).

Torna-se indiscutível que definir um limite do domínio da imagem, a começar no seu surgimento e até à atualidade com somente três paradigmas, é algo que se pode reconhecer que

só pode ser um corte reducionista incapaz de dar conta de todas as diferenças específicas que separam, por exemplo, dentro do primeiro paradigma, o desenho da pintura e da escultura ou que separam, no segundo paradigma, também como exemplo, a fotografia do cinema e do vídeo (Santaella & Nöth, 1998, p.158).

As falhas fundamentais da evolução no processo como a imagem é produzida e que marcaram a sua presença ao longo dos séculos, tendo em conta uma base material de técnicas, de recursos e até de instrumentos utilizados para a produção da imagem, podem originar variações “desde perceptivas, psicológicas, psíquicas, cognitivas, sociais, epistemológicas” (*ibid.*). Visto que qualquer ponto de diferença na produção da imagens para com o mundo real, pode provocar alterações no modo como se vê e se entende a imagem do mundo. Contudo, é importante entender que não é considerado um materialismo às mudanças materiais ou instrumentais, dado que muitas vezes as mesmas são originadas por necessidades

não materiais, em particular, quanto se refere ao processo de produção da linguagem, quer seja visual, sonora ou verbal. Nesta situação, existe uma vontade maior interna ao signo para a produção de indicações no decurso do seu processo de evolução, no qual advém um tipo de experimento inatingível e ininterrupto da totalidade da linguagem para ultrapassar os seus limites.

Segundo Santaella e Nöth (1998), para Couchot (1993), o processo de evolução das técnicas de produção de imagem dividem-se somente em duas grandes situações: “(1) o da representação, vindo da pintura renascentista até o vídeo; (2) o da simulação, instaurado pelas imagens sintéticas” (Couchot *apud* Santaella & Nöth, 1998, p.159).

É fundamental entender o porquê dos processos de simulação não serem considerados formas de representação como a fotografia, o vídeo, a pintura e o cinema. No geral e à vista de praticamente todos os teóricos da imagem, o seu conceito de representação consiste “na preexistência de um objeto representado que seja da ordem da realidade visível” (*ibid.*). De acordo com Peirce, segundo a sua teoria dos signos, esta restrição de representação não se torna viável, uma vez que o objeto de uma representação é capaz de ser tudo o que é existente, compreensível, somente imaginável, como também não sujeito a ser imaginado (Peirce *apud* Santaella & Nöth, 1998, pp.159-160).

Conforme Peirce, a designação de representação não se limitava ao objeto de um referente externo compreensível, que segundo Santaella e Nöth (1998), era o que Couchot definia. Assim que, para Peirce, essa designação de objeto só o torna confuso e baralha o mesmo com uma “coisa”, tendo o objeto como tudo o que um signo pode apresentar, onde o signo pode ser impingido, a contar de uma circunstância experienciada até uma ideia abstrata sobre um tema qualquer, em suma, o que quer que seja de todo o tipo. Visto isto, é notório que a repartição das imagens com fundamento na contradição entre representação e simulação se torna muito limitada, na medida que na situação da simulação, a imagem é do mesmo modo uma representação, quer dizer, é resultado de um conjunto de representações.

As equações algébricas a serem processadas pelos computadores e que são passíveis de serem traduzidas nos pontos de luz da tela são matrizes numéricas ou representações de um modelo. A imagem sensível que aparece na tela, por sua vez, funciona como um outro tipo de representação, mais inicial, da relação ponto a ponto do valor numérico com o *pixel*. Por fim, a

imagem na tela é ainda um outro tipo de representação, mais icónica, quer dizer, é uma das aparências sensíveis possíveis do modelo que a gerou. De modo algum pode ser simulativo, tal tipo de imagem deixa de ser representativo, apenas o carácter da sua representação torna-se muito mais complexo e misturado (Santaella & Nöth, 1998, p.160).

Em 1998, Santaella e Nöth mencionam que o conhecimento de Couchot quanto à simulação parece restrito, do mesmo modo que o conceito da representação é somente apto para referir imagens exclusivamente referenciais ou figurativas, excluindo assim as imagens não-representativas, “desde as formas abstratas geométricas ou não, formas decorativas, formas puras, gestos puros etc. que, de acordo com a sua classificação, não são nem representativas nem simulativas” (Couchot *apud* Santaella & Nöth, 1998, p.160). Para Couchot não estava em causa todos os tipos de imagem, e sim, simplesmente a contradição integral da relação imposta entre as imagens sintéticas e as formas de representação sucedidas do Renascimento e fundamental no decorrer dos séculos até o avanço da computação gráfica (*ibid.*).

Sendo que a repartição da classificação feita por Couchot ser binária, Santaella e Nöth (1998) propõem a sua classificação dos três paradigmas aproximando-se numericamente à classificação mostrada no livro *La machine de vision* de Paul Virilio (1988) que,

apresenta uma logística da imagem, à luz da qual são estabelecidos três regimes das máquinas de visão que correspondem à: (1) era da lógica formal da imagem que é da pintura, gravura, arquitetura e que termina no século XVIII; (2) era da lógica dialética, que é a da fotografia, da cinematografia, ou, se preferirmos, a do fotograma, no século XIX; (3) era da lógica paradoxal, que é aquela iniciada com a invenção da videografia, da holografia e da infografia (Virilio *apud* Santaella & Nöth, 1998, p.161).

De acordo com Santaella e Nöth (1998), Virilio (1994) não se aprofunda muito na sua definição das logísticas da imagem. Deste modo,

a logística formal é aquela dos sistemas de representação artísticos, da representação pictural tradicional; a dialética, inaugurada pela fotografia, nasce do jogo entre artes e ciências, quando “a representação cede lugar, pouco a pouco, a uma autêntica apresentação pública” [...] trata-se somente “da presença do tempo diferenciado, a presença do passado que impressionava duravelmente as placas, as películas ou os filmes”; a paradoxal marca “a conclusão da modernidade” pelo “encerramento de uma

lógica de representação pública”, [...] “é a realidade da presença em tempo real do objeto que é definitivamente resolvida” (*ibid.*).

A repartição dos três paradigmas elaborada por Santaella e Nöth (1998), é feita com base num fundamento dito materialista, isto porque, primeiramente é identificado o método de produção das imagens na sua característica material, o tipo de materiais, técnicas, instrumentos, meios e mídias. Além disso, é também nos métodos de produção que estão inferidas as funções realizadas pelos agentes da produção, e onde podem existir complicações para os métodos como as imagens são armazenadas e transmitidas. Visto não existir um processo de signo que prescindia da presença de métodos de produção, transmissão e armazenamento, é através desses métodos que é possibilitada a existência dos signos, e devido a isso, é fundamental entender os métodos e perceber quais as consequências, direcionando mais para parte semiótica das imagens, ou seja, das particularidades presentes nelas mesmas, da essência do seu interior, qual a sua conexão com o mundo exterior, ou as representações de objetos nelas contidos, e mesmo os modos de recepção que são capazes de produzir.

Posto isto, é através do estudo das variações efetuadas nos métodos de produção da imagem que, em 1998, Santaella e Nöth apresentam os três paradigmas da imagem:

(1) paradigma pré-fotográfico, ou produção artesanal, que dá expressão à visão por meio de habilidades da mão e do corpo; (2) paradigma fotográfico, que inaugurou a automatização na produção de imagens por meio de máquinas, ou melhor, de próteses óticas; (3) paradigma pós-fotográfico ou gerativo, no qual as imagens são derivadas de uma matriz numérica e produzidas por técnicas computacionais. Em síntese, no primeiro paradigma, encontram-se processos artesanais de criação da imagem; no segundo, processos automáticos de captação da imagem e, no terceiro, processos matemáticos de geração da imagem (Santaella & Nöth, 1998, p.163).

Para fundamentar os três distintos métodos de produção e as suas respectivas particularidades semióticas, Santaella e Nöth (1998) optaram por comparar o método de produção de cada um dos três paradigmas para, posteriormente, estudarem de forma sintetizada e esquematizada, as diferenciações presentes em cada paradigma, debruçando-se sobre os seguintes tópicos:

(1) os meios de armazenamento da imagem, (2) o papel do agente produtor, (3) a natureza das imagens em si mesmas, (4) as imagens e o mundo, (5) os meios de transmissão, (6) o papel do recetor (*ibid.*).

É por meio deste estudo que é possível analisar as alterações que vão acontecendo em cada paradigma, e desse modo, sustentar e fundamentar uma ruptura paradigmática.

1.2.1. O Paradigma Pré-Fotográfico

O paradigma pré-fotográfico é referente às imagens no qual a sua produção é feita de modo artesanal, melhor dizendo, imagens produzidas por intervenção do homem através da sua idealização e do seu olhar, por meio das suas mãos, como por exemplo: imagens nas pedras, o desenho, pintura e gravura, até a escultura.

É dependente de um suporte que serve de recetor às substâncias, maioritariamente tintas, e onde o agente produtor registra o seu gesto por meio do seu instrumento (o movimento das mãos), no qual, o pincel se torna uma extensão dos dedos do criador. O que resulta do gesto criado não se torna uma imagem, e sim, um objeto singular originado pelo agente produtor, que em certo momento idealizou e deu forma ao seu olhar.

Neste paradigma é notório um processo monádico, onde a relação entre sujeito-criador, o objeto-criado e a fonte de criação nunca podem ser separados em partes individuais, pelo contrário, têm que atuar sempre como um todo, num gesto indissociável.

1.2.2. O Paradigma Fotográfico

O segundo paradigma, o paradigma fotográfico, é o paradigma caracterizado pelo registro das imagens através de instrumentos óticos (suporte químico ou eletromagnético), ou seja, uma captação da imagem feita por meio de uma máquina fotográfica (técnica ótica), no qual, a emanção da luz produz a imagem.

É um processo diádico (olho do sujeito em conjunto com o real), onde a mão do pintor é afastada e entra em vigor o olho do sujeito, acrescido do olho da lente para encarar o real e

proceder à sua captura. Assim sendo, as câmaras fotográficas captam as imagens de um modo estático, mas também as imagens em movimento, como no caso do cinema que são projetados 24 fotogramas por segundo e, com auxílio dessa captação, é perceptível que as imagens estão então, em movimento. A imagem capturada é um vestígio do real, a presença de um objeto real pré-existente, um instante, um recorte eternizado de um momento esporádico e vivo (impossível de se repetir), fixado pelo ato do disparo do *flash*. Este paradigma engloba então a fotografia, o cinema, TV e vídeo até a holografia.

1.2.3. O Paradigma Pós-Fotográfico

Por último, o paradigma pós-fotográfico que é caracterizado por um processo de produção da imagem triádico, resultado das inovações e criações tecnológicas (próteses óticas) no decurso dos séculos XIX e XXI.

O suporte técnico das imagens sintéticas ou infográficas, provém da junção entre o computador e uma tela de vídeo, e pela intervenção de um programa de cálculos matemáticos. Segundo Santaella e Nöth (1998), o computador apesar de ser uma máquina, não atua sobre uma realidade física, do mesmo modo que as máquinas óticas, e sim “sobre um substrato simbólico: a informação (p.166).

Na nova ordem visual, na nova economia simbólica instaurada pela infografia, o agente da produção não é mais um artista, que deixa na superfície de um suporte a marca da sua subjetividade e da sua habilidade, nem é um sujeito que age sobre o real, e que pode até transmutá-lo através de uma máquina, mas trata-se agora, antes de tudo, de um programador cuja inteligência visual se realiza na interação e complementaridade com os poderes da inteligência artificial (*ibid.*).

A imagem sintética (virtual e simulada), antes de ser um imagem capaz de ser visível, é modificada através de uma matriz de números em pontos elementares (*pixels*), permitindo ao computador posicioná-los com precisão no

espaço bidimensional da tela no interior de um sistema de coordenadas geralmente cartesianas. A essas coordenada juntam-se coordenadas

cromáticas. Os valores numéricos fazem de cada fragmento um elemento inteiramente descontínuo e quantificado, distinto de outros elementos, sobre o qual se exerce um controle total. Partindo de uma matriz de números contida dentro da memória de um computador, a imagem pode ser integralmente sintetizada, programando o computador e fazendo-o calcular a matriz de valores que define cada *pixel*. O *pixel* é localizável, controlável e modificável por estar ligado à matriz de valores numéricos (*ibid.*).

Assim, é possível tornar o objeto visível numa tela de vídeo. Deste modo, a imagem sintética não necessita do conhecimento do real e é capaz de simular a realidade completa. Devido à capacidade de metamorfose dessas imagens por meio do modo de produção acima descrito, é possibilitado produzir uma simulação de experiências referentes a um objeto (do real) sem recorrer ao tempo e ao espaço.

Essa imagem, sempre altamente icônica, não tem nenhuma analogia com as representações simbólicas. Enquanto estas estão num espaço abstrato, aquelas que estão num espaço físico submetido às leis lógicas, da tela e da luz, mas uma luz que não joga mais nenhum papel morfogenético na realização da imagem, servindo apenas para transmiti-la. Como se unem esses dois mundos? Através da conexão inicial entre o número no algoritmo e o *pixel* da tela. A distribuição dos papéis semióticos desempenhados pelas três modalidades signícas - símbolo, índice e ícone - parece se apresentar em equilíbrio perfeito na infografia (Santaella & Nöth, 1998, p.167).

As três etapas envolvidas nesse método são: (1) Elaboração e estruturação de um modelo de um objeto numa matriz de números; (2) A matriz numérica é modificada consoante outros modelos de visualização; (3) O computador objetiva essa matriz em *pixels*, representando o objeto visível na tela de vídeo.

O que vem antes do *pixel* é um programa, uma linguagem e números. Para tal, é necessário existir um modelo. Desse modo, a imagem sintética é prontamente uma abstração que tem como fim simular o real, embora não careça da presença dele. Tem a qualidade de abstração formal, sujeita a sofrer quaisquer tipo de manipulação, funcionando assim como réplica computacional da estrutura. A imprescindível e imensurável colaboração do computador, encontra-se no seu conhecimento e competência de colocar modelos à experiência sem necessitar de sujeitar os mesmos a verificações reais.

MEIOS DE PRODUÇÃO		
PRÉ-FOTOGRAFICO	FOTOGRAFICO	PÓS-FOTOGRAFICO
expressão da visão via mão	Autonomia da visão via próteses óticas	Derivação da visão via matriz numérica
Processos artesanais de criação da imagem	Processos automáticos de captação da imagem	Processos matemáticos de geração da imagem
Suporte matérico	Suporte químico ou eletromagnético	Computador e vídeo Modelos, programas
Instrumentos Extensões da mão	Técnicas óticas de formação da imagem	Números e pixels
Processo monádico	Processo diádico	Processo triádico
Fusão: sujeito, objeto e fonte	Colisão ótica	Modelos e instruções Modelos de visualização Pixels na tela
Imagem incompleta, inacabada	Imagem corte, fixada para sempre	Virtualidade e simulação

Tabela 1 - Santaella, L.; Nöth, W. (1998). *Imagem, cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras (p.168).

Para detalhar os três paradigmas acabados de compreender, Santaella e Nöth (1998) estudam comparando os meios de produção de cada um deles e quais as suas alternâncias, levando em consideração as seguintes noções: (1) Meios de Armazenamento; (2) Papel do agente produtor; (3) Natureza da Imagem; (4) Imagem e Mundo; (5) Papel do Recetor.

A seguir, são mostradas as tabelas apresentadas em 1998 por Santaella e Nöth, sendo uma síntese das noções consideradas.

1.3. Alternâncias dos Meios de Produção da Imagem

1.3.1. Meios de Armazenamento

O meio de armazenamento nas imagens artesanais coincide exatamente com esse suporte. [...] No paradigma fotográfico [...] A imagem passou [...] a ganhar em eternidade o que perdeu em unicidade, pois um negativo é passível de ser revelado, ser reproduzido a qualquer momento. [...] No caso das imagens pós-fotográficas [...] entramos, na infografia, dentro do universo do disponível (Plaza, 1994), um universo que sofre muito pouco as restrições do tempo e do espaço (Santaella & Nöth, 1998, p.169).

MEIOS DE ARMAZENAMENTO		
PRÉ-FOTOGRAFICO	FOTOGRAFICO	PÓS-FOTOGRAFICO
suporte único	negativo e fitas magnéticas	memória do computador
perecível	reproduzível	disponível

Tabela 2 - Santaella, L.; Nöth, W. (1998). *Imagem, cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras (p.170).

1.3.2. Papel do Agente Produtor

Enquanto as imagens artesanais resultam de um gesto idílico, [...] as imagens fotográficas decorrem de uma espécie de rapto, roubo do real [...]. As imagens de síntese [...] resultam da necessidade de agir sobre o real, necessidade esta atingida pela mediação de interações lógicas e abstratas com o computador (Santaella & Nöth, 1998, p.170).

PAPEL DO AGENTE PRODUTOR		
PRÉ-FOTOGRAFICO	FOTOGRAFICO	PÓS-FOTOGRAFICO
Imaginação para a figuração	Percepção e prontidão	Cálculo e modelização
Gesto idílico	Rapto	Agir sobre o real
Olhar do sujeito	Olhar da câmera e ponto de vista do sujeito	Olhar de todos e de ninguém
Sujeito criador	Sujeito pulsional	Sujeito manipulador
Demiurgo	Movente	ubíquo

Tabela 3 - Santaella, L.; Nöth, W. (1998). *Imagem, cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras (p.171).

1.3.3. Natureza da Imagem

De acordo com Santaella e Nöth (1998), o pré-fotográfico é

a cópia de uma aparência imaginarizada, funcionando como meio de ligação da natureza à imaginação de um sujeito. [...] as imagens no paradigma fotográfico, menos do que representações, são reproduções por captação e reflexo. [...] e no paradigma pós-fotográfico são simulações por modelização (Santaella & Nöth, *ibid.*, p.171).

NATUREZA DA IMAGEM		
PRÉ-FOTOGRAFICO	FOTOGRAFICO	PÓS-FOTOGRAFICO
figurar o visível e o invisível	Registrar o visível	Visualizar o modelizável
Figuração por imitação	Capturar por conexão	Simular por variações de parâmetro
Imagem espelho	Imagem documento	Imagem matriz
Cópia de uma aparência imaginarizada	Registro do confronto entre sujeito e mundo	Substrato simbólico e experimento

Tabela 4 - Santaella, L.; Nöth, W. (1998). *Imagem, cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras (p.172).

1.3.4. Imagem e Mundo

A imagem pré-fotográfica funciona como uma metáfora, janela para o mundo. [...] embora seja eminentemente monádica [...], o efeito final desse tipo de imagem é, ao fim e ao cabo, simbólico. Imagem fantasmática, ela visa ao ocultamento da separação intransponível entre imagem e mundo. [...] o paradigma fotográfico funciona como metonímia [...] nesse tipo de imagem o ícone reina soberano. [...] o paradigma pós-fotográfico funciona sob o signo das metamorfoses, porta de entrada para um mundo virtual. [...] Embora circule inteiramente dentro das abstrações simbólicas, a imagem sintética, visualizável nas telas de vídeo, produz um efeito icônico tão proeminente quanto é proeminente a iconicidade na música (Santaella & Nöth, 1998, pp.172-173).

IMAGEM E MUNDO		
PRÉ-FOTOGRAFICO	FOTOGRAFICO	PÓS-FOTOGRAFICO
Aparência e miragem	Duplo e emanção	simulação
Metáfora	metonímia	metamorfose
Janela para o mundo	Biunívoca	virtual
Ideal de simetria	Ideal de conexão	Ideal de autonomia
Modelo imaginário e icônico	Modelo físico	Modelo simbólico
Evocativa	Sombra	ascética
Símbolo	Índice	ícone

Tabela 5 - Santaella, L.; Nöth, W. (1998). *Imagem, cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras (p.174).

1.3.5. Papel do Recetor

De acordo com Santaella e Nöth (1998), o pré-fotográfico é

naquilo que tem de mais específico – a interatividade –, desloca essa imagem da esfera da comunicação para a esfera da comutação (Couchot, 1988: 130). Ao se afastar da lógica das mídias de massa, essa imagem faz sentido por contato, por contaminação, em lugar de projeção (Santaella & Nöth, *ibid.*, p.174).

PAPEL DE RECEPTOR		
PRÉ-FOTOGRAFICO	FOTOGRAFICO	PÓS-FOTOGRAFICO
contemplação	Observação	interação
Nostalgia	Reconhecimento	imersão
Aura	Identificação	navegação

Tabela 6 - Santaella, L.; Nöth, W. (1998). *Imagem, cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras (p.175).

Em suma, entende-se que qualquer que seja a alteração presente no meio de produção de imagem, são causadas modificações na maneira de se contemplar o mundo. Contudo, sabe-se que essas alterações pendem de processos técnicos para que consequentemente, se realize a produção dessas imagens. Desse modo, é disposto por um lado a alterações de qualidade mental e social, porém, nem sempre são materiais tais mudanças que derivam de necessidades, como por exemplo: nos processos de produção da linguagem sonora, visual e/ou verbal.

2. ARTE DIGITAL E A *NET.ART*

2.1. Arte Digital

“O pós-fotográfico é o universo evanescente, em devir, universo do tempo puro, manipulável, reversível, reiniciável em qualquer tempo” (Santaella & Nöth, 1998, p.175).

A arte digital converteu-se numa área de conhecimentos que congrega na sua íntegra as manifestações artísticas geradas por meio de um computador. Na sua designação, é praticamente conclusivo que as obras de arte que pertencem a esta agregação, tenham sido criadas por meio de um processo de produção digital, e dessa maneira, serem caracterizadas como sendo um sistema eletrônico de zeros e uns, tornando-se o oposto do campo do analógico. Contudo, é importante reforçar que nem todas as obras que estão apresentadas no âmbito digital são necessariamente digitais. Em concordância com Lieser (2010),

a fronteira é imprecisa, especialmente porque a arte digital combina em grande medida arte, ciência e tecnologia. As raízes da arte digital encontram-se na matemática e na informática. Não traz isto à memória a época do Renascimento, em que Leonardo da Vinci, além de artista, era também inventor, Miguel Ângelo engenheiro e Galileo Galilei, por sua vez, também artista? Esta relação renovada cria espaços abertos e oferece impulsos interessantes (Lieser, *ibid.*, p.12).

O que se torna fundamental para uma obra de arte, (por vezes) nem são os seus meios técnicos de produção, mas sim, a sua significação e estética. Assim sendo, e segundo Lieser,

pertencem à arte digital as obras artísticas que, por um lado, têm uma linguagem visual especificamente mediática e, por outro, revelam as metacaracterísticas do meio. Uma foto digitalizada não pode ser considerada arte digital, mesmo sendo muito boa. Mas uma imagem que tenha sido obtida por uma câmara da internet em Nova Iorque e segundos mais tarde seja vista em Berlim, essa sim, pode ser considerada arte digital (*ibid.*).

2.1.1. O Princípio da Arte Digital

O computador surge na década de 1940, tendo sido desenvolvido para resolver de modo mais eficaz e com um processo mais acelerado as experiências científicas e complexas operações

de cálculo, sem nunca ter sido idealizado para servir de dispositivo de produção artística, pelos menos naquela época. Excluindo o facto de que para o utilizar, seria preciso adquirir uma aprendizagem de uma linguagem específica de programação.

Segundo Lieser (2010), os primeiros gráficos⁸ produzidos através do computador, foram gerados por pura experiência, na década de 1960. Visto maior parte das pessoas que os produziram trabalharem em empresas desenvolvidas ou mesmo no setor universitário (cientistas e matemáticos ou por supervisão dos mesmos), tiveram a possibilidade de ter disponíveis os primeiros computadores, que naquele tempo, eram dispositivos de grande dimensão e relativamente caros, inacessíveis a praticamente todas as pessoas. Desse modo, o interesse em perceber como funcionar com este dispositivo e entender o que o mesmo era apto para desenvolver, proporcionou ao início da produção de impressões⁹ de desenhos gerados nos computadores, por meio de uma *plotter*¹⁰.

Após a produção dos primeiros gráficos e desenhos desenvolvidos através de computadores, e conforme o que é dito por Lieser (2010), dava-se o passo inicial para avançar num novo desenvolvimento na arte contemporânea, tendo como objetivo a mudança quanto à noção de estética no dia a dia e a cultura sequente ao pós-modernismo, identicamente a como se fez no século XX quanto à fotografia (p.21).

Foram poucos os artistas capazes de reconhecer a potencialidade oferecida pelo computador quando às suas funcionalidades criativas. Todavia, foi em 1970, que a uma escala mundial e atingindo o seu clímax, o computador foi considerado um instrumento em função da arte. Até esse momento, todos os artistas que afirmavam ter produzido as suas obras de arte oriundas do computador, recebiam reações negativas e um enorme desprezo quanto às mesmas.

⁸ A definição de gráfico por computador inclui qualquer tipo de representação algorítmica (gerada por execução de um programa) de estruturas formadas por informação digital que adotam a forma de imagens. Isto inclui todos os processos informáticos, desde o registo e modelagem das cenas ao processamento e gravação da informação, assim como a representação visual e preparação dos dados gráficos (Lieser, 2010, p.42).

⁹ No presente trabalho não será abordado no seu todo a etimologia das obras impressas ou das exposições realizadas por meio do computador, visto não ser o principal foco do estudo. Desse modo, será visto os meios digitais que serviram de suporte para a produção das obras de arte que permaneceram no seu formato original, o digital. Assim sendo, e para quem tiver o interesse de explorar melhor o caminho íntegro do crescimento da Arte Digital, poderá encontrar com mais detalhe essa informação no livro *Arte Digital - Novos Caminhos na Arte*, de Wolf Lieser, 2010.

¹⁰ Desenhos com *plotter*: Composição realizada segundo os algoritmos predeterminados de um computador e a partir de um aparelho de desenho que tem um injetor incorporado. Através das finas linhas realizadas por diferentes tipos de injetor incorporados na *plotter*, podem criar-se desenhos muito precisos (Lieser, 2010, p.271).

De acordo com Lieser (2010), o ano de 1980 trouxe com ele o primeiro computador¹¹ a conter uma “interface¹² de utilizador: ícones¹³, *drag and drop desktop*, e duplo clique”. Com este avanço, vieram juntar-se aos desenhos impressos com uma *plotter* do início do caminho da arte digital, obras geradas através dos avanços tecnológicos oferecidos pelas novas oportunidades vindas com o Commodore C64. Em vista disto, o *Picture Processing*¹⁴ foi perfilado, tendo como base a alternativa de se poder trabalhar uma imagem que já era existente, sem que o utilizador tivesse que criar uma de origem (p.30).

Em 1994, e na sequência de tantos avanços tecnológicos, foi marcada uma das maiores mudanças em diversos sentidos para a arte digital. Com o surgimento da *World Wide Web* (www), a internet estava a abrir novos caminhos, trazendo com isso um melhor desempenho para o computador relativamente às suas funções gráficas comparando aos anos anteriores. Apesar disso, as características estéticas destas obras digitais ainda deixavam a desejar aos mais cétricos, e muitas portas se mantinham fechadas aos artistas que produziam no âmbito desta nova vertente artística. Contudo, os artistas de arte digital não desistiram e viram uma grande oportunidade de divulgação com estes avanços na internet. Desse ponto, começaram por produzir de forma abundante obras de arte somente aptas para serem introduzidas no domínio da www, mesmo ainda estando numa fase inicial a exploração comercial via www e se questionasse a aceitação por parte dos seus utilizadores.

Conforme é dito por Lieser (2010), ainda no ano de 1994 surge um grupo internacional pioneiro da *Net.art*¹⁵, do qual é pertencente Vuk Ćosić (Eslovénia), Olia Lianina (Rússia), jodi.org (Joan Heemskerk, Países Baixos e Dirk Paesmans, Bélgica), Heath Bunting (Reino Unido) e Alexei Shulgin (Rússia). Os artistas depressa se apropriaram deste meio digital, de um modo analítico e revolucionário, explorando quais as suas falhas, características e funções disponíveis (p.32).

¹¹ Commodore C64.

¹² Interface: Sistema informático que permite que ocorra um intercâmbio ou comunicação entre dois sistemas (Lieser, 2010, p.271).

¹³ Ícone: Em grego, “imagem”. Na linguagem informática, o conceito refere-se a um pictograma que no ecrã do utilizador representa um programa, um comando, um documento ou um arquivo (*ibid.*).

¹⁴ *Picture Processing*: (tratamento de imagens) O tratamento de imagens abarca a mudança visível ou oculta de um gráfico, foto ou de outra imagem (*ibid.*).

¹⁵ *Net.art*: (arte na rede) A denominação refere-se a obras artísticas que se podem encontrar na Internet ou que foram criadas exclusivamente para este ambiente. Nesta modalidade não se incluem as obras artísticas digitalizadas que sejam divulgadas pela Internet (*ibid.*).

2.1.2. *Net.art*

Neste ponto, é fundamental entender melhor o que é *Net.art*, visto ser a terminologia dada ao grupo de todas as obras de arte que, como a *Glitch Art*¹⁶, estão localizadas somente na internet e/ou que foram produzidas e geradas em particular para este meio. Porém, é importante salientar e clarificar que ao se referir o fator da localização na internet, não se quer induzir ao erro de se considerar obras de arte que foram divulgadas através da internet, mas sim, e como afirma Lieser (2010),

só pode dizer-se que fazem parte da *net.art* as obras que foram criadas especialmente para este meio e que utilizam as suas potencialidades mais características, ou seja, uma rápida transferência de arquivos e imagens, trabalho conjunto a nível planetário e interação em tempo real. Também deve ocupar-se das estruturas e dos símbolos próprios da *www* (Lieser, *ibid.*, p.110).

Segundo Lieser (2010), a *Net.art* apareceu de modo a originar um novo formato de arte crítica e política, retratando as alterações e questões mais arrebatada da época contemporânea, tendo como foco principal as modificações comunicativas e sociais da atualidade (*ibid.*).

Após a criação da *www* em 1994, os artistas mediáticos compreenderam rapidamente que podiam utilizar este sistema aberto e não hierárquico como uma plataforma para introduzir novos posicionamentos e pontos de vista na arte, e que se abria à sua frente a possibilidade de pôr à disposição do público as suas ideias e os seus trabalhos à margem dos centros tradicionais de poder do mercado artístico: museus, galerias, exposições (*ibid.*).

Também devido ao facto do utilizador e visitante ter a oportunidade de manipular o projeto na rede do artista, torna-se por si só algo estimulante para o gerador. Dessa forma, Lieser diz que este processo consiste em “jogar com o conceito de interactividade, de gerar atitudes de atenção e participação” (*ibid.*).

Visto a *Net.art* ser acessível a qualquer utilizador na rede, e de acordo com Lieser (2010), existe a possibilidade dos artistas divulgarem as suas obras por meio de “realizações de

¹⁶ Conceito explorado com precisão no final deste primeiro capítulo.

carácter mais convencional, como instalações, impressões ou obras em ecrã baseada no trabalho com *software*”, de forma regular na internet (p.110).

Em 2010, Lieser elucida que um colecionador de obras de arte na internet precisa de ter “uma abordagem pouco ortodoxa do conceito de ‘posse’”, pois o mesmo obtém uma obra por intermédio de uma entidade conceptual, imaterial, e que em praticamente todas as situações, essa obra está disponível e de livre acesso para qualquer utilizador da rede (*ibid.*).

3. *GLITCH ART*

3.1. Terminologia

Existe uma grande preocupação quanto às terminologias identificadas no decurso da pesquisa nos textos sobre *Glitch Art*. Esta preocupação deve-se ao facto de serem utilizadas várias terminologias, sempre como sinónimas umas das outras, todavia, têm características diferenças, praticamente imperceptíveis nos seus significados encontrados nos textos. Também na tradução dos termos é encontrada uma avultada inquietação, visto serem termos estrangeiros, ao procederem na sua tradução para o português, é observado um problema para definir os seus significados e/ou sentidos. Assim sendo, serão todos traduzidos para o português, mantendo somente o termo *Glitch* no seu termo original, considerando que é a terminologia em estudo.

3.1.1. *Tilt*

O termo inglês *Tilt*, de acordo com o *Random House Dictionary* (2015), pode ser aplicado como verbo ou até mesmo substantivo e tem como significado “inclinar” ou “inclinação”. Reflete o sentido de mover ou evidenciar uma posição, ou até mesmo uma direção inclinada. A sua terminologia deriva do termo inglês *Tyltan*, que tem como significado algo que está instável.

Esta expressão começa a familiarizar-se por volta dos anos 60 e 70, visível nas antigas máquinas de fliperama, localizadas nas lojas de diversões electrónicas. A máquina de “fliper” continha um mecanismo eletromagnético interno que desligava automaticamente, encerrando a partida e banindo o jogador, caso fosse abanada em demasia pelo mesmo. Posteriormente, no ecrã, surgia a palavra “*Tilt*”, piscando consecutivamente de maneira insuportável, provocando a saída do jogador por exaustão.

Em 1931, seguidamente ao aparecimento das primeiras máquinas de *pinball*, era normal inclinar ou até mesmo balançar a máquina, com o objetivo de redirecionar a bola. Deste modo, o jogador conseguia preservar a sua vida no jogo ou obter mais pontuação. Porém, em

1934, foi inserido o mecanismo de *Tilt* que bloqueava o jogo caso o jogador não o estivesse a utilizar de forma devida, obrigando-o a desistir de jogar.

Visto isto, o *Tilt* caracteriza-se por um mecanismo de segurança que atua se for perceptível a instabilidade da máquina, na eventualidade de ser inclinada diversas vezes repetidamente, apontando para uma tentativa de quebrar as regras por parte do jogador. Se fosse esse o caso, a máquina parava as suas funcionalidades de modo a evitar a batota por parte do jogador, aparecendo então no ecrã a palavra *Tilt*, como exemplificado anteriormente.

Contudo, este termo passa a ser erradamente aplicado para retratar o bloqueio de sistema que ocorre em computadores, *videogames*, ou em qualquer dispositivo eletrónico na sua generalidade. A mesma terminologia pode também identificada, de forma equívoca, por *bug*.

3.1.2. Bug

Num enquadramento informático, a palavra “*bug*” pode significar falha, defeito. É considerado o termo mais similar ao termo *glitch*, que será explicado ao pormenor mais adiante. Porém, e de momento, pode constatar-se que ambas as suas traduções (para o português), são definidas como falhas, e que, tanto na teórica como na prática, processam-se de maneiras distintas.

Esta terminologia é também uma gíria da engenharia e na sua origem, é possível que tenha sido utilizada na Engenharia de *Hardware* para caracterizar funcionamentos mecânicos defeituosos.

Quanto ao termo *bug*, o Random House Dictionary (2015) diz que é “um defeito ou imperfeição, como num dispositivo mecânico, programa de computador ou plano; falha”, e segundo o *The American Heritage New Dictionary of Cultural Literacy* (2015), o mesmo termo visa “descrever um mau funcionamento de origem indeterminada [!] num computador ou outro dispositivo eletrónico”.

De acordo com Kozak e Gradin (2012), *bug* são erros de programação que provocam um funcionamento defeituoso de um *software* ou *hardware*, podendo ser considerado como uma falha na lógica de um programa, ou até remeter para operações de um programador que não

tenha antecipado certa utilização e/ou conduta feita pelo utilizador no sistema. Ou seja, estes defeitos são causados devido a falhas cometidas pelos programadores, que podem ser originados por motivo dos sistemas de *software* serem complexos, ou até mesmo por esquecimento de uma linha no código-fonte pelo programador (p.114).

Assim, compreende-se que o *bug* não é um *glitch*, mas que produz um, por outras palavras, o *bug* é o gerador e o *glitch* o gerado.

3.1.3. Failure

Em 2015, o *Collins English Dictionary* afirma que *failure* representa o “ato ou um caso de falha, [...] uma pessoa ou coisa que não tem êxito, [...] inexecução de algo requerido ou esperado”. Conforme esta definição, entende-se que *failure* é uma falha, alguma coisa que foi impossibilitada de se realizar como causa de um defeito. Desse modo, é dito que as máquinas falham, e não que erram.

3.1.4. Fault

A terminologia *fault* deriva da palavra francesa *faute*, que tem como significado falta (ausência), deficiência; mas também provém da palavra do latim *fallita*, que quer dizer insuficiência; da palavra *falsus*, designado como enganoso; e da palavra *fallere*, que se descreve como o ato de enganar e decepcionar.

Segundo *Collins English Dictionary* (2015), *fault* é definido por falha, imperfeição, defeito.

3.1.5. Error

Collins English Dictionary (2015), afirma que o termo *Error*, terminologia regularmente utilizada em textos relativos à *Glitch Art* e à *Glitch Music*, é “um erro [mesmo sentido do termo *mistake*] ou imprecisão como na ação ou fala [...] uma crença incorreta ou julgamento errado”. Desta maneira, *error* é o ato errado no procedimento e no julgamento de alguma

coisa, não representando o mesmo que o *bug* e o *fault*. Isto remete ao facto de errar e afirmar que foi feito por “engano”. De outro modo, errar é o facto inconsciente e convicto de que a afirmação dita é a correta, tendo este facto ocorrido devido ao desconhecido, e nunca executado por má índole.

No contexto da área da Computação, o *error* é o procedimento gerado pelo deparo de um *bug*, visto sendo este (*bug*) o que o gera.

3.1.6. *Mistake*

É a terminologia menos utilizada nos textos de *Glitch Art*, porém, *Mistake* tem como significado alguém estar incorreto sobre alguma coisa ou algo, um lapso, uma incorreção, uma equivocação, uma imprecisão.

3.1.7. *Noise*

A noção de “*noise*” ou “ruído”, num contexto estatístico, é apropriada por Shannon & Weaver (1964) quando, numa tentativa de aprimorar os processos comunicacionais no ato de procederem com uma transmissão mais detalhada e clara da informação (intenção de estimar a capacidade comunicativa do que é capaz de ser divulgado num específico momento), a ocorrência escapa ao controlo do gerador de informação, e que, desse modo, tem que ser eliminado para que a comunicação se torne o mais precisa possível.

Também em relação ao termo “ruído”, presente na área da Engenharia Eletrónica, Araújo (2011) entende como sendo

perturbações e elementos indesejáveis que perturbam o fluxo num sistema. Todas essas perturbações, porém, são “juntadas”, sintetizadas, numa teoria que é uma teoria matemática (que possui uma metodologia matemática, que utiliza algoritmos, que quantifica todos os elementos e os organiza em fórmulas e equações com cálculos, operações matemáticas, vetores, logaritmos, percentuais, gráficos) voltada para a compreensão de um objeto específico, a comunicação, isto é, os processos de transmissão e maximização do processo, com economia de tempo e custos, eliminação de ruídos e problemas (Araújo, 2011, p.553).

Portanto, entende-se num aspeto funcional que o ruído, nos contextos descritos anteriormente, é considerado pejorativo, devendo sofrer uma mediação e otimização para que se modifique a sua representação para algo invisível, eliminando a influência do ruído e convertendo o mesmo à inexistência.

Em contrapartida, é devido à intervenção e presença deste ruído, que a *Glitch Art* se fundamenta, como será visto mais para a frente neste estudo.

3.1.8. *Glitch*

A palavra *Glitch* significa, de acordo com o *Collins English Dictionary* (2012), um acontecimento repentino com um funcionamento defeituoso ou inconstante num sistema eletrónico. Quanto ao sentido aproximado da palavra *Glitch*, o *Collins English Dictionary* (2015), a mesma significa: funcionamento defeituoso, adversidade, problema e intermitência; na área da Informática, o sentido da palavra visa significar: defeito (da mesma forma que o *bug*) e falha (igual a *fault*).

Assim, a terminologia *Glitch* é dita como uma falha ou erro inesperado que causa um funcionamento defeituoso. É caracterizada por ser um problema que gera resultados errados.

Quanto ao significado de *Glitch* no contexto de *Glitch Art*, é usado o sentido figurativo e literal da definição de “erro”. Diante disso, a palavra neste enquadramento tem como representação o erro. Para além disto, é a interpretação visual e sonora de erros ou falhas, observável num resultado representativo da ocorrência de um erro ou falha no procedimento que gera.

Isto posto, e recorrendo à semiótica Peirceana, pode-se compreender que o termo *Glitch* é um indício do erro, que provoca um funcionamento imperfeito no procedimento que gera um resultado incorreto.

Deste modo, entende-se a *Glitch Art* como a estética (perceptível) do erro/falha, ou melhor, a manifestação e/ou representação de indícios do erro inesperado.

Posteriormente às significações de cada terminologia, compreende-se que existem os termos que geram (origina um resultado) e os que são gerados (provém de um processo com funcionamento defeituoso). Dessa forma, percebe-se que *bug*, *fault* e *mistake* são termos que geram e *tilt*, *failure*, *error* e *glitch* são os gerados.

Foi em 1962, que o sentido da palavra “*glitch*” se apoderou do delineamento estruturado para a sua caracterização, quando o astronauta John Glenn aplicou o termo “*glitch*”, que precedentemente era considerado uma linguagem incompreensível a nível científico, retratando mudanças abruptas de voltarem num circuito elétrico, num meio mais geral para qualquer mau funcionamento.

Porém, é preciso perceber melhor o conceito de *Glitch* etimologicamente. O termo inglês *Glitch*, provém do termo iídiche “*glitsh*” e/ou “*glitshn*”, procedentes do alemão medieval com intervenção do hebraico, aramaico e por outros intrigantes das línguas eslavas, e têm como significado, respetivamente, “deslize” e “escorregar”. Pode ainda advir do termo alemão “*glitschen*” associado à “*gleiten*”, que remete à palavra “deslizar”.

Menkman (2011), entende que o *glitch* é uma espécie de ruído, do qual, o seu começo ainda é desconhecido, e por conseqüente, desenvolve as suas próprias classificações quanto ao mesmo.

Quando a fonte do artefacto de ruído não é (ainda) conhecida, o ruído torna-se intrigante. No âmbito digital, esse tipo de ruído é frequentemente referido como “*glitch*”. *Glitch*, uma ocorrência inesperada, resultado não intencionado, ou quebra ou provoca uma interrupção num sistema, não pode ser singularmente codificado, o que é precisamente a sua força conceitual e a sua contribuição dinâmica para a teoria da mídia. A partir de uma perspectiva informacional (ou tecnológica), o *glitch* é melhor compreendido como uma ruptura de (um dos) fluxos de informação formalizados num sistema tecnológico (Menkman, 2011, p.26).

Ainda assim, e apesar do domínio da *Glitch* ser algo extensivo no estudo de Menkman, Menkman (2011) defende:

O “*glitch*” como uma ruptura (real e/ou simulada) de um fluxo esperado ou convencional de informações ou significados dentro de sistemas de comunicação (digital) que resulta num acidente ou erro percebido. Um *glitch*

ocorre na ocasião na qual há uma ausência de funcionalidade (esperada), seja ela compreendida num sentido técnico ou social. Consequentemente, um *glitch*, como eu o vejo, não é sempre estritamente o resultado de um mau funcionamento técnico (Menkman, 2011, p.9).

3.2. *Glitch Art*

A *Glitch Art* é um dos componentes contemporâneos da arte que visa questionar a lógica da solenidade das inovações tecnológicas, procurando elevar a um outro nível as falhas ou ruídos presentes na comunicação para geração artística. No princípio dos estudos quanto a esta arte contemporânea, é possível perceber que a mesma é constituída por escassez de diretrizes rigorosas ou por um número restrito a limitar os meios dos quais os trabalhos são gerados, onde muitos são produzidos através de computadores e *softwares*, câmaras fotográficas em curto-circuito, e outros chegam até a ser gerados derivando de *videogames* antigos. Devido a estes mesmos aparelhos antigos e descontinuados, Moradi (2008) relaciona certa nostalgia à *Glitch Art*.

Glitches lembram-nos do tempo no qual as coisas funcionavam imperfeitamente. Eles fazem-nos lembrar de artefactos da nossa infância. Um grande número de pessoas com que eu conversei ao longo dos anos, expressa saudade de uma época em que o nosso uso da tecnologia tolerava o que hoje nós classificamos como imperfeição, [...] esperava pelas coisas carregarem, tratamentos intermitentes e formas interessantes de mau funcionamento, usualmente manifestadas visualmente (Moradi, *ibid.*, p.13).

Também Menkman (2011) acredita no obsoleto da programação, que faz com que os consumidores quase de forma obrigatória, atualizem os seus aparelhos com mais frequência e num intervalo de tempo mais reduzido, visto a “validade” dos aparelhos fabricados ser mais pequena. “Gostaria de argumentar que este raciocínio económico está muito ligado à crescente do fetichismo nostálgico da imperfeição na (*Glitch*) arte, que ao longo das últimas décadas tornou-se uma espécie de vírus conceitual” (Menkman, *ibid.*, p.57).

Como definido anteriormente, Menkman (2011) diz que “*glitch*” caracteriza-se como uma falha desconhecida num sistema de comunicação, e desse modo, gera uma ocorrência imprevisível e inesperada que não é capaz de ser codificada individualmente, tendo uma

capacidade conceitual para apresentar o funcionamento do sistema versus as expectativas estéticas.

Segundo Menkman (2011), “no domínio digital, o que passou a ser conhecido como *glitch art* lida com a dimensão digital do erro, do acidente e do desastre de diferentes ângulos, de dentro de um contexto mais amplo de significado cultural” (p.32). Deste modo, compreende-se que esta terminologia é constituída pela semântica estética sujeita ao erro técnico do processo de geração, isto é, corresponde ao procedimento de tornar estético os erros sistemáticos, consentindo com a sua imperfeição.

Contudo, é devido ao desconhecimento da gênese do *glitch*, que é possível proceder com a sua classificação. Caso contrário, e se fosse viável a compreensão das causas que constituem um *glitch*, o mesmo passaria a ser somente um erro no sistema tecnológico, uma falha no aparelho de comunicação. Em contrapartida, se o *glitch* permanecer desconhecido, permite estabelecer com o público uma ausência de reação, ou seja, ao manter-se incógnito o aparecimento de um *glitch*, faz com que não se conheça como trabalhar com o mesmo. Assim sendo, a representação de um *glitch* passa a ter a possibilidade de refletir um ato de compreensão do(s) aparelho(s) implicado(s) no processo em atuação. Para espelhar estes fundamentos, Menkman (2011) introduz a definição de *moment(um)*, que diz:

Em suma, a falha é um fenómeno a ser superado, enquanto o *glitch* é incorporado mais a fundo em processos tecnológicos e interpretativos. Assim, quando o *glitch* se abra para o reino das conotações simbólicas e metafóricas, a interrupção muda de uma realidade estritamente informática ou tecnológica, para um fenómeno pós-processual mais complexo a ser reconhecido (Menkman, *ibid.*, p.27).

No seu estudo realizado em 2011, Menkman tenta compreender a linhagem ascendente, a origem, fonte e derivação da *Glitch Art*, afirmando que a mesma é “um estudo de fluxos disjuntivos e de mudança, resultantes de acidentes (percebidos), é melhor descrita seguindo um modelo genealógico” (p.4). Nesse mesmo estudo e na tentativa de poder afirmar a genealogia da *Glitch Art*, Menkman (2011) diz

o significado de um *glitch* está em constante estado de fluxo, sempre dependendo dos diversos discursos interligados, não lineares, fragmentados e sobrepostos [...]. Estudos *Glitch* são estudos de mudança. A “continuidade histórica” da *Glitch* é uma quebra. Na verdade, não existe essa coisa como um “*Glitch Art continuum*” ou um “primeiro trabalho” (ou forma) ou “último trabalho” de *Glitch Art* (Menkman, *ibid.*, p.7).

Posto isto, é importante apontar e especificar as classificações da *Glitch Art* mais consideradas, começando com a *Pure Glitch* ou *Real Glitch*, melhor dizendo, o *Glitch* Puro, e prosseguindo para o *Glitch-Alike*, ambas propostas dadas por Moradi em 2004.

3.2.1. *Pure Glitch* e *Glitch-Alike*

Foi em 2004, que Iman Moradi, pesquisador e artista pioneiro da *Glitch Art*, na sua dissertação, diferencia o “*pure glitch*” do “*glitch-alike*”.

Num sentido teórico, científico e não artístico, um *glitch* é assumido como sendo o resultado inesperado de um mau funcionamento. [...] O *Glitch* Puro é, portanto, um artefacto digital não premeditado que pode ou não ter os seus próprios méritos estéticos (Moradi, 2004, pp.9-10).

Desse modo, entende-se o *glitch* puro, como o *glitch* gerado de forma involuntária por um erro no sistema, a presença de uma falha no sistema, sem que exista o propósito de artista de gerar qualquer tipo de erro. Assim, esta terminologia é definida pelo erro acidental e involuntário, do qual o artista tira partido da ocorrência inesperada de erro presente no trabalho.

Por outro lado, o “*glitch-alike*” é capaz de acontecer por meios não-digitais ou por geração visual de um *glitch*. Caracteriza-se como sendo uma simulação, uma representação preparada previamente e manipulada propositadamente pelo artista. Para Moradi (2004), ““*glitches-alikes*” são uma coleção de artefactos digitais que lembram aspetos visuais de *glitches* reais encontrados no seu *habitat* original” (p.10). Neste caso, a linguagem comum dos artefactos digitais é considerada ruído, nada mais é do que o insucesso da tentativa de representar as

ideias previstas e esperáveis por qualquer pessoa ou até gerado devido às restrições intrínsecas existentes no sistema. Desta forma, a estética *glitch* nesta ocorrência é dada como uma intenção e gera um efeito desejado, sendo utilizado como um componente de estilo visual.

Porém, Menkman (2011), não crê nas definições dadas por Moradi em 2004 na sua dissertação, referente ao conceito “*glitch-alike*”. Menkman (*ibid.*), considera de maior relevância entender quais os fundamentos plausíveis dados para que esta experiência é acreditada como arte em certa cultura, em vez de expor o hipotético falso *glitch*.

A criação de uma oposição binária dentro da *Glitch Art* parece não somente simples demais, mas também em conflito com um gênero que tão frequentemente azucrina e visa violar oposições binárias. O gênero *glitch* é primariamente sobre quebrar categorias abertas, revelando o que está dentro e além. O “*glitch*” em “*Glitch Art*” não depende somente da tecnologia, mas também envolve ideologias e estruturas visuais (estéticas) incluindo a perspectiva individual do artista, e o contexto de recepção (Menkman, 2011, p.36).

Menkman (2011) refere-se também a “*glitch-alike*” como experimentos do âmbito sem tanta eficácia, utilizando o termo *commodity/commodities* para refletir um produto primário indefinido relativo à sua produção e origem; e/ou intitula a “*glitch-alike*” como *glitches* produzidos por uma execução standard. Para fundamentar esta teoria, Menkman (2011) enumera diferentes projetos que retratam a “*glitch-alike*” e como os mesmos dificultam a automatização dos efeitos *glitch* na arte digital. Entre eles, e talvez o que se torna mais predominante para representar este raciocínio, é mencionado o projeto *Glitchbrowser* desenvolvido por Iman Moradi, Tony Scott (também conhecido como Ant Scott ou Beflix) e Dimitre Lima.

O *Glitchbrowser* é conhecido por ter sido um navegador de internet, produzido de 2005 a 2006, tendo sido lançado publicamente em 2009. Esta aplicação tinha como função a adulteração de imagens selecionadas pelos utilizadores e que estariam presentes em websites em funcionamento. Ou melhor, os utilizadores digitavam o website pretendido, onde posteriormente, eram visíveis as distorções feitas nas imagens existentes e resultantes devido à inserção dos efeitos *glitch*.

É importante denotar que o *Glitchbrowser* veio dar um acesso mais global aos utilizadores que não tinham as ferramentas e/ou a facilidade de adulterar imagens, o que gerou um aglomerado aparecimento de imagens (similares) a circularem na web por meio de efeitos *glitch*. Dessas imagens, e através de um tipo de assinatura posto nas adulterações programadas por Moradi, Scott e Lima, os mesmos conseguiam identificar quais eram as imagens criadas e roubadas do navegador desenvolvido por eles.

A descontinuação deste projeto ocorreu, pois para ser possível implementar os efeitos nas imagens em questão, o *browser* do navegador tinha que realizar uma cópia do website do qual as mesmas pertenciam, e devido a esse processo, os utilizadores eram capacitados a ter acesso a um website designado proibido. Devido a este navegador e após o seu rompimento, os criadores passaram a fazer parte das pessoas responsáveis por difundir a estética *glitch* a nível mundial e o seu objetivo foi cumprido, ou seja, promover e incentivar a estandardização dos efeitos *glitch*-alike. Esta interrupção de funcionamento também salvaguardou o sistema de automatismo indefinível, considerando que a estandardização de um efeito levaria a uma perda de influência de adulteração esperada na geração das novas imagens.

3.2.2. Cool Glitch e Hot Glitch

Também como Moradi, Menkman (2011) faz as suas apreciações quanto a um *glitch* acidental e um *glitch* programado. Nesse estudo, Menkman intitula e dá a conhecer as terminologias dadas às suas classificações: *Cool Glitch* e *Hot Glitch*. Assim, o *Cool Glitch* é dado a conhecer como sendo uma falha gerada pelo aparelho, “da completa ‘espontaneidade’ da máquina em forma de acidente” (Menkman, *ibid.*, p.65). Por outro lado, o *Hot Glitch* é retratado como sendo uma simulação de uma falha gerada pelo aparelho, produzida com interseção do artista.

Eu vejo que alguns artistas não se concentram na entidade processual do *glitch* como um todo, Eles avançam o processo de criação-pela-destruição e concentram-se diretamente na criação de uma nova concepção formal, seja pela criação de um produto final ou através do desenvolvimento de uma nova maneira de recriar o mais recente arquétipo do *glitch*. Isso pode resultar como um *plug-in*, um filtro ou um “*software glitching*” totalmente novo que

automaticamente simula ou recria um método de erro particular que depois se torna algo próximo a um “efeito” (Menkman, 2011, p.342).

3.3. Elementos Visuais da *Glitch Art*

Para caracterizar a estética *Glitch*, Moradi (2004) enumera os quatro elementos visuais representativos mais conhecidos e reputados da *Glitch Art*: a repetição, a fragmentação, a complexidade e a linearidade.

3.3.1. Repetição

Segundo Moradi (2004), tudo o que é gerado por meio de erros fundados através de *softwares*, é considerado um *loop* incomensurável e no qual os efeitos acidentais desses sistemas programáticos na produção da imagem podem acabar por gerar uma repetição visual.

Desse modo, as características geradas devido ao processo computacional casual e em consequência do erro computacional e/ou digital, podem ser representadas em modo de repetição de uma forma peculiar e inesperada de certas secções da imagem.

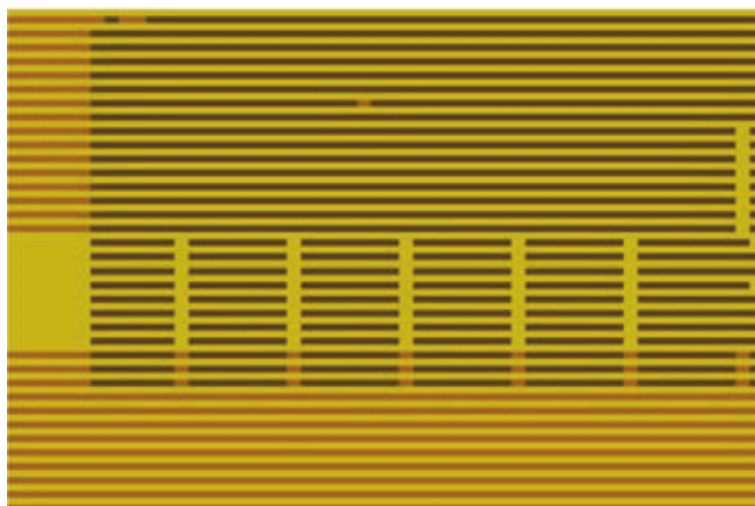


Figura 1 - Arte digital de Ant Scott chamada *Glitch #18-void** (2002).¹⁷

¹⁷ Gazana, C. et al. (2013). *Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro*. In: *Cultura Visual*, n.19. Salvador: EDUFBA, p.71.

3.3.2. Fragmentação

Em 2004, Moradi diz que “às vezes na *Glitch Art* tudo é reduzido aos seus elementos individuais, ou as partes da imagem são transferidas e traduzidas incorretamente” (Moradi, 2004, p.28).

Desta forma, a fragmentação gerada na imagem é considerada *glitch artifacts*, ou os indícios da adversidade presente no processo da produção da imagem. Ou seja, esta característica visual ocorre após existir certos tipos de perturbações no código-fonte ou na informação digital.

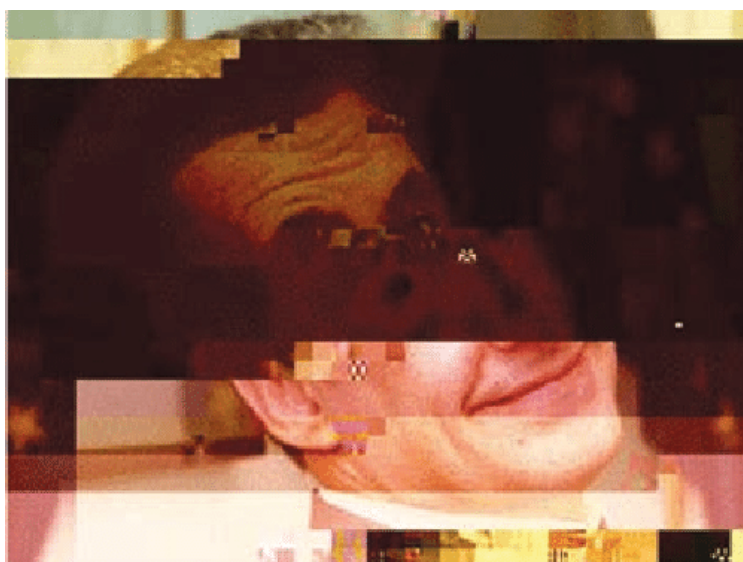


Figura 2 - Frame de GIF animado de *Recyclism* chamada *Sarkorrupt*.¹⁸

3.3.3. Complexidade

Esta característica da estética *Glitch*, é resultante do facto de se adulterar o *hardware* e o *software* de modo a provocar erros ou mau funcionamento no decurso normal do processo de produção da imagem. As imagens geradas através destes erros, são caracterizadas pela dificuldade na sua leitura e pela demora na compreensão da sua representação, apresentando uma pregnância visual reduzida e sendo preciso depositar mais tempo na sua interpretação. De acordo com Moradi (2004), o *Pure Glitch* e o *Glitch-Alike* são capazes de se apresentar

¹⁸ Gazana, C. et al. (2013). *Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro*. In: *Cultura Visual*, n.19. Salvador: EDUFBA, p.70.

visualmente complexos, tendo como ponto de comparação os constituintes da natureza com um devido tipo de representação caótica (Moradi, *ibid.*, pp.32-33).

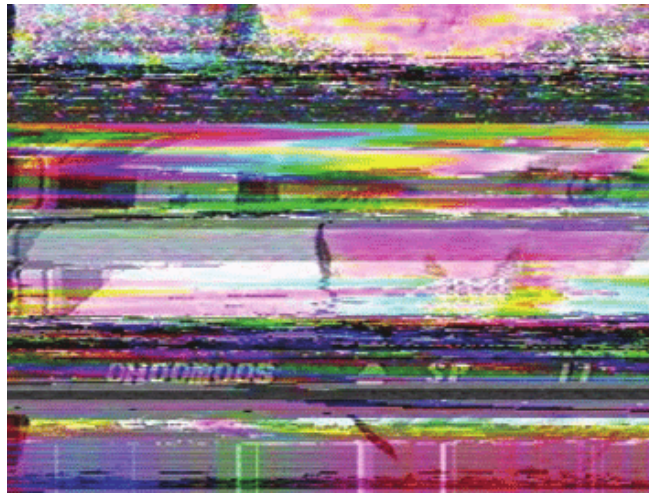


Figura 3 - Obra de Max Capacity chamada *X1689-0000*.¹⁹

3.3.4. Linearidade

Neste elemento visual intitulado de “linearidade”, o mesmo é descrito como sendo um efeito visual derivado do trabalho da tecnologia digital de modo a ver como decorre a leitura do código-fonte e a representação de uma imagem num ecrã/monitor. Moradi (2004), elucida que “sem entrar em qualquer nível de detalhe técnico [...] estes elementos (*pixels*) têm uma tendência a se fundir um ao outro em fileiras para formar linhas” (Moradi, *ibid.*, p.31).

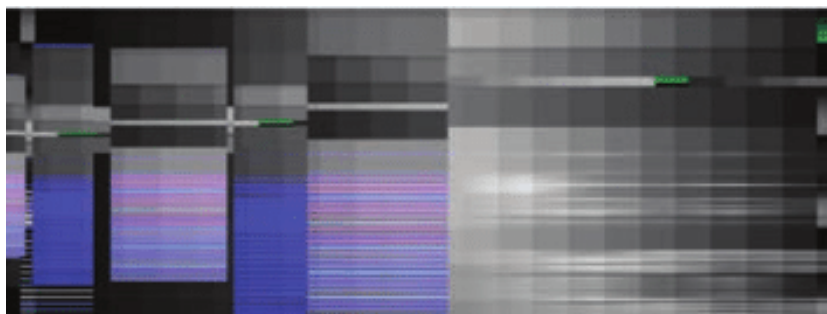


Figura 4 - *Frame* de vídeo de *Pixelnoizz*, sem título (2011).²⁰

¹⁹ Gazana, C. et al. (2013). *Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro*. In: *Cultura Visual*, n.19. Salvador: EDUFBA, p.72.

²⁰ Gazana, C. et al. (2013). *Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro*. In: *Cultura Visual*, n.19. Salvador: EDUFBA, p.71.

3.4. Os Métodos Artísticos²¹ da *Glitch Art*

Encontram-se imensas possibilidades de atuar através do erro visual, sonoro e/ou audiovisual para se obter experimentações estéticas. Determinados métodos têm um caráter mais complexo, pendendo dos resultados e dos processos de produção operados; porém, existem processos de produção mais acessíveis ao seu manuseamento, embora todos eles possuam o propósito de vulgarizar e popularizar à realização da experiência estética que é a *Glitch Art*. Visto a tese em questão ter como principal importância o caráter estético obtido no resultado final de toda a experiência da *Glitch Art*, não serão aqui abordados os métodos artísticos de criação. Contudo, serão enumerados os mais utilizados: (1) *Databending*: 1.1. Reinterpretação; 1.2. Sonificação; 1.3. Edição Incorreta; 1.4. Erro Forçado; (2) *Circuit-Bending*; (3) *Datamosh(mg)*.

(1) *Databending* - É um processo de manipulação das informações presentes num arquivo digital de um determinado formato (como por exemplo, uma imagem). O mesmo utiliza um *software* projetado para a edição de arquivos de outro formato (dando o exemplo do Photoshop). Desta manipulação, resulta um erro na estrutura do arquivo que, ao se submeter a uma interpretação, pode identificar-se novos e variados tipos de erros e falhas. Devido a isso, o *databending* tem servido para aqueles que pretendem explorar as falhas como forma de expressão e qualidade estética.

- 1.1. Reinterpretação - Arquivos de um determinado formato são meramente convertidos para arquivos de um diferente formato (Por exemplo, a conversão de um arquivo de texto num arquivo de imagem).
- 1.2. Sonificação - É dada como uma sub-categoria da reinterpretação, onde os arquivos que não apresentem dados de áudio são convertidos e introduzidos nos arquivos de áudio (Como

²¹ Embora não seja feita uma abordagem minuciosa de cada método artístico da *Glitch Art* nesta investigação, é sugerido que, para aqueles que pretendam entender como manipular imagens digitais de modo a gerar uma obra de *Glitch Art*, prossigam para uma aprendizagem aprofundada do parâmetro em questão.

exemplo, considera-se o arquivo de imagem convertido num arquivo de áudio, operado com o intuito de criar e compor diferentes sons).

- 1.3. Edição Incorreta - Os arquivos de determinado formato sofrem manipulação por intermédio de um *software* projetado para a edição de arquivos de diversos formatos (Dá-se o exemplo de um arquivo de imagem num *software* projetado para a edição de arquivos de áudio).
 - 1.4. Erro Forçado - As falhas nos programas são procuradas com objetivo de forçar os mesmos a fechar. Acontece, por norma, no momento que se escreve os dados na expectativa de que o arquivo escrito seja degenerado. É o processo artístico mais complexo no *databending*, tendo uma repercussão de resultados muitas vezes completamente inesperados.
- (2) *Circuit-Bending* - Ocorre quando os aparelhos eletrônicos (instrumentos musicais, como teclados ou pedais de efeitos) são propositadamente posicionados num curto-circuito, com intenção de gerar sons espontâneos e inesperados. Para as duas situações, é necessária uma intervenção, corrupção e ligação de informação a fim de produzir novas linguagens e novas significações/expressões.
- (3) *Datamosh(ing)* - É o processo de manipulação de dados de arquivos de mídia para obter efeitos visuais ou auditivos quando o arquivo é decodificado. No caso do vídeo, esta compressão faz com que a informação do *pixel* seja degenerada. Melhor dizendo, os vídeos compactos são constituídos por *i-frames* e *d-frames*, ou seja: os *i-frames* são basicamente uma imagem completa de um quadro de vídeo, ao passo que os *d-frames* são formados na posição em que os *pixels* de um *i-frame* necessita de se movimentar. Os *d-frames* são deveras mais competentes para compactação de vídeo, pois armazenam somente dados de movimento de *pixel* em vez de uma imagem completa. Contudo, se os *d-frames* forem degenerados ou se os *i-frames*

forem removidos, os *pixels* na tela movem-se de maneiras completamente problemáticas.

- (4) Existem dois efeitos de *pixel* diferenciados (embora existam casos em que os mesmos estão combinados) que o *datamoshing* cria: (1) O primeiro ocorre quando os *i-frames* do vídeo forem removidos, resultando em *pixels* de uma cena anterior sendo projetados na próxima cena (neste efeito parece que os *pixels* foram mapeados para projeção ou definidos para a próxima foto); (2) O segundo tipo de falha de *datamoshing* ocorre quando os *d-frames* de um vídeo são duplicados, fazendo com que a imagem e as cores se dissolvam e/ou progridam em conjunto. Isto acontece, uma vez que os *pixels* estão a ser duplicados várias vezes ao longo do mesmo percurso de movimento.

CAPÍTULO II

1. SEMIÓTICA

1.1. O que é Semiótica

A semiótica é a ciência dos signos e dos processos significativos (semiose) na natureza e na cultura. Porém, nem todos os estudiosos dessa área de investigação aceitam essa definição. Existem escolas da semiótica que optam e preferenciam designações mais específicas e restritivas; várias delas obrigam a que a semiótica abranja somente a comunicação humana, enquanto a escola de Greimas rejeita a definição da semiótica como uma teoria dos signos, e define-a como uma teoria da significação (Nöth, 1995, p.17).

Mas de onde origina esta ciência de signos? A semiótica verdadeiramente dita tem a sua origem presente com filósofos como John Locke (1632-1704) e Johann Heinrich Lambert (1728-1777).

Segundo Nöth (1995), esta doutrina do signo, que também pode ser entendida como semiótica *avant la lettre*, engloba todas as investigações sobre a natureza de signos, da significação e da comunicação na história das ciências. A origem das mesmas acontece em simultâneo com a origem da filosofia: Platão e Aristóteles eram teóricos do signo, e por isso, semioticistas *avant la lettre* (p.18).

1.1.1. História Terminológica da Semiótica

Em 1995, Nöth afirma que a semiótica como teoria geral dos signos teve já diferentes definições no decurso da história da filosofia. A etimologia do conceito deriva do grego *semeion*, que tem como significado “signo”, e *sêma*, que pode tanto significar “sinal” como “signo” (p.19).

Nöth (1995), elucida que o maior oponente terminológico de semiótica tem vindo a ser a semiologia. Alguns semioticistas, todavia, passaram a desenvolver ao longo das décadas, diferenciações conceituais entre semiologia e semiótica: semiótica, definiria uma ciência mais geral dos signos, abrangendo os signos animais e da natureza; e semiologia designaria somente a teoria dos signos humanos, culturais e textuais. Porém, esta “guerra” teve fim em

1969, quando a Associação Internacional de Semiótica, a cargo de Roman Jakobson, determina optar por semiótica como sendo um termo geral do território de investigações nas tradições da semiologia e da semiótica geral (pp.19-20).

1.1.2. O Princípio das Teorias da Semiótica

O início da história começa na semiótica *avant la lettre*, pertencente à filosofia greco-romana que trata da teoria dos signos verbais e não verbais.

Platão (427-347)

De acordo com Nöth (1995), Platão teve em conta vários pontos da teoria dos signos; designou signo verbal, significação e cooperou com ideias críticas para a teoria da escritura.

O seu modelo platónico do signo tem uma estrutura triádica, onde é possibilitada a distinção de três componentes do signo:

1. o nome (*ónoma, nómos*);
2. a noção ou ideia (*eîdos, lógos, dianóema*);
3. a coisa (*prágma, ousía*, à qual o signo é referente) (p.27).

Para Platão, segundo Nöth (*ibid.*), ideias são entidades concretas que não estão somente presentes na mente, mas que contêm realidade numa esfera espiritual para lá do indivíduo (p.28).

Platão debruçou-se e investigou a relação entre o nome, as ideias e as coisas, e questionou se a mesma era natural ou dependia de convenções sociais, tornando-se assim arbitrária, ao qual deu as seguintes respostas platónicas:

1) signos verbais, naturais, assim como convencionais são só representações incompletas da verdadeira natureza das coisas;

2) o estudo das palavras não revela nada sobre a verdadeira natureza das coisas porque a esfera das ideias é independente das representações na forma de palavras;

3) cognições concebidas por meio de signos são apreensões indiretas e, por este motivo, inferiores às cognições diretas (Platão *apud* Nöth, 1995, p.28).

Visto isto, Nöth (*ibid.*) esclarece que para Platão, o que se exprime como verdade e é transmitido por palavras, sendo palavras possuidoras de uma similitude extrema em relação às coisas que querem referir, serão sempre inferiores ao conhecimento direto e não-intermediado das próprias coisas (*ibid.*).

Aristóteles (384-322)

Aristóteles teve o seu ponto de partida na diferenciação entre signo incerto (*semeîon*) e o signo certo (*tekmérion*), onde debateu a teoria dos signos na temática da lógica e da retórica. Num todo, designou signo como uma relação de implicação: se (q) implica (p), (q) atua como signo de (p). Em 1995, Nöth mostra a explicação para esta definição dada por Aristóteles na *Primeira Analítica*: “Pois aquilo que procede ou segue o ser ou o desenvolvimento duma coisa é um signo do ser ou do desenvolvimento dessa coisa” (Aristóteles *apud* Nöth, 1995, p.29). Aliás, Aristóteles ainda descreveu o signo como uma premissa que encaminha a determinada conclusão: “O signo [...] quer ser uma proposição bem certa ou necessária ou também corresponde a uma opinião” (*ibid.*).

Assim sendo, o modelo do signo aristotélico também é triádico.

Estóicos (ca.300 a.C. - 200 d.C.)

Em 1995, Nöth diz que para os estóicos, também a teoria do signo tinha como base um modelo triádico. Ou seja, para eles o signo é constituído por três elementos básicos:

1. *semaînon*, entidade compreendida como signo - o significante;
2. *semainómenon* ou *lékton*, percebida como significação ou significado;

3. *tygchánon*, o acontecimento ou o objeto a qual o signo é referente (pp.29-30).

Ao mesmo tempo que o significante e o objeto são entidades materiais, o significado é não-corporal, correspondendo a um entidade ideal.

A teoria dos estóicos, conforme diz Nöth (1995), é designada por teoria estóica do signo, estava também relacionada à lógica. Os estóicos, fazem a interpretação da cognição de um signo como um procedimento silogístico²² de indução. Além do mais, quando os signos são referidos a observações ligada precedentemente ao signo, os signos são classificados como comemorativos. Caso os mesmos indiquem factos não evidentes, são denominados como indicativos (p.30).

Para os estóicos, segundo Nöth (*ibid.*), a cognição não é só um processo completamente mecânico; o reconhecimento do signo, conjectura a capacidade de anteceder (*prolépsis*) da parte do recetor. Contudo, a antecedência na mente do recetor é possível, se na mesma existirem imagens mentais prévias ou conceitos aptos para fazer a antecipação da imagem (*ibid.*).

Tendo em conta esse ponto do processo semiótico, o modelo estóico do signo, possui uma terceira dimensão similar aos modelos triádicos do signo. Esse princípio de uma imagem mental a antecipar uma cognição atual, e refletindo as teorias modernas da ciência cognitiva, parece não passar de uma simples curiosidade da história da epistemologia.

Epicuristas (ca. 300)

Os epicuristas tinham o intuito de elaborar um modelo diádico do signo, onde o significado imaterial do signo (*lékton*) não era identificado como um elemento semiótico do signo, e no qual só poderia pertencer à composição o significante (*semáínon*) e o seu referente objeto (*tygchánon*), contrariamente aos estóicos.

²² Silogismo: Argumento formado de três proposições; a maior, a menor (premissas) e a conclusão deduzida da maior, por intermédio da menor.

Conforme esclarece Nöth (*ibid.*), no modelo epicurista existe um conceito epistemológico materialista, onde o objeto físico é reconhecido como a origem das imagens (*eidola*) que “nascem” e procedem a partir da sua dimensão, em forma de átomos. Para a cognição do recetor, esses átomos icônicos voltam a aparecer como uma imagem nova, designada de fantasia. Assim sendo, a imagem reproduzida do objeto e a imagem observada pelo recetor, constituem os dois elementos do signo (p.31).

Para os epicuristas, *semiosis* não presume combinações lógicas, porque apesar de um cão seguir o rasto de um outro animal está somente a interpretar signos, sem saber ou dominar as regras de intuição. Tendo em conta este exemplo, os epicuristas contrariam novamente o componente da semiótica estóica: a teoria da natureza inferencia o processo semiótico. Considerando as reflexões zoosemióticas, e juntando as mesmas às suposições quanto à origem gesticular da língua, foram, sem questionar, dos aspectos epicuristas mais fascinantes da sua participação na história da semiótica. Como por exemplo, e sendo um dos primeiros a tentar explicar evolutivamente os sistemas semióticos humanos, o epicurista romano Lucrécio, no seu poema *De Rerum Natura* afirma “que a origem da língua humana, dos gestos infantis e do comportamento animal não se fundamenta em convenções intelectuais, mas tem as suas bases na natureza e na utilidade (*utilitas*)” (Lucrécio *apud* Nöth, *ibid.*).

Da Idade Média ao Renascimento

A semiótica medieval foi desenvolvida na área da teologia e do trívio das artes liberais: gramática, retórica e dialética (lógica).

De acordo com Nöth (1995), a escolástica ou escolasticismo, que podem também ser reconhecidos como as escolas universitárias que ensinavam a filosofia e teologia medievais, tinham a teoria geral dos signos como tema para muitos escolásticos. No meio dos temas principais da semiótica escolástica, pode encontrar-se as doutrinas do realismo e do nominalismo, como as doutrinas das suposições e dos modos de significação. A diferenciação entre conotação e denotação deriva da semiótica criada e estudada nessa altura, onde também uma teoria da representação inicializou o estudo das funções semióticas de signos, símbolos e imagens (pp.35-36).

Com fundamento na filosofia estóica, os escolásticos diferenciaram três ciências: a *philosophia naturalis*, a *philosophia moralis*, e a *scientia de signis* ou *scientia rationalis* (correspondente à lógica).

Um dos primeiros filósofos a conjecturar e a levar em conta o estudo do signo no âmbito da lógica, foi o filósofo João de São Tomás. Nöth (1995) fundamenta esta afirmação, recorrendo à definição dada por João de São Tomás (1948) na sua *Ars logica*, na qual o mesmo dá uma definição de signo que visa interessar tanto no passado como no futuro da semiótica: “*Omnia instrumenta, quibus ad cognoscendum et loquendum utimur, signa sunt*”²³ (p.36).

Esta definição abrange dois componentes de elevada relevância para a teoria dos signos. O primeiro é a designação do signo como instrumento e formando, como um meio, um esboço da ideia de semiose como mediação, no qual, mais tarde Peirce acaba por desenvolver mais a fundo. O segundo componente relevante desta designação dada por João de São Tomás, é a afirmativa de que os signos não passam somente de instrumentos de comunicação, mas também de cognição. Considerando esta afirmação, é de se constatar que a mesma vai contra a interpretação de Platão, onde o mesmo fazia a distinção, sem uso de signos, entre acesso direto às coisas por cognição direta; e cognição indireta por intermediação sígnica. Na mesma designação, a utilização dos signos verbais, como também os processos da cognição do mundo, são determinados como processos de semiose.²⁴

Em concordância com Nöth (*ibid.*), na altura da Idade Média da Renascença, a sua cultura era constituída por modelos semióticos não somente para interpretar signos humanos, animais ou naturais, estudados ainda na semiótica moderna, como também por modelos audazes, que tinham como finalidade o papel de chave semiótica para interpretar o mundo natural num todo. Os dois modelos pansemióticos de maior importância do mundo, são o modelo dos quatro sentidos exegética, integrado na Idade Média; e o modelo das assinaturas das coisas, presente na Renascença (pp.37-38).²⁵

²³ Tradução de Winfried Nöth - Todos os instrumentos dos quais nos servimos para a cognição e para falar são signos.

²⁴ Visão semiótica também peirceana e de elevada relevância para o entendimento entre semiótica e o paradigma das ciências cognitivas, apresentada mais à frente neste capítulo.

²⁵ Modelos abordados com maior precisão mais adiante.

Racionalismo, Empirismo e Iluminismo

Nos séculos XVII e XVIII a semiótica estava desenvolvida em três grandes âmbitos das correntes filosóficas: Racionalismo, mais presente na França; Empirismo e Iluminismo, em grande parte na Alemanha.

Na teoria das ideias inatas, Nöth (1995) elucida que René Decartes (1596-1650), requer a sua atenção para o princípio do intelecto sobre a experiência. Esta teoria afastou da teoria dos signos o aspeto referencial, que da perspectiva semiótica, foi a sua consequência maior (p.40).

Assim sendo, e sem um elemento de ligação para com o mundo aparente, o processo semiótico foi caracterizado por meio de categorias mentais.

Ao contrário da tríade, o racionalismo tomou partido por um modelo diádico de signo, no qual a sua designação mais conhecida estava presente na gramática geral pela lógica da escola semiótica de Port-Royal. Nöth (1995) formula esta designação com base na *Lógica* de Arnauld e Nicole (1683), citando “O signo compreende duas ideias - uma é a ideia da coisa que representa, e outra, a ideia da coisa representada - e a natureza do signo consiste em excitar a segunda pela primeira” (p.41).

Ou seja, “ideia da coisa representada” refere ao significado do signo; “a coisa que representa” corresponde ao significante, aos seus elementos acústicos ou visuais do signo. Contrariamente aos estóicos, que conceituaram essa característica material do signo, o papel progressista e radical da semiótica de Port-Royal está presente na sua definição do significante como imaterial, como ideia de uma tal coisa. Com fundamento nisso, o signo verbal - o significante - não corresponderia ao elemento acústico da palavra dita, e sim referente à representação ou ao modelo mental da respetiva sonoridade e conexão na altura da receção. Tendo esse significante mental a capacidade de “excitar” o significado que se denomina igualmente mental, o processo semiótico fica num todo ligado à mente, começando na receção e terminando na compreensão, dada por completa, do signo (*ibid.*).

O modelo racionalista de signo estruturado em Port-Royal, teve um papel fundamental para o futuro da semiótica, pois o mesmo permitiu a prévia preparação de um modelo diádico que foi ascendendo progressivamente na semiótica do presente século, no modelo de Saussure. Para Saussure, segundo Nöth (1995), o significante de um qualquer signo verbal, não reflete um

som ou uma marca de lápis por cima de um papel branco; mas sim uma “imagem acústica” ou visual da palavra escrita ou dita (p.42).

É de extrema relevância realçar, que o mentalismo semiótico de Port-Royal teve a capacidade de antever uma das correntes das ciências cognitivas, designada atualmente por “construtivismo radical”. O mesmo retrata um processo possibilitado de se gerar por si mesmo, podendo também ser conhecido como processo da comunicação como autopoietico. Ou seja, os signos entendidos por um recetor, em momento algum podem surgir de fora da sua própria mente, fazendo com que o processo semiótico se formule como um sistema fechado e inteiramente mental. Assim sendo, não existe uma circulação dos signos entre fonte e recetor, restringindo-se deste modo, a uma auto-referencialidade (Nöth, *ibid.*).

Em 1995, Nöth afirma que apesar de Port-Royal não levar de forma tão intrínseca o construtivismo radical, a sua definição de signo também restringe a sua ligação ao mundo exterior à mente, estabelecendo assim uma relação entre duas ideias na mesma mente. No contexto do empirismo britânico, localizado nos séculos XVII e XVIII, é possível se deparar com ideias semióticas em obras de Hobbes, Locke, Berkeley e David Hume (p.42).

Hobbes (1588-1679)

Nöth (1995) apresenta Thomas Hobbes (1655), que desenvolveu uma designação diádica e materialista do signo verbal ao explicar que “os nomes são signos das nossas concepções e não das coisas mesmas” (p.43). Ou seja, se os signos não possibilitam a sua referência ao mundo, porém podem-se referir a outros termos derivados do mesmo, o processo de semiose irá formar-se num enredo mental, no qual Peirce dá a definição posteriormente de “semiose ilimitada”.

Berkeley (1685-1753)

Em 1995, Nöth constata George Berkeley (1710), que radicaliza a teoria diádica do signo no meio do seu nominalismo e idealismo ontológico. A matéria presente no mundo, não fazia parte do processo de semiose; as próprias sensações do mundo não existem sem ser na mente

da qual fazem parte, tonando-se assim, “ideias impressas nos sentidos” (p.44). Para Berkeley, não existe nada mais do que uma relação entre “signos” e “coisas significadas”. Dando como exemplo, o barulho que se ouve devido ao movimento dos carros nada mais é do que um signo deles. Desse modo, Peirce baseia-se neste facto e fomenta esse argumento dizendo que, assim sendo, todo o mundo natural está apresentado repleto de signos.

Locke (1632-1704)

Nöth (1995), dá ainda o exemplo da figura mais relevante da história da semiótica da sua altura, John Locke. Locke (1690), descreve os signos como “grandes instrumentos de conhecimento” e difere signos em duas classes:

As ideias e as palavras. As ideias são os signos que representam as coisas na mente do contemplador; as palavras não representam nada “senão as ideias na mente da pessoa que as utiliza”. Palavras, portanto, são os signos das ideias do emissor (Locke *apud* Nöth, *ibid.*).

Contudo, caso as palavras fossem somente signos de ideias e as ideias somente signos das coisas, seria impossível existir comunicação humana.

A divisão das categorias dos dois níveis semióticos - ideias e palavras - torna-se complicada no âmbito da semiótica geral. Atualmente sabe-se que as ideias ou significados relacionados às palavras, em diversos momentos não têm independência das palavras que as definem. Contrariamente ao que Locke sugere, a significação das palavras não vem somente da percepção das coisas, como também pode vir a partir do sistema da linguagem, no qual concebe as distinções entre as palavras. Assim sendo, e desde Saussure, que esta se torna a ideia central da semiótica linguística.

No século XVIII, as maiores temáticas semióticas a serem debatidas, pertenciam aos âmbitos da epistemologia, da hermenêutica e de uma ciência nova, que simultaneamente com a semiótica nesse século, passaram a definir-se de uma forma mais explícita. Essa nova ciência designa-se por estética.

O estudo predominante da epistemologia semiótica foi o de saber e explorar qual a função dos signos nos processos da percepção e a gênese dos signos. Na arte geral da interpretação, ou melhor, na hermenêutica, foi estudada e enfatizada a função dos signos no processo de compreensão dos textos. Já na estética, o seu estudo central foi o de entender a função dos signos naturais e artificiais ou arbitrários na percepção do belo.

A estética começa a ser traçada em 1750, num livro de Alexander Gottlieb Baumgarten. Deriva da terminologia grega (*aísthesis*), e significa “percepção dos sentidos”. Baumgarten, com fundo nesse sentido, designa a estética como a ciência da cognição perceptiva (*scientia cognitionis sensitivae*), tornando-a contrária à lógica, anteriormente designada como “ciência do conhecimento racional”.

Condillac e o Sensualismo Francês

Na Idade das Luzes, foi elaborada uma forma diferente de empirismo ao qual intitularam de sensualismo. Desenvolvida por filósofos franceses com o intuito de interpretação do processo da semiose, torna-se um novo constituinte da semiótica daquela altura.

Nöth (1995) dá o exemplo do sensualista Etienne Bonnot de Condillac (1746), que no seu *Essai sur L'origine des connaissances humaines*, retrata a semiose como um processo genético oriundo dos níveis primitivos e capaz de alcançar os níveis mais complexos. O de maior caráter primitivo é o momento inicial para o conhecimento, a experiência sensual instantânea, é a sensação; os níveis respectivamente posteriores, são: “percepção, consciência, atenção, reminiscência, imaginação, interpretação, memória e reflexão” (p.48).

Nöth (1995) refere com base no fundamento de Condillac, que o princípio fundamental para clarificar mais esta interpretação psicogenética localiza-se na convicção, e citando Condillac (1746) comprova que “o uso dos signos é o princípio que revela a fonte de todas as nossas ideias” (*ibid.*).

Em 1995, Nöth também denota que Condillac chega a diferenciar três categoria de signos:

- a) signos causais, que estabelecem conexões entre objetos e algumas das nossas ideias por meio de circunstâncias particulares;
- b) signos naturais, signos que a “natureza estabeleceu” para expressarmos sentimentos como o medo, a alegria, a dor etc.;
- c) signos por instituição, aqueles “que escolhemos e que só têm uma relação arbitrária com as nossas ideias” (Condillac *apud* Nöth, 1995, pp.48-49).

Na concepção da cognição, tendo em conta a linha gradual que varia desde as sensações às reflexões, o signo está somente evidente ao nível da memória guardada inconscientemente (reminiscência), e antes de atingir a reminiscência, a cognição chega a processar-se pré-semioticamente. É através desta segmentação, que se fomentam os primeiros testes para designar, na história da semiótica, o limiar dos signos.

A partir desta aprendizagem, é possível constatar-se que é daí que se inicia a origem dos signos casuais (ou acidentais) e naturais. A diferenciação entre signos naturais e institucionais estabelece também o limiar entre a semiótica animal e a semiose humana.

A semiótica sensualista foca-se também em conhecer a origem da língua e quais as etapas da sua evolução.

Na temática genética da semiose humana apareceram igualmente ideias quanto à diferenciação entre comunicação verbal e não-verbal. Para isso, Nöth (1995) fala sobre o enciclopedista Diderot (1713-1784), e como o mesmo aborda este estudo nas suas obras *Letters sur les aveugles* (1749) e *Lettre sur les sourdes et muets* (1751) (p.49).

As ideias elaboradas por Diderot aparecem como sendo progressistas e inovadoras, tendo em comparação as ideias trabalhadas pelo racionalismo cartesiano. Ele defende que a linguagem dos gestos é mais expressiva, e também, mais lógica que a linguagem verbal. O fundamento para esse raciocínio, liga-se ao fator linear temporal dos fonemas na expressão verbal, que apresenta uma formação de apenas uma dimensão (unidimensional). Por outro lado, a linguagem dos gestos é constituída por três dimensões (tridimensional), de igual modo, à realidade do mundo.

Diderot chega à conclusão assim, que a representação tridimensional reflete mais a realidade do que as representações unidimensionais, dando o exemplo da linguagem. Posto isto, compreende-se que para Diderot, a linguagem causa uma alteração da realidade.

O fundamento da maioria pertencente à comunicação não-verbal, baseia-se numa teoria semiótica generalizada concebida na área de estudo da estética do século XVIII: a teoria da mimese, da representação por signos icónicos, mais aproximados ao mundo representado. Nessa altura, o argumento dado, foi o de os signos icónicos e os signos naturais serem considerados meios de representação semiótica e de terem uma maior relevância tendo em conta a sua estética, comparados aos signos arbitrários. Desta forma, os signos mais icónicos e naturais, são também os mais belos. Como exemplo deste fundamento, Nöth (1995) apresenta o teórico semiótico da estética G. E. Lessing (1729-1781), que diz “que o teatro é a forma mais estética de todas as artes por ser mais icónico que a poesia e a pintura” (p.50).

Também no século das Luzes, surgiram outras ideias semióticas oriundas de um conjunto de filósofos da Revolução Francesa e intitulados de ideólogos. Naquela época, ideologia era uma ciência sem preconceitos religiosos e metafísicos e designada por “o estudo das origens das ideias”.

Segundo Nöth (1995), o ideólogo Marie-Josef Degérando (1772-1842) elaborou a semiótica sensualista sugerindo um modelo semiogenético que diferencia dois limiares semióticos em relação a três níveis no processo da semiose. Referente ao nível inferior, estão presentes somente as sensações, até ao momento desconhecidas como signos e sim como condição antecipada à existência das representações. A meio das sensações que até então não são signos e das que fazem parte do primeiro nível dos signos, equivale a um ponto de conexão entre sensação e ideia. Um signo é, conceituado por Degérando (1800) e mostrado por Nöth (1995), “qualquer sensação que acarreta uma ideia em nós, por causa da associação que existe entre elas” (p.51).

Existem signos presentes em dois níveis de semiose: signos prelinguísticos e signos linguísticos. Na mudança de um para o outro, situam-se os signos indicativos e naturais. Nöth (*ibid.*) dá como exemplo o cheiro de uma rosa (sensação completa) e que faz lembrar a ideia da sua cor e da sua forma (p.51). Com base neste exemplo, e remetendo a Degérando, o mesmo acredita que os signos presentes nesse nível são inábeis de comunicar, utilizando a

metáfora dos “signos mudos” para fundamentar que tais signos são gerados de causas extremas.

A distinção feita para diferenciação destes níveis, teve como explicação para o facto dos signos prelinguísticos e naturais atraírem para eles próprios a atenção no momento de remeterem às ideias; ao invés dos signos linguísticos que passam despercebidos em relação às ideias que remetem. Esta chamada à atenção direcionada para o signo, origina a uma diferenciação mais intensiva e complexa, formada pela teoria fenomenológica dos signos de Husserl.

Segundo Nöth (1995), Johann Heinrich Lambert (1728-1777), autor da primeira obra, *Semiótica* (1746), onde abordou o estudo da teoria do signo, é também possível encontrar na mesma a clarificação do limiar entre o pré-semiótico e o semiótico: na posição ínfima dessa divisão, encontram-se as sensações que jamais podem voltar a ser replicadas de modo voluntário; na parte superior, posiciona-se a formação de signos que contêm cognição simbólica, fase exclusiva que possibilita a repetição das sensações precisas para alcançar a clareza na cognição. Não tendo esta repetição, as sensações permanecem confusas e incompreensíveis (pp.51-52).

Lambert no seu estudo semiótico, diferencia quatro tipos de signos: naturais, meras imitações, arbitrários e representações. Para ele, “representações” são signos que retratam por diversos pontos de semelhança, ou melhor, “iconicidade”²⁶. Quanto aos signos naturais e arbitrários, ele categorizou-os de “signos necessários”.

Os fundamentos de estudo utilizados por Lambert para explorar 19 sistemas sígnicos, onde constam gestos, notas musicais e chegando até signos químicos, sociais e naturais, e fazendo com que os mesmos atinjam pontos diferentes de afinidade com a realidade, foram baseados na arbitrariedade, a necessidade, a sistematicidade, a motivação e a autenticidade dos signos.

Os signos científicos encontram-se no ponto mais acima no estudo de Lambert, e os mesmos não retratam somente conceitos, como também apontam para relações de grande aproximação

²⁶ Iconicidade: “a correspondência entre signo e mundo - era o critério semiótico principal para duas formas de expressão cultural tantas vezes consideradas contrárias, a ciência e a arte. Em ambos os setores os ilusionistas viram a possibilidade de se atingirem níveis mais altos de perfeição por meio de signos que representem coisas viram a possibilidade de se atingirem níveis mais altos de perfeição por meio de signos que representem coisas por aproximação. Esse ponto de vista aproxima arte e ciência como irmãs gémeas” (p.53). Nöth, W. (1995). *Panorama da semiótica: de Platão a Peirce*. São Paulo: Annablume.

a nível de demonstrar que “a teoria das coisas e a teoria dos signos são permutáveis” (Lambert *apud* Nöth, 1995, p.52).

Na investigação de Lambert, ele acredita que os signos científicos precisam de ser argumentados com fundo numa teoria semiótica que exclui signos arbitrários, visto os signos serem mais perfeitos no contexto do qual, são constituídos por sinais do seu próprio sentido.

Desse modo, a arbitrariedade necessitaria de ser excluída da linguagem científica universal ou os signos arbitrários teriam que ganhar uma maior afinidade com os naturais e necessários.

Semiótica no Século XIX

Na semiótica do século XIX, foram estabelecidas noções gerais como símbolo e imagem. Nöth (1995) apresenta um dos grandes filósofos desse século, G. W. F. Hegel (1770-1831), que fez parte do grupo de filósofos a designar os limites semióticos aplicando diferenciações entre signos e símbolos. Hegel (1830), acredita que a percepção, tanto como a utilização de signos, não é “avaliada positivamente e por si mesma, mas como a representação de outra coisa”. Assim sendo, o signo é “uma percepção imediata que representa um conteúdo bem diferente daquele que tem em si mesmo” (Hegel *apud* Nöth, 1995, p.56).

Segundo Nöth (1995), para Hegel (1830) os signos são diferenciados de símbolos com base no fundamento de arbitrariedade: ou seja, o símbolo é “uma percepção que, pela sua natureza própria, é mais ou menos o conteúdo que manifesta” (*ibid.*). Nos outros signos, e contrariamente a estes, o conteúdo da percepção e o conteúdo do significado não se relacionam entre si. Hegel diz, que nesses signos, e sendo estes diferentes dos símbolos, o seu intelecto é mais subtil, o que o capacita de controlar com mais precisão na utilização e na percepção.

Em 1995, Nöth também exemplifica a obra de Bernard Bolzano (1837), no qual é possível encontrar um estudo remetente ao “aperfeiçoamento ou a utilidade dos signos” e no qual são interligada nove vantagens na descoberta da verdade na utilização dos signos e treze regras para a prática e a invenção de signos. Bolzano apresenta nessa obra duas teses relevantes, um pouco antiquadas comparadas ao pensamento da semiótica moderna, com as seguintes ideias

semióticas: “1) é possível pensar sem signos; e 2) existem signos em si mesmos, independentemente da sua atualização” (p.56).

1.2. A Semiótica Universal de Peirce

A teoria peirceana dos signos teve o seu começo a partir do fundamento de que até o homem, as ideias e as cognições são particularmente entidades semióticas na sua essência. Uma ideia, no seu papel de signo, também pode remeter a outras ideias e a objetos do mundo. Deste modo, qualquer coisa que o ser humano reflita, tem um passado.

O homem denota qualquer objeto da sua atenção num momento dado. Conota o que conhece ou sente sobre o objeto e é também a encarnação desta forma ou espécie inteligível; o seu interpretante é a memória futura dessa cognição, o seu “eu” futuro ou uma outra pessoa à qual se dirige, ou uma frase que escreve, ou um filho que tem (Peirce *apud* Nöth, pp.61-62).

Peirce chegou a aprofundar mais esta teoria, concluindo que a junção do sentido em que a ideia é signo e do sentido em que a vida é um conjunto de ideias, evidencia portanto, que o homem é um signo (p.62).

Visto isto, entende-se que a ideologia de Peirce quanto ao universo, é pansemiótica. Ou seja, os signos não se constituem por meio de uma classe de fenómenos posicionados ao lado de outros objetos não-semióticos, e sim na qual os signos podem estar espalhados por todo o mundo, ou até mesmo, o próprio mundo ser constituído somente de signos.

1.2.1. As Três Categorias Universais Peirceanas

Com início na época de Aristóteles e até a atualidade, que filósofos têm tentado decodificar qual o limite de categorias necessárias para desenvolver um modelo que permitisse abranger e compreender a multiplicidade dos fenómenos de todo o mundo. Contrariamente a Aristóteles e Kant, que respectivamente elaboraram dez e doze categorias cada um, Peirce elaborou uma

fenomenologia composta somente por três categorias universais: *Firstness*, *Secondness* e *Thirdness*, conhecidas também pela sua tradução de, primeiridade, secundidade e terceiridade.

Para Peirce, a primeiridade é a categoria do sentimento imediato e presente das coisas, que não possui qualquer relação com os demais fenômenos existentes do mundo. Segundo ele, “primeiridade é o modo de ser daquilo que é tal como é, positivamente e sem referência a outra coisa qualquer” (Peirce *apud* Nöth, 1995, p.62).

Explicado por Nöth (1995) com referência a Peirce, primeiridade “é a categoria do sentimento sem reflexão, da mera possibilidade, da liberdade, do imediato, da qualidade ainda não distinguida e da independência” (p.63).

A secundidade é a categoria da comparação, do facto, da ação e da realidade, da experiência no tempo e no espaço, da realidade. A mesma inicia-se no momento em que um primeiro fenômeno interage com um outro fenômeno segundo, resultando numa relação entre ambos. Peirce diz que “ela aparece-nos em factos tais como o outro, a relação, compulsão, efeito, dependência, independência, negação, ocorrência, realidade, resultado” (Peirce *apud* Nöth, 1995, p.64).

Por último a categoria da terceiridade, onde um segundo fenômeno se relaciona com um fenômeno terceiro. Segundo Peirce, “é a categoria da mediação, do hábito, da memória, da continuidade, da síntese, da comunicação, da representação, da semiose e dos signos” (*ibid.*).

Desta forma, entende-se que a essência do signo é uma relação triádica entre três elementos.

O conceito de signo é muito antigo e representa algo que é entendido - cores, calor, formas, sons - e no qual se dá uma significação.

A ciência dos signos, anteriormente designada na sua origem como semiologia ou semiótica, e que teria como objetivo o estudo dos diferentes tipos de signos que se interpreta, incorporando-os numa tipologia e descobrindo as leis de funcionamento das diversas categorias de signos, é recente e leva ao início do século atual.

Em 2007, Joly aborda Saussure, que dedicou a sua vida ao estudo da língua. Ele parte do princípio que a língua não era o único “sistema de signos que exprimia ideias” e que recorre para comunicar. Idealizou assim, a “semiologia” como uma “ciência geral dos signos” a criar,

e no ponto central da linguística, o estudo sistemático da língua teria a prioridade e desempenhava o seu domínio (pp.30-31).

Posto isto, dedicou-se a separar, isolando as unidades que constituíam a língua: primeiramente os sons ou fonemas, carecidos de sentido; e posteriormente, as unidades mínimas de significação: os monemas (equivalente a palavra) ou signos linguísticos.

Na origem do signo linguístico, Saussure retratou-o como uma entidade psíquica com duas faces incapazes de se dividir em partes, fazendo assim a ligação entre um significante (os sons) a um significado (o conceito). Para referência desta entidade, Saussure desenvolveu o seguinte diagrama:

Sd/St

A particularidade da relação entre sons e o sentido, ou entre o significante e o significado, foi posteriormente considerada “arbitrária” (por outros termos, convencional) pelo oposto a uma relação considerada “motivada” por conter justificações “naturais”, como a analogia ou a proximidade: “a ideia de irmã não está ligada por qualquer relação interior com a sequência de sons “irmã”, ao passo que um retrato desenhado ou pintado, este sim, será um signo “motivado” pela semelhança - uma pegada ou o rastro de uma mão - pela proximidade física que contem a sua causa”.

Joly (2007), mostra que Saussure investiu o seu tempo também a descrever a forma dos signos linguísticos (a sua morfologia) e as regras de grande dimensão de funcionamento da linguagem. Estipulou princípios metodológicos tais como os de oposição, de modificação; Resumindo, criou uma abordagem de tal modo nova e estável, que o mesmo afirmou:

A língua, o mais complexo e mais vasto dos sistemas de expressão, é também o mais característico de todos; neste sentido, a linguística pode tornar-se no modelo geral de toda a semiologia, se bem que a língua seja apenas um sistema particular (Saussure *apud* Joly, *ibid.*, p.31).

Foi preciso quase um século para os investigadores se desprenderem da predição e daquilo a que se chamou “a supremacia do modelo linguístico” para o estudo de outros sistemas de signos. O mesmo modelo continua, todavia, a ser funcional para a compreensão de diversos

aspectos das mensagens²⁷, qualquer que seja a forma que apresentem e não podendo assim ser drasticamente afastado.

Em 2007, Joly esclarece que Peirce²⁸ com o seu estudo, torna-se um ponto peculiarmente fundamental. Antes de estudar língua, fez questão desde o início de fundamentar uma teoria geral dos signos (*semiotics*) e uma tipologia, generalizada, que incluísse a língua, porém, abrangida e simplificada numa perspetiva mais vasta (p.32).

Um signo contém uma materialidade que dá conta com um ou diversos dos sentidos. Pode-se então vê-lo (um objeto, uma cor, um gesto), ouvi-lo (língua articulada, grito, música, ruído), cheirá-lo (diferentes cheiros: perfume, fumo), tocá-lo ou ainda saboreá-lo. O aperceber ou dar conta das coisas significa algo diferente - é a característica fundamental do signo: estar lá, presente, para denominar ou significar outra coisa não presente.

Estar corado ou pálido podem ser sinais de doença ou de emoção; os sons da língua que oiço são signos de conceitos que aprendi a associar-lhes; o fumo que eu cheiro é sinal de fogo; o cheiro do pão quente, sinal de uma padaria próxima; a cor cinzenta das nuvens, sinal de chuva; tal como um determinado gesto da mão, também uma carta ou um telefonema podem ser signos de amizade; posso também acreditar que ver um gato preto é sinal de azar; uma luz vermelha num cruzamento é sinal de interdição de avançar com o carro, e assim por adiante (Joly, *ibid.*, p.33).

Com isto, consegue-se tirar a conclusão que tudo pode ser considerado signo a partir do ponto em que se consiga deduzir uma significação que vem da cultura do indivíduo, assim como do contexto da presença do signo.

Para Peirce, um signo é “algo que significa outra coisa para alguém, devido a uma qualquer relação ou a qualquer título”. Esta definição tem o papel de fundamentar o facto de um signo preservar uma relação generosa entre, no mínimo, três polos (sendo mais do que com Saussure): a face perceptível do signo - “*representamen*” ou significante (St); aquilo que representa: “objeto” ou referente, e aquilo que significa: “interpretante” ou significado (Sd). Joly (2007) diz que esta triangulação é também representativa da dinâmica de todo o signo

²⁷ Tema abordado e explorado mais para adiante.

²⁸ Peirce, CS. (1978). *Écrits sur le signe*. Seuil.

enquanto processo semiótico, cuja significação depende tanto do contexto da sua aparição como da expectativa do seu recetor” (p.33).

Na língua, uma palavra pode conduzir para um conceito que pode, contudo, alterar-se conforme as circunstâncias. Por vezes chega-se a ouvir sons de carácter familiar que passam ao esquecimento, permitindo assim uma maior concentração na sua significação. A isso chama-se a “transparência do significante”. Ainda assim, é preciso notar que basta ouvir alguém falar numa língua que se desconhece, para se voltar a reconhecer que uma língua é, primeiramente, composta de sons.

Em 2007, Joly apresenta um exemplo para auxiliar na compreensão deste princípio; quando se ouve o conjunto de sons da qual a sua transcrição gráfica é conhecida sob a configuração de “rolha”. Os sons, que formam a face significante, ou seja, da palavra (ou signo linguístico), posicionam-se ou encaminham para o conceito da “peça normalmente cilíndrica que entra no gargalo de uma garrafa e que se destina a fechá-las”; contudo, tendo em conta se se está a preparar o jantar ou se caso se esteja a ouvir notícias que informam sobre o estado do trânsito no regresso do trabalho, o mesmo significante (rolha) terá uma significação (ou significado) totalmente diferente (pp.33-34).

Estas modificações de interpretação não correspondem somente aos aspectos dos signos linguísticos, mas a quaisquer tipos de signos, englobando os naturais. Joly (*ibid.*), dá o exemplo que “uma esfera luminosa com uma posição oblíqua no céu, terá o reconhecimento de ser o Sol. Todavia poderá ser o signo do Inverno nas regiões temperadas, enquanto que nas regiões nórdicas poderá ser o signo do pleno Verão” (p.34).

O exemplo da “imagem” é ainda mais evidente e pode auxiliar numa melhor compreensão da natureza do signo: uma fotografia (significante) exibindo um grupo de pessoas contentes (referente) pode significar, com base no contexto, “foto de família” ou, na publicidade, “alegria” ou “convivência” (significados). Desta forma, e sabendo que os signos podem ser múltiplos e diversificados, segundo Peirce, eles teriam todos uma estrutura comum, causando essa ação tripla que liga o significante ao referente e ao significado.

Mesmo que os signos contenham uma estrutura comum, não é indicado que os mesmos sejam idênticos: uma palavra não é o mesmo que uma fotografia ou que umas calças, uma placa de

sinalização, uma pedra, etc. Contudo, todos eles podem significar algo diverso de si próprios e compor-se então, como signos.

1.2.2. Signo e os seus Constituintes

Representamen é o termo peirceano do “objeto perceptível” que efetua o papel de signo para o recetor (Peirce *apud* Nöth, 1995, p.66). Outros semioticistas também se têm vindo a referir a signo, mas de formas derivadas, “tais como símbolo (Ogden & Richards, veículo do signo (Morris)), significante (Saussure) ou expressão (Hjelmslev). Para os estóicos era o *semaínon* do signo” (*ibid.*). Contudo, existe uma grande imprecisão quanto a esta terminologia semiótica, pois uns consideram este termo como um componente do signo, e outros, como o signo mesmo na sua totalidade, tanto triádica como diádica.

A diferenciação entre ambas as vertentes pode muitas vezes ser confusa, visto que por vezes os autores referirem-se ao conceito de signo com fundamento no sentido do *representamen* de Peirce, e noutras circunstâncias, no sentido do signo na sua totalidade. Apesar disto, Peirce refere-se ao signo sem fazer a distinção destas duas perspectivas.

Segundo Nöth (1995), Peirce afirma que signo é “o veículo que traz para a mente algo de fora”. É, assim, o signo considerado do ponto de vista “da sua própria natureza material” ou “como é em si mesmo” (p.67).

O segundo componente e que se relaciona com o signo, é o objeto. O mesmo é considerado como o referente, à coisa (*prágma*) ou ao *denotatum* tendo por base outros modelos do signo que têm uma abordagem mais complexa.

De acordo com Nöth (1995), para Peirce os objetos podem ser reais e mentais. Quanto aos objetos reais, ele diz que podem ser “uma coisa material do mundo, onde existe um ‘conhecimento perceptivo’; e quanto aos mentais, que podem ser uma entidade simplesmente mental ou imaginária ‘da natureza de um signo ou pensamento’”. Peirce diferencia ainda uma outra hipótese do ‘ser’ do objeto, para lá do perceptível e do imaginável, alguma coisa que é ‘inimaginável num certo sentido” (p.67).

Em 1995, Nöth chega a dar o exemplo de Peirce desta terceira hipótese:

A palavra “estrela”, que é um signo, não é imaginável, dado que não é esta palavra em si mesma que pode ser transposta para o papel ou pronunciada, mas apenas um dos seus aspectos, e sendo a mesma palavra quando escrita e quando pronunciada, no entanto é uma palavra específica quando significa “astro com luz própria”, outra totalmente distinta quando significa “artista célebre” e uma terceira quando se refere à “sorte” (Peirce *apud* Nöth, 1995, pp.67-68).

Para Peirce, o objeto pode consistir como “uma coisa singular existente” ou uma classe de coisas. Ele diz que o signo pode simplesmente fazer a representação do objeto e falar sobre o mesmo, sem que seja necessário representar familiaridade ou reconhecimento do objeto representado, e sim, com o intuito de servir de veículo para fornecer informações úteis sobre o objeto (Nöth, 1995, p.68).

Conforme Peirce, existem duas vertentes do objeto: o objeto imediato e dinâmico. O objeto imediato é uma representação mental de um objeto, existindo ou não objeto. É o objeto que se encontra situado dentro do signo, o objeto que “o signo mesmo o representa e cujo ser depende, portanto, da representação dele no signo” (*ibid.*). Quanto ao objeto dinâmico, real ou dinâmico, Peirce diz que o mesmo se encontra fora do signo. Faz parte da realidade, e só consegue ser assinalado no processo da semiose. É “a realidade que, de uma certa maneira, realiza a atribuição do signo à sua representação”; “aquilo que, pela natureza das coisas, o signo não pode exprimir e só pode indicar, deixando para o intérprete descobri-lo por experiência colateral” (Nöth, 1995, pp.68-69).

O objeto pode também ser algo “que o signo representa”. Peirce argumenta dizendo que o objeto deveria de ser uma entidade distinta daquela que o está a representar, ou melhor, o *representamen*. Porém, existe ainda a circunstância isolada em que um signo se pode referir a si mesmo. Em 1995, Nöth elucida que este exemplo dado por Peirce, encontra-se denominado nos dias de hoje pelos “signos auto-referenciais”, onde os mesmos, o *representamen* e o objeto fazem parte e são a mesma entidade. O oposto é caracterizado pelos signos que fazem referência a um objeto distinto do *representamen*, e conhecidos por “signos alto-referenciais” (p.69).

Por último, o terceiro componente a se relacionar com o signo, e definido por Peirce, como o interpretante. Muitas vezes apresentado como a significação do signo, o significado, ou a interpretação do mesmo. Segundo Peirce, o interpretante é o “próprio resultado significante”,

sendo capaz de também ser “algo criado na mente do intérprete” (Peirce *apud* Nöth, 1995, p.71).

Com suporte na sua ideologia da interpretação e na sua teoria na qual as ideias são signo, Peirce define o interpretante como signo: “um signo dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Chamo o signo assim criado o interpretante do primeiro signo” (Peirce *apud* Nöth, 1995, p.72).

Peirce, com base no efeito do signo sobre a mente do intérprete e em concordância com o seu sistema triádico, conclui que existem três categorias predominantes de interpretantes.

1. O interpretante imediato - categoria equivalente à “qualidade da impressão que um signo é capaz de produzir, sem uma reação atual” (Peirce *apud* Nöth, 1995, p.74). De acordo com a sua designação de primeiridade, Peirce apresentou o interpretante imediato sendo este uma potencialidade do signo, dizendo que “o signo produzirá ou naturalmente poderia se esperar que produzisse, o efeito que o signo produz primeiro ou pode produzir sobre uma mente, sem nenhuma reflexão sobre ele mesmo” (*ibid.*).
2. O interpretante dinâmico - equivale à produção direta de um signo sobre um intérprete, à experimentação em cada ato (sendo diferente de ato para ato) de interpretação, ou seja, cada ato é distinto no modo da sua produção. O interpretante dinâmico divide-se em subcategorias denominadas por: emocional, quando o ato é realizado como qualidade do sentimento; energético, quando o ato é executado através de um esforço físico ou psicológico, um efeito físico ou mental; e lógico, que atua como uma regra de interpretação.
3. O interpretante final - relacionado à categoria do hábito e da lei: “É aquilo que seria finalmente decidido se a interpretação verdadeira e se a consideração do assunto fosse continuada até que uma opinião definitiva resultasse [...] aquele resultado interpretativo ao qual cada intérprete está destinado a chegar se o signo for suficientemente considerado” (Peirce *apud* Nöth, 1995, p.75).

1.2.3. A Classificação Peirceana dos Signos

Para diferenciar a particularidade de cada tipo de signo, Peirce apresentou uma classificação bastante complexa. Esta classificação, que pode ser útil para compreender o funcionamento da imagem como signo, baseia-se no facto dos signos que são distinguidos em função do tipo de relação que existe entre o significante (a face perceptível) e o referente (o representado) e não o significado. Ou seja, uma tipologia desenvolvida de signos e baseada na classificação do *representamen*, objeto e interpretante, e distribuindo-as uma por cada uma das três classes designadas por tricotomias. Conceituou assim, um sistema de dez classes principais de signo, fundamentando-se na perspectiva de articular primeiridade, secundidade e terceiridade.

Primeira Tricotomia

Segundo Nöth, Peirce no panorama do *representamen*, separou os signos com fundamento nas três categorias fundamentais, onde o signo é somente uma “qualidade, um existente concreto ou uma lei geral” (Peirce *apud* Nöth, 1995, p.76).

Na categoria da primeiridade, consiste o quali-signo: “O quali-signo é uma qualidade que é um signo. Não pode, em verdade, atuar como um signo, enquanto não se corporificar” (*ibid.*). Santaella (2005) gera uma situação para exemplificar esta categoria: “uma luz fosca e acinzentada que, numa apreensão muito distraída que tenho dela, chega através da janela” (p.50).

Mal o signo se corporifique, começa a fazer parte do “existente concreto”, da classe de secundidade. Os signos pertencentes a esta classe são designados sin-signos (ou *token*), sendo eles “signos singulares” (Peirce *apud* Nöth, 1995, p.77). Desse modo, são coisas ou situações que existem na atualidade. Em 2005, Santaella clarifica e dá o exemplo de um sin-signo: “um existente concreto que é um signo, quer dizer, qualquer existente em qualquer um dos mundos que existem (uma árvore que vejo, aqui e agora, através da janela, a pessoa que passa na rua, a personagem Virgília no romance de Machado de Assis” (*ibid.*).

Quanto à terceira classe dos signos com fundamento nas leis gerais e abordados com base no panorama do *representamen*, estão presentes os legi-signos: “Um legi-signo é uma lei que é

um signo [...] Todo o signo convencional é um legi-signo. Não é um objeto singular, mas um tipo geral sobre o qual há uma concordância de que seja significante” (Peirce *apud* Nöth, 1995, p.77). Segundo Santaella (2005), o legi-signo é “algo de natureza geral, tendo o caráter de uma lei que governará ocorrências particulares (a lei da gravidade, normas jurídicas etc.)” (*ibid.*).

Conforme Peirce, qualquer palavra derivada de cada língua é um legi-signo, porém, e se a mesma for colocada ou falada num contexto específico, pode ser considerada como sin-signo. Para Peirce, e quando essa situação acontece, esses sin-signos resultantes de legi-signos, são denominados como “réplicas”.

Todo legi-signo significa através de um caso da sua aplicação, que pode ser denominado réplica do legi-signo. Assim, a palavra “o”, normalmente, aparecerá de quinze a vinte cinco vezes numa página. Em todas essas ocorrências, uma e a mesma palavra é o mesmo legi-signo; cada uma das suas ocorrências singulares é uma réplica. A réplica é um sin-signo (Peirce *apud* Nöth, 1995, p.77).

Segunda Tricotomia

A segunda tricotomia é fundamentada no conceito da secundidade, e visa especificar os signos com base nas relações entre *representamen* e objeto. Deste modo, Peirce acredita que esta tricotomia é “a divisão mais importante dos signos” (Peirce *apud* Nöth, 1995, p.78). Na mesma, ele identifica e clarifica as três grandes categorias dos signos: o ícone, o índice, e o símbolo.

O ícone refere-se à classe dos signos no qual o significante mantém uma ligação de analogia com algo que representa, por outras palavras, com o seu referente. Uma fotografia, um desenho figurativo, uma imagem de exemplo na qual é representado uma árvore ou uma casa são ícones pelo princípio em que eles “aparentam ser” uma árvore e uma casa. Mas a questão de parença pode não ser visual e a representação ou a cópia do latir de um cão pode ser, na teoria, considerado como um ícone, exatamente como qualquer outro signo que visa imitar

algo: o perfume artificial de um certo brinquedo infantil, uma textura que pode indicar um falso toque de couro.

O índice representa a classe dos signos que preserva uma ligação casual de proximidade física com algo que eles representam. Basicamente, são os signos ditos naturais como o fumo para o fogo, a nuvem para a chuva, um pneu de um carro na lama.

E por último, o símbolo que apresenta a classe de signos que conservam uma ligação de convenção com o seu referente. Os símbolos clássicos, tais como as bandeiras dos países ou a simbologia da pomba para a paz, inserem-se nesta classe, o mesmo se passa com a linguagem, classificada neste caso, como um sistema de signos convencionais.

Esta classificação apesar de ser bastante explorada e estudada, também foi fortemente criticada. Peirce foi o primeiro a dedicar-se a essa tarefa, afirmando que não existe signo puro, mas somente características dominantes.

Assim, dão-se exemplos com base em Joly (2007):

- Um ícone tão óbvio como um desenho realista tem uma parte de convenção representativa, o que o torna, com base no termo peirceano, como símbolo. Sem falar nas significações convencionais que se podem dar a um desenho, mesmo o mais realista (como a paz para o desenho de uma pomba), contudo a própria forma de desenhar cumpre as regras representativas convencionais, como por exemplo, as de perspectiva (p.35).
- O índice pode conter uma dimensão icónica, pois por si só, tem uma semelhança àquele que representa: os vestígios de passos que têm como semelhança os pés (*ibid.*).
- Os signos convencionais, podem ter uma ponta de iconicidade: as onomatopeias, na língua (boom, por exemplo), que contêm semelhança ao que representam; tal como alguns símbolos como os anéis da bandeira olímpica, que representam os cinco continentes, e por resultante, as identidades nacionais (*ibid.*).

Referente à imagem, Joly (*ibid.*) menciona que Peirce quis implementar a mesma na classificação como uma subcategoria do ícone, e não simplesmente deixá-la na sua tipologia dos signos. Considerando-se que o ícone coincide à classe de signos, onde o significante tem um ligação analógica com aquilo que representa, onde também é considerado que se pode diferenciar diversos tipos de analogia e, por consequente, vários tipos de ícone, que são a própria imagem, o diagrama e a metáfora (p.36).

A categoria da imagem engloba assim os ícones que preservam uma ligação de analogia qualitativa entre o significante e o referente. Um desenho, uma fotografia, uma pintura figurativa, readquirem as qualidades formais do seu referente: formas, cores e proporções que concedem o seu reconhecimento.

De acordo com Joly (2007), o diagrama emprega uma analogia racional, interior ao objeto: desta forma o organigrama de uma sociedade tem o poder de representar a sua organização hierárquica, os planos de um motor, a interação das diferentes peças, à medida que uma fotografia seria a sua imagem (*ibid.*).

Também em 2007, Joly elucida que a metáfora consiste num ícone que funciona como ponto de partida de um paralelismo qualitativo, recordando que a mesma é uma figura de retórica (no tempo em que Peirce se referia a retórica, considerava-se que a mesma só englobava um tratamento particular da língua. Porém chegou a descobrir-se que a retórica era geral e que os seus mecanismos podiam corresponder a todos os tipos de linguagem, sendo eles verbais ou não). Peirce até aí teve um papel fundamental por considerar, que os factos da língua, para ele ao início “símbolos”, recorriam a processos generalizáveis, por entre alguns dos mesmos, destacam da categoria do ícone (pp.36-37).

A definição teórica da imagem tendo como base Peirce e segundo Joly (2007), diz que a mesma não tem como correspondência a todos os tipos de ícones, que é somente visual, contudo, que equivale à imagem visual que os teóricos rebaterão quando se dirigirem a signo icónico. A imagem não é todo o ícone, mas é um signo icónico, do mesmo modo que o diagrama ou a metáfora (p.37).

Terceira Tricotomia

Na terceira tricotomia, é considerado o signo quanto à sua relação entre *representamen* e interpretante. Aqui, um signo pode ser considerado rema, dicente (também conhecido como dicissigno) ou argumento. Esta distinção de termos “corresponde à antiga divisão (da lógica) entre termo, proposição e argumento, modificada para ser aplicável aos signos em geral” (Peirce *apud* Nöth, 1995, p.87).

A primeira categoria do signo, conceituando quanto à relação entre *representamen* e interpretante, está o termo “rema”. Derivado do grego *rhéma*, rema quer dizer meramente “palavra”. Significa “qualquer signo que não é verdadeiro nem falso, como quase cada uma palavra por si, exceto sim e não” (Peirce *apud* Nöth, 1995, p.88). Palavras apresentadas sem qualquer tipo de contexto, são inábeis para serem verificadas. Assim sendo, e não participando de verificações, o rema é “um signo de possibilidade qualitativa, ou seja, é entendido como representando esta e aquela espécie de objeto possível” (*ibid.*).

No segundo ponto desta categorização de signo referente à categoria lógica da proposição, pode-se encontrar o dicente. Peirce designou o signo dicente como um “signo que veicula informação [...] A prova característica mais à mão que mostra se um signo é um dicissigno ou não é que o dicissigno é ou verdadeiro ou falso, mas não fornece as razões de ser desta ou daquela maneira” (*ibid.*). Esta definição dada por Peirce e de acordo com Nöth (1995), teve em consideração, a lógica da proposição ser um elemento que exprime ideias tanto verdadeiras como falsas. Nöth (*ibid.*) esclarece este modelo lógico dizendo que o mesmo “consiste de uma combinação de ao menos um argumento (sujeito) e um predicado, por exemplo, do tipo “A é B” (p.88).

Após o signo ultrapassar o quadro proposicional e começar a estar presente num discurso racional mais desenvolvido, o mesmo introduz-se na categoria da terceira tricotomia, definida por argumento. Segundo Peirce, um argumento é “o signo de uma lei [...] a lei segundo a qual a passagem das premissas para as conclusões tende a ser a verdadeira” (Peirce *apud* Nöth, 1995, pp.88-89). Este modelo representa um signo que está inserido num discurso argumentativo, tornando-se assim num argumento constituído por três proposições; a maior, a menor (premissas) e a conclusão deduzida da maior, por intermédio da menor.

Em 1995, Nöth elabora uma tabela para representar as classes principais de signos desenvolvidas por Peirce nos seus estudos triádicos do signo.

Tricotomias	I	II	III
	REPRESENTAMEN em si	Relação ao OBJETO	Relação ao INTERPRETANTE
Categorias			
PRIMEIRIDADE	QUALI-SIGNO	ÍCONE	REMA
SECUNDIDADE	SIN-SIGNO	ÍNDICE	DICENTE
TERCEIRIDADE	LEGI-SIGNO	SÍMBOLO	ARGUMENTO

Tabela 7 - Nöth, W. (1995). *Panorama da semiótica: de Platão a Peirce*. São Paulo: Annablume. (p.90).

Nöth (1995), chega à seguinte conclusão quanto ao número de combinações capazes de existir neste estudo:

Uma possibilidade combinatória de 27 classes de signos ($3 \times 3 \times 3 = 27$). Algumas dessas combinações teóricas, porém, são semioticamente impossíveis: um quali-signo, por exemplo, é sempre um signo icônico e remático, mas não pode ser nem índice, nem dicente; um sin-signo não pode ser um símbolo e um índice não pode ser um argumento. Tais restrições reduzem o número de combinações válidas a dez classes principais (Nöth, 1995, p.90).

Durante vários anos, os estudos da obra peirceana existiam separados em dois sentidos praticamente opostos e incomunicáveis entre si: numa das partes, esses estudos eram orientados por semioticistas, na outra parte, seguiam no comando os filósofos. Contudo, e apesar da obra em estudo ser exatamente a mesma em consideração, na abordagem feita por ambas as partes, é concluso que vistas lado a lado, nem parecem ser referentes à mesma obra em estudo. Desse modo, entende-se que à medida que os semioticistas somente dão preferência aos aspetos separados da semiótica, em particular às definições e classificações de signos, anteriormente estudadas e explicadas, os mesmos também desprezam por completo as

raízes filosóficas e as suas relações com outras disciplinas no qual a semiótica retira o seu sentido; quanto aos filosóficos, partem com o intuito de desconsiderar o papel que a lógica ou semiótica têm a representar no pensamento de Peirce.

Ainda que no decorrer dos anos tenha começado a ser imprescindível e benéfica uma relação entre semioticistas e filósofos que estudam a obra peirceana, a compreensão do pensamento de Peirce permanece até ao tempo atual, com a mesma oposição inicial como estrutura. Posto isto, e apesar da permanência de tal divisão, a estética é capaz de se fazer sobressair por consequente dessa fragmentação. Numa das partes, distinguem-se um certo número de intérpretes que defendem o estudo da estética peirceana como disciplina filosófica, na outra parte, os intérpretes que, também num número reduzido de pessoas, desconsideram os estudos de Peirce remetentes para a relevância da estética na sua filosofia, particularmente na sua interpretação e representação na definição do seu pragmaticismo evolucionista, no qual, levando em conta a teoria dos signos, visa entender qual a potencialidade de ter sido ou vir a ser uma estética semiótica, ou seja, em que circunstância a semiótica peirceana pode estar relacionada com assuntos estéticos.

2. ESTÉTICA

2.1. Estéticas Filosóficas - Perspectiva Generalizada

“A palavra ‘estética’ é derivada do grego *aisthesis*, significando sentir. A raiz grega *aisth*, no verbo *aisthanomai*, quer dizer sentir, não com o coração ou com os sentimentos, mas com os sentidos, rede de percepções físicas” (Barilli *apud* Santaella, 1994, p.9).

Em 1994, Santaella decaí sobre a observação das estéticas filosóficas presentes no decurso da história do belo e do sublime, podendo assim estudar as relações presentes entre a estética e as disciplinas filosóficas, na sua obra *Estética: de Platão a Peirce*. Desse modo, e com base nessa obra, será feita uma contextualização bastante resumida do percurso da estética desde a sua gênese em Platão, aprofundado somente no ponto de interesse deste estudo: A Estética de Peirce.

2.1.1. Os Surgimentos do Belo

Desde as obras de Platão e do seu idealismo, passando pelo realismo de Aristóteles, transitando até ao simbolismo de Plotino caracterizado com a sua harmonia cósmica, até à índole transcendental da origem do belo em São Tomás de Aquino, que no que lhe diz respeito, foi persuadido pela obra *Da Natureza das Coisas* de Lucrécio e pelo Tratado sobre o sublime de Longino.

2.1.2. Preparação do Gosto e do Sublime

Neste período pode-se encontrar Shaftesbury com a ideia da percepção e manipulação psíquicas do êxtase e do fascínio; Addison que considera a beleza incomum e inusitada na faculdade do gosto; Hutcheson em constância e persistência no âmbito da variedade como produto mental, a noção de desinteresse e a produção do prazer por parte da faculdade do gosto; Hume com as leis do gosto ou do objeto reagente da faculdade do gosto; e Burke que refere as sensações que diminuem a dor no julgamento do gosto.

2.1.3. A Necessidade da Estética

A progressão da estética passa neste momento por Batteux e por Diderot no seu belo percebido e belo real. Prosseguindo por Baumgarten, no qual, pensamento, lógica, estética e sensorialidade fazem parte de um conhecimento inferior e superior, e em Kant, quanto à quantidade, qualidade, relação e modalidade onde existe gosto, belo, belo como finalidade e belo como prazer necessário. Os mesmos repartem-se em valor belo caracterizado por ser não derivativo e intrínseco, ou seja, quando se procura um fundamento externo de quem o procura, transformando os sentimentos de desprazer e prazer como meio e finalidade, e o valor sublime como algo intrínseco, porém, e por se referir às disposições da alma despertadas num objeto e à noção da concepção pura ou empírica, o valor sublime é dito como derivativo.

2.1.4. O Auge da Estética

Neste caso, Schiller posiciona a beleza como método para conseguir alcançar a liberdade como aparência para prosperar conforme as necessidades pessoais. De outra forma, Schelling apoia-se na unidade entre os movimentos conscientes e inconscientes, e na arte como filosofia objetiva. Já Hegel considera o auto-determinado e o ideal, como sendo o autoconhecimento racional da filosofia num sistema universal, explícito e preciso.

2.1.5. O Crescimento da Estética

Surge neste contexto, a redução a fragmentos dos sistemas artísticos e das escolas possuidoras com até 15 categorias de tendências de artes. Derivado desta constituição, as ideias provêm de Schopenhauer, que acredita que a vontade se encontra no ascetismo temporal ou na arte que se origina através do excesso da vontade de Nietzsche que, por sua vez, se encontra na gênese da arte e da criatividade apolínea para a música e a catástrofe dionisiaca das artes plásticas remetentes ao belo. Desse ponto, refere-se Adorno, que através da estética procura atingir o ceticismo radical por meio da formação da natureza pela ciência ou pela introdução das formas de objetos.

2.2. A Estética de Peirce

Peirce considera a lógica como lógica da ciência, a arte de compreender os procedimentos de estudo aplicados pelas diferentes ciências. A teoria dos signos ou semiótica como é conhecida e designada por Peirce, desenrola-se na decorrência do seu estudo dos métodos de raciocínio e pensamento que servem de fundamento aos mecanismos que a ciência recorre para direcionar as suas pesquisas, tendo como objetivo alcançar os resultados desejados. Porém, Peirce entendeu que tanto a forma de pensamento, como a forma de raciocínio, seriam impossíveis de se efetivar somente por meio de símbolos. Em função dessa inquietude, Peirce dedica-se ao estudo da interpretação de todos os modelos de signos possíveis, visando entender os métodos de raciocínio que estão na base dos mecanismos. Em vista disso, e segundo Santaella (1994), Peirce passou por fragmentar a ciência semiótica em três ramos: 1) Gramática Pura ou Especulativa; 2) Lógica Crítica ou Lógica propriamente dita; e 3) Retórica Especulativa ou Metodêutica. O primeiro ramo, muitas vezes designado como sendo a semiótica num todo, é definido pelo estudo dos signos, e no qual desempenha um papel introdutório ao estudo dos meios de raciocínio, da potencialidade da sua argumentação e da validade das suas conclusões. Este estudo preenche a maior parte da semiótica peirceana, acabando por ser designado de Lógica Crítica, e onde é fornecido um fundamento dado ao último objetivo da semiótica, a Metodêutica ou também conhecida como sendo a “ciência do método utilizado pelas inteligências científicas” (p.101).

Em síntese, a filosofia peirceana é uma filosofia científica. Segundo ele, a filosofia deveria superar o estado insatisfatório em que se encontrava na sua época. Se a ciência, de seu tempo, sob seu ponto de vista, não parecia lidar senão com fantasmas, a filosofia, pior ainda, lidava com fantasmas de fantasmas. Para sair do mero jogo de palavras, ela deveria utilizar, evidente com as devidas adaptações e adequações, os mesmos de descoberta, formulação, validação, teste e comprovação de hipóteses que qualquer ciência que se preze é obrigada a utilizar. É dentro desse ideário que a sua arquitetura filosófica foi construída. Uma arquitetura, vale completar, que não se sustenta isoladamente, mas inserida como uma parte apenas de um imenso diagrama das ciências com as quais a filosofia deve entreter relações das mais diversas espécies (Santaella, 1994, p.102).

De acordo com Santaella (1994), a estética está posicionada na arquitetura filosófica de Peirce, fazendo parte do seu diagrama das ciências, e sendo dita como uma disciplina

filosófica e científica. Entende-se que, sem a compreensão detalhada do papel indispensável da estética em função de servir de base da ética, e desempenhando uma amplificação da própria lógica ou semiótica, é impossível interpretar o seu segundo pragmatismo, ou melhor, o seu pragmaticismo (*ibid.*).

Foi precisamente uma obra sobre estética que deu início à leitura filosófica feita por Peirce, porém, a estética não foi considerada numa primeira estância no começo da fundamentação da sua filosofia científica. Posto isto, sabe-se que a estética, de momento, se encontra na posição mais significativa para Peirce, tendo a mesma sido a última disciplina a chegar ao seu conjunto de disciplinas filosóficas. Deste modo, e conforme Santaella (*ibid.*), Peirce preferencia uma oposição em relação a uma suposta “natureza negativa da qual a estética nos permitiria escapar, nem compartilhou do pessimismo adorniano²⁹ quanto à vocação instrumentalista da razão” (p.102).

O niilismo³⁰, segundo Santaella (1994), está presente no pensamento filosófico desde Schopenhauer. Esta moda niilista confronta a propensão do otimismo da filosofia peirceana, e veio apressar o declínio da metafísica³¹. Todavia, também veio auxiliar para o lapso de que a “metafísica idealista da razão só pode ser superada sob a forma do niilismo” (*ibid.*).

O otimismo implícito no pensamento peirceano, e que justamente a sua estética permitirá melhor entrever, não o impediu de prever o império da perversão nas sociedades contemporâneas, quando, segundo ele, o “Evangelho da Ganância” traria como consequência a explosão em tempestade diluviana da ordem social, abrindo o tempo de um mundo tão profundamente em ruínas quanto a filosofia da ganância o mergulhou em culta (Peirce *apud* Santaella, 1994, pp.102-103).

Consoante é compreendido em Santaella (1994), a estética peirceana exerce praticamente num todo os objetivos ambicionados por Schiller: “amalgamar razão e sentimento, conciliar os

²⁹ Referência a Adorno, visto Peirce se ter aproximado da abordagem elaborada pelo mesmo quanto à conceituação do termo “estética”. Da mesma forma que Peirce se assemelha a Adorno, também o faz relativamente a Schopenhauer e Nietzsche.

³⁰ Niilismo (do latim *nihil*, nada) é uma doutrina filosófica que atinge as mais variadas esferas do mundo contemporâneo (literatura, arte, ciências humanas, teorias sociais, ética e moral) cuja principal característica é uma visão cética radical em relação às interpretações da realidade, que aniquila valores e convicções. É a desvalorização e a morte do sentido, a ausência de finalidade e de resposta ao “por quê”. Os valores tradicionais depreciam-se e os “princípios e critérios absolutos dissolvem-se”. “Tudo é sacudido, posto radicalmente em discussão. A superfície, antes congelada, das verdades e dos valores tradicionais está despedaçada e torna-se difícil prosseguir no caminho, avistar um ancoradouro”.

³¹ Metafísica é uma das disciplinas fundamentais da filosofia que examina a natureza fundamental da realidade, incluindo a relação entre mente e matéria, entre substância e atributo e entre potencialidade e atualidade.

rigores do pensamento às liberdades do espírito, de integração do intelecto à ética e à estética, enfim, do estético para o crescimento humano” (p.103). Apesar de Peirce possivelmente se ter centrado nos ideais de Schiller para fomentar o seu pensamento peirceano quanto à estética, Santaella em 1994 afirma que os caminhos traçados por Peirce, em nada têm a ver com Schiller ou com a ânsia de responder a tais ideais, visto terem passado 50 anos e uma obra quase toda virada para a lógica desde a sua leitura referente a Schiller. E sim, o desejo implícito de releitura crítica quanto ao seu primeiro pragmatismo, em 1878 (*ibid.*).

2.2.1. A Estética como Filosofia e Ciência

Em 1994, Santaella dá a conhecer que o ponto privilegiado de partida para Peirce, sendo este o ponto fundamental para a interpretação de qualquer parte da sua obra, é referente à sua classificação das ciências, nas quais, a sua arquitetura filosófica está inserida. Tal classificação demorou um extenso período de tempo a que satisfizesse Peirce, visto essa mesma satisfação ser complicada de alcançar, uma vez que a classificação não seria possível acontecer como um ponto solto da sua obra, mas sim, necessitar de descobrir soluções para as adversidades fulcrais que Peirce se empenhou em resolver no decorrer dos anos. Dessa forma, a classificação das ciências de Peirce e a sua arquitetura filosófica encontravam-se na íntegra fundamentadas na lógica das três categorias fenomenológicas (p.105).

Numa abordagem muito generalizada e de acordo com Santaella (1994), Peirce dividiu por meio de um diagrama das ciências, as ciências. Como tal, as mesmas foram separadas em ciências da descoberta, da revisão e aplicadas, e por ordem decrescente de abstração foram divididas em: 1) Matemática; 2) Filosofia; e 3) Ciências Especiais.

Quanto mais abstrata a ciência, mais ela é capaz de fornecer princípios para as menos abstratas. Do mesmo modo que a filosofia extrai da matemática muitos dos seus princípios, é da filosofia que as ciências especiais recebem os seus princípios. Estas dividem-se em dois grandes tipos: 1. Físicas e 2. Psíquicas, apresentando, cada um desses tipos, um grande número de subtipos, ramificações e gradações (Santaella, *ibid.*, p.106).

Sendo a filosofia a ciência referente à experiência humana e a todos os assuntos a ela ligados, neste estudo será meramente explorado o papel exercido pela estética na constituição da filosofia e o significado na sua íntegra do termo para Peirce, dado ser o ponto necessário para auxiliar nos fundamentos para os casos de estudo que se seguem no capítulo da metodologia. Para tal, e visto a estética fazer parte de uma questão filosófica, é preciso contextualizar onde se posiciona a estética no quadro das ciências filosóficas, na concepção pragmatista das ciências desenvolvido por Peirce.

- Filosofia
- 1. Fenomenologia
- 2. Ciências Normativas
 - 2.1. Estética
 - 2.2. Ética
 - 2.3. Lógica ou Semiótica
 - 2.3.1. Gramática Pura
 - 2.3.2. Lógica Crítica
 - 2.3.3. Metodêutica
- 3. Metafísica

Tabela 8 - Santaella, L. (1994). *Estética: de Platão a Peirce*. São Paulo: Editora COD3S. (p.106).

Segundo Santaella (*ibid.*), Peirce designa a filosofia como a ciência universal que tem como função descobrir o que é verdadeiro, baseando-se somente na verdade retida da experiência comum disponível a qualquer ser humano seja qual for a hora e tempo. A filosofia também tem como função, e possivelmente a mais complicada, conceber as categorias mais universais da experiência. Tal função é situada na competência da fenomenologia, descrita como praticamente uma ciência, que desempenha o papel de proporcionar o “fundamento observacional” e distribuir o mesmo para com as disciplinas filosóficas em sobra. Quanto à caracterização das ciências normativas, sabe-se que as mesmas estão direcionadas para a interpretação dos fins, das normas e ideias que controlam o sentimento, a ação e o pensamento humano (p.107). Também conforme é explicado por Santaella (1994), as ciências normativas não compreendem a “aparência” dos fenômenos apresentados, pois isso faz parte do papel da fenomenologia, mas sim, entendem os fenômenos tendo em vista em que circunstâncias se

pode atuar sobre os mesmos ou vice-versa. Assim, e de forma generalizada, as ciências normativas referem-se às ações deliberadas e sob autocontrole em resposta às invocações da experiência, realizadas pelo ser humano. As mesmas auxiliam-se nos princípios da lógica, enquanto a metafísica questiona e pesquisa o que é real, levando em conta que o real pode ser visto e apurado na experiência comum. A função da metafísica é a de mediação entre a fenomenologia e as ciências normativas, formando uma “teoria da realidade” (*ibid.*).

Ainda com base em Santaella (*ibid.*), sabe-se que Peirce num dos seus primeiros ensaios, elabora uma “‘nova’ lista de categorias”. A mesma intitulada como “nova”, visto sendo referente e contrária a listas de categorias já existentes por parte de Aristóteles, Kant e Hegel. O estudo dessa lista direcionou Peirce a indicar somente três pontos formais de toda a íntegra da experiência, sendo primeiramente indicados como: 1) Qualidade; 2) Relação; e 3) Representação. Após obtido tal resultado, Peirce despreza o mesmo durante anos, “pela redução que este impunha à intrincada complexidade da experiência a uma gradação de apenas três elementos” (*ibid.*). Posto isto, e com o decurso dos anos, Peirce recai novamente para as categorias criadas numa primeira instância, uma vez que estudando diversas áreas das ciências com o passar dos anos, esses estudos foram oferecendo “confirmações empíricas para as categorias”. Posteriormente, e satisfeito com a sua arquitetura filosófica, Peirce coloca a sua lista de categorias a constituir parte da ciência da fenomenologia, passando a ser designada como a primeira e mais fundamental disciplina da filosofia (p.108). Desse ponto, a generalização das categorias afirmou-se ainda mais, como clarifica Santaella:

A primeira delas, sob o nome de primeiridade, era ainda qualidade monádica, mas agora entendida no sentido de validade indiferenciada, não-analisável. Onde que haja indefinição, acaso, espontaneidade, frescor, originalidade, indeterminação, sentimento flutuante e desencarnado, aí haverá primeiridade. A segunda categoria, chamada de secundidade, é díada, dualidade, matéria, oposição, ação-reação, comoção, afecção, vividez, surpresa, dúvida, conflito, dependência, negação. A terceira categoria ou terceiridade é continuidade, generalidade, crescimento, mediação, inteligência, tempo. Em síntese, na primeiridade, temos o ser da possibilidade qualitativa positiva; na secundidade, o ser do facto atual; e na terceiridade, o ser da lei que governará factos no futuro (Santaella, 1994, *ibid.*).

Consequentemente, entende-se em concordância com Santaella (1994), que as categorias formais de Peirce encontram-se no limiar da generalização, com caráter universal e “não-

conteudistas”, ou seja, consideram mais a forma do que o conteúdo em si. As categorias peirceanas têm a capacidade de versatilidade e adaptação a qualquer tipo de fenômeno apresentado, porém, a sua capacidade de análise é reduzida. À vista disto, entende-se que “a primeiridade corresponde ao que há de mais indefinível na vida e no mundo, a secundidade ao que há de mais existencial, e a terceiridade ao de mais infinito” (*ibid.*). Deste modo, e por serem de tal maneira genéricas e pouco concretas, as categorias definidas por Peirce levam ao

esquecimento, ou inelutavelmente nos distanciam do qualitativo, singular e existencial, seria incorrer num equívoco, uma vez que a primeiridade e secundidade lidam exatamente com esses aspectos dos fenômenos: tanto a sua talidade irreduzível, que dizer, aquilo que faz com que algo seja o que é, irreduzível, quanto a sua existência concreta e material, ocupando um lugar no tempo e no espaço. Com isso, a fenomenologia peirceana realiza a proeza de integrar o geral no particular, o concreto no abstrato, dentro de uma lógica ternária que não busca se livrar do facto bruto, de um lado, além de incluir o acaso e a indefinição, de outro (Santaella, 1994, pp.108-110).

Santaella (1994) aprofunda ainda mais a explicação dada quanto à importância do papel exercido pela lógica ternária na composição e organização da arquitetura filosófica peirceana, dizendo que

os números, no diagrama dessa arquitetura, não são meramente ordenadores, mas indicadores do conteúdo lógico-relacional que está em operação em cada um dos itens do diagrama. Onde o número 1 estiver, ele indica que a primeira categoria, a da qualidade, sentimento, acaso, indeterminação, está sendo pressuposta, onde houver o número 2, o existente, ação, aqui e agora, o universo dual da secundidade está operando, e onde houver o número 3, o governo da lei, a continuidade e o crescimento, que são próprios da terceiridade, estão implicados. As subdivisões indicam que se trata de um tipo de hierarquia analógica, estruturada de acordo como princípio de recursividade das categorias (Santaella, *ibid.*, p.110).

Deste modo, entende-se com fundamento em Santaella (*ibid.*), que ao passo que a fenomenologia é somente o primeiro, a estética encontra-se no primeiro do segundo. No panorama de ciência normativa a mesma é caracterizada pela secundidade, possuindo um dualismo fundamental e definida como uma ciência puramente teórica. Porém, e contrariamente à ética que é definida como secundidade pura, a estética é representada no ponto da primeiridade dessa mesma secundidade (*ibid.*).

Sabe-se, através de Santaella (1994), que a revisão feita por Peirce ao seu pragmatismo, teve um papel fundamental para a formação das ciências normativas, no qual, as mesmas passaram a fazer parte de um ponto imprescindível na designação do próprio pragmatismo. Visto Peirce ter reconhecido o significado dos conceitos intelectuais efetivamente possíveis e abordáveis aos sentidos e com a reação e a ação numa primeira abordagem, e feita posteriormente uma nova abordagem e uma autocrítica à primeira, Peirce abandona a ideia de que ação somente poderia ser compreendida em contexto de propósito, sendo propósito principalmente pensamento. Pensamento esse, pertencente à terceira categoria e que pertencia à versão do pragmatismo que estabelecia uma relação indestrutível das três categorias que diziam que a finalidade de algo emite a sua sanção à ação, sendo omnipresente. Apesar do pensamento conter ação, o mesmo não pode ser reconhecido com ela e/ou vice-versa (p.111).

A terceiridade é um ingrediente fundamental da realidade, mas não constitui o todo da realidade. O ser concreto do pensamento (terceiridade) é dado pela ação (secundidade), do mesmo modo que a ação é governada pelo pensamento, o qual, além do mais, não pode ser entendido nominalisticamente, quer dizer, como um conteúdo de que a consciência é continente. Consciência, para Peirce, pode significar qualquer uma das três categorias: 1. sentimentos, indefinição, o caos do acaso; 2. ação, surpresa, luta; 3. pensamento, inteligência, aprendizagem. Mas se ela for significar pensamento, este está muito mais fora de nós do que dentro. Somos nós que estamos no pensamento, e não ele em nós (*ibid.*).

Entende-se portanto que qualquer ação indica um fim. Em contrapartida, o fim ao ser generalizado, posiciona-se na forma de pensamento-signo que ocorre em todos os fenômenos e não somente na consciência. Para Peirce, segundo Santaella (1994), “qualquer outra coisa que qualquer coisa possa ser, ela também é signo” (p.112). Sendo considerado que o mundo todo é composto de signos, Peirce passa a interpretar o pragmatismo como portador da função de descobrir o fim. Tal fim consiste “naquilo que é o bem humano supremo”, correspondente a um “processo de evolução no qual os existentes crescentemente vão dando corpo aos ideais que são reconhecidos como razoáveis”, tornando-se a essência e o alicerce para a estética (*ibid.*).

Segundo Curley (1969) e com base no livro de Santaella (1994), entende-se que Peirce foi incentivado a questionar-se se existiria uma fundamentação da lógica na ética, uma vez que a lógica era reconhecida como auto-insuficiente (Curley *apud* Santaella, *ibid.*). Deste modo, e

passados alguns anos, Peirce alega que a lógica está baseada na ética, e que a ética está apoiada na estética, visto que a estética tem a função de descobrir “o ideal supremo, *sumum bonum*³² da vida humana” (p.112).

A estética e a lógica parecem pertencer a universos diferentes [...] foi só recentemente que fui persuadido de que a aparência é ilusória e de que, ao contrário, a lógica precisa da ajuda da estética. Mas o assunto não está muito claro para mim (Peirce *apud* Santaella, *ibid.*, p.114).

Em 1994, Santaella ainda reforça a ideia do reconhecimento de Peirce quanto ao valor da verdade e dos ideais no decurso do tempo, presumindo que o fim ideal do pensamento surgiria por meio da experiência futura. Desse ponto, Peirce considera que as ciências normativas teriam o papel de estudar as leis de conformidade das coisas aos fins, justificando assim o facto de serem intituladas de normativas. Santaella para esclarecer da melhor forma possível esta teoria de Peirce, apoia-se numa afirmação dada pelo mesmo, que diz:

Uma ciência normativa é aquela que estuda o que deve ser. Como, então, ela pode diferir da engenharia, medicina, ou qualquer outra ciência prática? Se, entretanto, a lógica, ética e estética, que são as famílias das ciências normativas, forem simplesmente as artes do raciocínio, da conduta da vida, e das belas-artes, então elas não pertencerão ao ramo das ciências teóricas, que são aquelas que estamos aqui considerando. Não há dúvidas de que elas estão proximamente relacionadas às três artes correspondentes, ou ciências práticas. Mas aquilo que faz a palavra “normativa” necessária (e não puramente ornamental) é precisamente o facto bem singular de que, embora essas ciências estudem o que deve ser, isto é, os ideais, elas são, na verdade, as mais puramente teóricas entre as ciências puramente teóricas (Peirce *apud* Santaella, *ibid.*).

Um dos pontos mais coesos que remetem para a insuficiência da lógica, deve-se ao facto da mesma só ser capaz de se ocupar do raciocínio sob o auxílio do autocontrole e da autocrítica, uma vez que afasta do seu domínio toda a escuridão e fatores errantes dos pensamentos que se encontram fora do controle. Dessa forma, Peirce reconhece que “o raciocínio é o controle consciente do processo inferência que se desenvolve através da interpretação do conhecimento perceptivo” (p.114). Com base nesta afirmação, Santaella (1994) argumenta

³² “Trata-se do ideal mais supremo para o qual nosso desejo, vontade e sentimento deveriam estar voltados. O ideal dos ideais [...] que não precisa de nenhuma justificativa e explicação” (Peirce *apud* Santaella, 1994, p.119).

que quando existem várias interpretações, também existem diversas direções a ser seguidas através do raciocínio. A opção tomada referente à direção a seguir, tem que ser colocada sob o parecer crítico da lógica, e é nesse contexto que a lógica é considerada normativa, uma vez que o método de como se deve pensar precisa de ser colocado em prática, para avaliar se um raciocínio é bom ou mau³³. Porém, é preciso notar que o método necessita anteriormente de conhecer a natureza do propósito do pensamento, propósito esse que é estabelecido pela ética. Esta necessidade da lógica de ter que se alicerçar à ética, só mostra o quão auto-insuficiente é (p.115). “A lógica é o estudo dos meios para atingir a meta do pensamento, mas é a ética que define a meta” (Peirce *apud* Santaella, *ibid.*).

De acordo com Santaella (1994), Peirce discorda da definição que diz que a ética é a ciência do bem e do mal. A ética não está incumbida dos princípios da justiça, nem da justiça de qualquer tipo de lei específica; nem tem como função avaliar os preceitos das variedades de conduta; nem sequer tem responsabilidade quanto temas ditos morais, uma vez que estes pontos teriam necessariamente de ser estudados em separado, incorporados numa ciência ética aplicada ou prática. Assim sendo, a ética tem como cargo o desenvolvimento e justificativa das razões pelas quais o certo e o errado são concepções éticas, do modo a que é caracterizada como a verdadeira ciência dos fins. Precisamente por tais fatores, a ética encontra-se posicionada no lugar da secundidade no meio das ciências normativas, a lógica colocada na terceiridade, e a estética ocupa a primeiridade (pp.115-116).

Conforme Santaella (*ibid.*) expressa, é simples perceber o porquê da lógica precisar de depender da ética. Por outro lado, o que se vem a surpreender, é o facto da ética, extensiva da lógica, ter sido estabelecida na estética. Deste ponto, Peirce passa a ter uma compreensão mais aprofundada, já que “não podemos evitar perguntas sobre o que deve ser a última aplicação, na verdade, a meta suprema, o ideal maior que nos seduz e no qual devemos nos empenhar (Bernstein *apud* Santaella, *ibid.*, p.116). Assim, encontrar e constatar a essência de tal sedução ou o poder de atração na sua índole mais pura, passa a constituir o objetivo da estética, capaz de responder a tais interrogações (*ibid.*).

³³ A lógica encarrega-se do raciocínio como uma atividade deliberada ou conduta, tendo como intenção separar formas boas ou más de raciocínio.

2.2.2. As Questões da Estética

Segundo Curley (1969) em Santaella (1994), afirma que qualquer que seja o pensamento lógico levado avante, o mesmo exige a aceitação e aplicação de um padrão de ação. Conforme explica Santaella (*ibid.*), tal afirmação não tem a sua verdade fundamentada em impulsos vazios para a consciência, e sim numa explicação ética quanto ao que aparenta ser a influência de toda a atividade humana deliberada, no qual, sem existir um raciocínio consciente e crítico não se encontra deliberação. À vista disso, a íntegra da atividade humana deliberada introduz-se no enquadramento da lógica como um modelo de vigor com o objetivo de alcançar um fim ético, sendo a lógica o estudo do raciocínio correto e a ciência dos meios para se proceder de maneira razoável. Da forma que a lógica se insere na ética como forma de fundamento para entender quais os meios a serem conduzidos, também a ética procura apoiar-se na estética, a fim de definir a natureza de um fim em si mesmo, e de fragmentar idealmente os prováveis estados das coisas em duas classes: os que são admiráveis e os que não são admiráveis, visando determinar justamente em que consiste a admirabilidade de um ideal. A problemática é designar por meio de um estudo o que é possível deliberadamente admirar *per se*³⁴, sem necessitar de recorrer ao motivo a que é suposto ser conduzido ou até mesmo aos propósitos da conduta humana. A este estudo, Peirce define de Estética (Peirce *apud* Santaella, *ibid.*, p.118).

“A ética e a lógica são, assim, especificações da estética. A ética propõe quais propósitos devemos razoavelmente escolher em várias circunstâncias, enquanto a lógica propõe quais meios estão disponíveis para perseguir esses fins” (Potter *apud* Santaella, *ibid.*).

De acordo com Santaella (1994), a estética aparece com o papel de definir a direção que a influência ética deve tomar, aquilo que deve ser adquirido como ideal distinto. Todavia, tais meios só são capazes de ser atingidos por cargo da lógica, visto advir da mesma o método autocontrolado de raciocínio que faculta a possibilidade do ideal ser alcançado. Todo o ser humano, intelectual ou não, é consecutivamente dirigido de forma consciente ou inconscientemente, por um ou mais ideais ditos supremos ou não. Ideais esses, ditados como as metas que cada um tem como objetivo atingir, as ambições e desejos que dirigem o caminho para realizar todos os sonhos (p.119).

³⁴ “em si mesmo” (Santaella, 1994, p.118).

Se as condições de adversidade e a luta pela sobrevivência nua e crua não se tornaram tão brutas e assoberbantes a ponto de transformarem o ser humano num mero escravo do existir cotidiana, se a vida foi benévola o suficiente para não machucar o corpo ou o espírito com dores irremediáveis, bem do fundo do nosso ser, vem uma questão. Não importa quão vago, incerto ou inadvertido possa ser o modo como ela se apresenta, trata-se sempre daquela interrogação crucial que não cessa de interpelar cada um de nós: “o que justifica a minha vida?” (*ibid.*).

Em 1994, Santaella elucida que a estética, sendo uma ciência de primeiridade, tem de ser apresentada com um caráter monádico, relacionada aos “ideais de indeterminação, acaso, o imediato na sua imediaticidade, qualidade, sentimento, originalidade, fresco, desmaterialização”. É uma ciência normativa que se dirige aos fins, encontrando-se em sequência com suporte da secundidade, ou seja, “daquilo que age sobre nós, e ao qual, de uma forma ou de outra, mais ativa ou mais passivamente, nós respondemos” (p.120). À vista disso, e apresentando-se relacionada aos fins, a estética tem que remeter aos propósitos humanos, fins esses que “não podem ser egoístas, capazes de satisfazer apenas os desejos de qualquer indivíduo particular, mas devem ser universalmente desejáveis” (*ibid.*).

O caso do qual as ciências normativas estão repartidas por três categorias omnipresentes - estética ou primeiridade, ética ou secundidade, e lógica ou terceiridade - significa que, existindo qualquer fenômeno, seja ele qual for, que estas três categorias atuam de forma simultânea no seu interior. E apesar de existirem casos em que uma dessas categorias predomine em certos pontos, a mesma nunca se encontra presente no seu estado puro. Posto isto, em concordância com Santaella (1994), no sentido em que as três categorias são indissolúveis e inseparáveis, é esperável que no interior de cada ciência, exista uma inter-relação entre as três categorias. Desse ponto de partida, estando a estética sob a prevalência da secundidade, e onde no meio da sua secundidade existe uma parte de primeiridade, possivelmente também existe um fragmento de terceiridade na mesma (p.121).

Peirce pensava, e convictamente, que o papel da estética estava comprometido à sua designação como ideia do belo. A compreensão do belo nada mais é como o resultado dessa ciência, sendo de caráter muito pouco conveniente a tentativa de controlar aquilo que a estética procura estabelecer de forma clara. Devido a isso, Peirce coloca o ideal estético no admirável.

A ética pergunta para que fim todo esforço deve ser dirigido. Essa questão obviamente depende da questão sobre o que deveria ser aquilo que, independente do esforço, nós gostaríamos de experimentar. Mas, para apresentar a questão da estética, na sua pureza, devemos eliminar dela não apenas qualquer consideração acerca do esforço, mas todas as considerações sobre ação e reação, incluindo toda consideração acerca de nossa recepção do prazer, tudo, em síntese, que pertença à oposição entre ego e não-ego. Não temos em nossa língua uma palavra com a generalidade requisitada. O grego *kalós* (“admirável”), o francês *beau* apenas se aproximam, sem atingi-la diretamente na testa. *Fine* seria uma substituta patética. *Beautiful* é mau, porque um modo de ser *kalós* depende essencialmente de a qualidade ser não-bela. Talvez, contudo, a frase “*the beauty of the unbeautiful*” (o belo do não belo) não fosse chocante. Mas “*beauty*” (beleza) é ainda muito superficial. Usando-se *kalós*, a questão da estética é — Qual é aquela qualidade que, na sua presença imediata, é *Kalós*? Desta questão a ética deve depender, do mesmo modo que a lógica depende da ética. A estética, portanto, embora eu a tenha negligenciado terrivelmente, aparece possivelmente como a primeira propedêutica para a lógica, e a lógica da estética aparece como uma parte distinta da ciência lógica que não deve ser omitida (Peirce *apud* Santaella, 1994, p.121).

Como diz Santaella (*ibid.*), este excerto é fundamental para se entender o debate constante de Peirce para conseguir chegar à terminologia da palavra, testando vários idiomas, e que refletisse o “nível de generalidade máxima de uma qualidade imediata, positiva e simples na sua imediaticidade, independente de qualquer pressão, dualidade ou materialização, de qualquer efeito, qualquer reação, vividez ou afecção”, ou seja, qualquer coisa sublimemente liberto e ilimitado na sua independência, “puramente admirável, em si e por si mesmo, sem qualquer razão ulterior que lhe tolhesse a liberdade de ser, sem nenhum imperativo, de qualquer espécie que seja, nem o imperativo frágil, e à primeira vista imperceptível, da própria beleza” (p.123).

Santaella (*ibid.*) elucida que, semelhantemente a como a ética não se encontra de modo direto encarregue com o que é certo e errado, e sim aquilo a que o empenho humano tem como finalidade ser, a estética não está direcionada para aquilo que é belo ou não-belo, e sim para o que teria de ser testado *per se*, relativo ao seu valor (*ibid.*). Quanto a essa experiência, a do admirável, sabe-se através de Curley (1969), que Peirce tinha a noção de que seria praticamente improvável retratar por palavras a qualidade da mesma, uma vez que tal experiência possivelmente não possuía qualquer tipo de característica de dualidade. Dado que a beleza não era capaz de se tornar essa qualidade, nem a própria beleza pura, permanente e constante de Platão, na qual é entendido que o belo presume em absoluto o seu oposto, sendo desse modo, dual (Curley *apud* Santaella, *ibid.*).

Outra concepção estudada por Peirce, e tornando-se da mesma forma tão consistente como a do belo, na sua apresentação subtil, era a concepção que combinada com a beleza, era conhecida como o junção mais pujante da estética: o prazer.

Se a distinção entre Boa ou Má Lógica é um caso especial [da distinção entre] Boa e Má Moral, no mesmo ato, a distinção entre Boa e Má Moral é um caso especial da distinção entre o Bem e o Mal estético. Ora, admitir isso não é apenas admitir o hedonismo, o que nenhum homem na integridade dos seus sentidos, e que não tiver sido cegado por alguma teoria ou algo pior, pode admitir, mas, também, tendo a ver com a distinção essencialmente Dualista do Bem e do Mal — que é manifestamente um caso da Categoria do Segundo —, busca-se a origem de tal distinção no Sentimento Estético, que pertence à Categoria do Primeiro (Peirce *apud* Santaella, 1994, p.123).

Santaella (*ibid.*) constata numa primeira instância, através do trecho de debate explicado por Peirce que, o mesmo acarreta com ele diversas complicações. Para começar, a sujeição da ética em relação à estética dá a entender que o bem e o mal são, em conclusão, podem ser reduzidos às categorias hedonistas do que é de imediato prazeroso ou doloroso. Só este princípio, traz com ele uma imensidão de problemáticas atreladas, porém, a mais relevante é formada devido à interpretação errante dos conceitos de prazer e dor³⁵ (*ibid.*).

Numa segunda instância, e aproveitando a citação na qual Peirce afirma: “é um grande erro supor-se que os fenómenos de prazer e dor são prioritariamente fenómenos de sentimento” (Peirce *apud* Santaella, 1994, p.124), Santaella acredita ser possível constatar que a dor *per se*, no seu estado de primeiridade, assim como qualquer outro fenómeno, a dor é de igual forma designada sendo somente um puro sentimento, uma qualidade de sentimento *sui generis*³⁶, sem alterar a sua natureza. A mesma não tem qualquer carácter de relatividade, dualidade ou pluralidade de qualquer tipo que seja. Idem acontece no prazer, porém, pelo facto conter uma maior complexidade comparado à dor, o mesmo é incapaz de ser percebido na sua aparência puramente monádica (*ibid.*).

³⁵ Prazer e dor são signos de satisfações e desejos; eles funcionam bem quando usados inteligentemente, mas seria um erro confundi-los com os desejos dos quais eles são signos. Eles são muito suscetíveis à mudança e, em si mesmos, não carregam qualquer razão saudável para se agir de um certo modo, dada a influência que eles exercem no modo puramente Brutal de agir, só podendo ser considerados motivos racionais, na medida em que são signos verídicos de necessidades reais (Kent *apud* Santaella, 1994, p.124).

³⁶ O termo de origem latina *sui generis* significa, literalmente, "de seu próprio género", ou seja, "único em seu género".

Esses fenómenos não consistem dominantemente de qualquer Sentimento-qualidade comum de Prazer e de qualquer Sentimento-qualidade comum de Dor, mesmo que se considere que há tais Qualidades de Sentimento; mas eles principalmente consistem [de uma] dor [que está] na Luta para dar a um certo estado da mente o seu *quietus*, e [de um] prazer [que se encontra] num modo de consciência peculiar aliado à consciência de se *fazer uma generalização*, na qual não o Sentimento, mas, ao contrário, uma Cognição é o principal constituinte (Peirce *apud* Santaella, *ibid.*).

Seguindo o raciocínio de Santaella (*ibid.*), na medida que o sentimento da dor, associado ao estado mental da dúvida, está na sua grande parte em dependência da secundidade, por ação do comportamento incitado no sujeito, o sentimento do prazer encontra-se associado ao estado mental da crença, uma vez que se está maioritariamente sob influência da terceiridade, existindo uma generalização cognitiva. Apesar disso, e tendo estes sentimentos uma natureza oposta entre si, claramente dual, seria impossível posicionar os mesmos sob domínio da primeiridade. Na primeiridade, de acordo com Peirce, deveria estar a qualidade primordial do sentimento estético, e não na secundidade (*ibid.*).

Para Peirce, não só o desacerto quanto à natureza do prazer parecia incabível, mas também o facto de tentar encontrar no mesmo a meta do estético. Segundo Santaella (1994), o sentimento do prazer é certamente o único sentimento de auto-satisfação, e devido a isso, torna-se a razão mais coesa para responder ao facto do prazer ser a “personagem” principal da estética durante tantos séculos. Todavia, a retribuição incontrolável e individualista de um desejo, contido no prazer, como o caso do *summum bonum* na estética, era algo intolerável para Peirce, uma vez que tal acontecimento, guiaria ao princípio de que todas as condutas superiores de consciência, e que são familiares aos seres humanos, como a razão e o amor, somente podem ser consideradas boas caso sejam servidoras do prazer individual. Na argumentação de Peirce quanto à existência de uma primeiridade na estética, e na qual não existiam quaisquer dúvidas na distinção da mesma com o prazer, Peirce afirmava que:

Todo pronunciamento sobre o Bem e o Mal certamente entra dentro da categoria do segundo; e, por essa razão, tal pronunciamento chega à voz da consciência numa absolutização da secundidade que não encontramos nem mesmo na lógica, e, embora eu ainda seja um ignorante em estética, aventuro-me a dizer que o estado mental estético é tão mais puro quanto mais perfeitamente ingénuo, despido de qualquer pronunciamento crítico, e o crítico de estética funda seus julgamentos sobre o resultado de ter recuado a

tal estado ingénuo puro — e o melhor crítico é o homem que o treinou para fazer isso do modo mais perfeito (Peirce *apud* Santaella, *ibid.*, p.126).

Enquanto isso, Peirce no ensaio para fundamentar e preservar o estado mais puro da estética, depara-se com problemáticas que deviam ser defrontadas e não ignoradas. Ou seja, estando o *summum bonum* para a estética como uma qualidade de sentimento, então, desse modo, a ética e por extensão a lógica, estariam estabelecidas e fundamentadas sobre o sentimento. Pois bem, a qualidade que está de imediato apresentada do sentimento, é impossível ser sujeita a qualquer crítica, uma vez que as qualidades simples não podem ser boas ou más, mas sim são o que são *per se*, sem dependerem de nada. Numa outra abordagem para tal problemática, Peirce refere que cada ser humano somente é conduzido a julgar algo, pois a simpatia contida em cada um é restrita e/ou são incorporadas razões morais nas coisas, e por consequente, as ações do ser humano são conduzidas com fundamento nas ideologias morais adequadas para cada propósito (Peirce *apud* Santaella, *ibid.*).

Como Santaella (1994) dá a conhecer, o ideal estético necessitaria de ser admirado de forma deliberada *per se*, sem que seja relevante para onde o mesmo é conduzido. Ainda assim, e existindo um sentimento de admiração que acaba por completo com qualquer julgamento existente, eliminaria a índole normativa da ética e da lógica, pois as mesmas estariam baseadas no interior de uma ciência que não é capaz de julgar entre o bom e o mal. Além disso, a estética deixaria de conter o seu traço de secundidade, traço esse que, sendo ela também normativa, é imprescindível conter. Na sequência de readquirir o caráter de secundidade da estética, Peirce foi obrigado a levar em consideração o admirável fundamentado do prazer e desprazer como qualidades de sentimento, e desse forma, estaria disponível o julgamento da atração e da repulsão daquilo que é prazeroso ou não. Para prevenir o equilíbrio entre os extremos da secundidade, esforço e resistência, e providenciar à estética tudo o que necessita, Peirce afirma que o caracterizador da mesma teria que ser paralelo para com as outras duas ciências normativas. Ou seja, o aspeto de dualismo entre a atração e a repulsão, não tinha como ser apresentado na ética e na lógica (pp.126-127).

Peirce, na procura da resolução de tal problema, apresenta uma conclusão não completamente convincente e aceitável. Na mesma, Peirce compreende o sentimento estético como uma constituição misturada de sentimento, posicionada numa zona beneficiada entre a qualidade

simples do sentir e a atração intelectual, um modo de prazer único tendo sido formado por meio de uma “simpatia intelectual”. Desse modo, Peirce estabelece que o admirável da estética não faz parte do sentimento imediato, declarando:

É o prazer estético que nos interessa aqui, e ignorante como sou em Arte, tenho, não obstante, uma boa capacidade para o prazer estético; e a mim parece que, se no sentimento estético nós atentamos para a totalidade do Sentimento — e especialmente para a Qualidade do Sentimento total presente na obra de arte que estamos contemplando —, trata-se, no entanto, de uma espécie de simpatia intelectual, um senso de que há um sentimento que se pode compreender, um sentimento razoável. Não consigo dizer exatamente o que ele é exatamente, mas é uma consciência pertencente à categoria da Representação, embora apresentando algo na categoria da Qualidade de Sentimento (Peirce *apud* Santaella, *ibid.*, p.127).

De acordo com Santaella (1994) e com fundamento na declaração feita por Peirce, entende-se que a estética apesar de ser associada à pura primeiridade, não se encontra mais como um assunto da mesma. Assim, a simpatia intelectual seria o resultado da relação entre primeiro e terceiro de que a obra de arte seria um exemplo benéfico, sendo esta a mistura mais completa e indicada de “gratificação, prazer, felicidade, e até mesmo júbilo, alegria, que se esgotam em si mesmos, com a razão que sempre olha para a frente, para um futuro sem fim, esperando infinitamente melhoria e o aperfeiçoamento dos seus resultados” (Peirce *apud* Santaella, *ibid.*).

Em 1994, Santaella fala que a aparição do intelecto, o elemento fundamental para o processo de discriminação dual realizado pelas ciências normativas por meio de processamentos de raciocínio, veio mostrar que Peirce já se encontrava próximo do seu objetivo de chegar à solução, posteriormente dada como final. Porém, existem discriminações duais às quais a estética deve proceder em função do intelecto, não chegando Peirce por acaso à conclusão de que o estudo do admirável tem de provir de um julgamento crítico e consciente da estética. Tal conclusão, fez com que Peirce seguisse o caminho que salvaguardava a sua estética do exclusivismo subjetivo, retirando o seu papel limitado à qualidade de sentimento para a qualidade ou aspeto peculiar do objeto que sugere o sentimento do admirável. Para tal, seria necessário responder à seguinte questão: “O que significa o bom estético?” (pp.127-128).

Peirce, numa primeira “sugestão³⁷” para responder a tal questão, afirma que o bom estético do objeto tem de ser estabelecido na categoria de primeiridade, retirando a partir desse ponto, qualquer hipótese de se descobrir respostas exatas e estabelecidas referentes ao bom estético: “À luz das categorias, devo dizer que um objeto, para ser esteticamente bom, deve ter uma multiplicidade de partes relacionadas umas às outras de um modo tal que confere uma qualidade imediata, simples e positiva à sua totalidade” (Peirce *apud* Santaella, 1994, p.128). Desse modo, é proposto que todo o objeto consolidado é considerado bom a nível estético, desaparecendo novamente, de uma perspectiva do objeto, o dualismo imprescindível à estética. Para tal dualismo, Peirce tira a conclusão de que não existe um mal estético, e fundamenta: “desde que por bom, nesta discussão, nós estamos nos referindo meramente à ausência do mal ou de falhas, não haverá algo como o bom estético. Só podem existir qualidades estéticas variadas” (Peirce *apud* Santaella, *ibid.*). Porém, este fundamento acarreta com ele algumas problemáticas, como por exemplo: a desapareção de razão para distinguir um objeto estético de outro, e em acréscimo, um ideal estético de outro, deixando outra vez a estética sem secundidade.

Segundo Santaella (*ibid.*), para esta problemática são apresentados dois modos de resolução. O primeiro modo seria o de transmitir para a ética a função de analisar se o ideal estético é capaz de ser definido como o fim supremo, fim esse que toda a conduta humana deveria ter como propósito. Contudo, se assim fosse, a estética deixaria de conter a sua qualidade necessária para designar qual seria o ideal supremo. Quanto ao segundo modo, é baseado na ponderação do propósito da estética na sua função de estabelecer o que é bom de um modo geral, e de certa perspectiva, conseguiria salvaguardar o aspeto de secundidade que lhe é característica, dado que o seu dualismo imprescindível estaria presente na função de definir procedimentos que fomentam uma relação entre os sentimentos e o que é bom em geral. Este modo não só estaria a unir dois pontos soltos que até ao momento tinham sido estudados separadamente, a qualidade de sentimento e o objeto que a mesma manifesta, como também estaria a conduzir Peirce até a meta final para a solução procurada. Caso o ideal estético existisse agregado a um grupo específico de situações, o mesmo não seria um ideal supremo que tem de ser definido como objetivo da conduta humana, autónomo de qualquer ocorrência

³⁷ “Peirce estava bem consciente de seu conhecimento limitado de estética, para ser capaz de responder ao bom estético satisfatoriamente, por isso ele teve o bom senso de colocar nos seus pensamentos o rótulo de ‘sugestões’” (Curley *apud* Santaella, 1994, p.128).

e da pouca duração das situações. Para tal, Peirce sugere o seguinte para que a meta seja, de facto, final.

A fim de garantir a imutabilidade sob quaisquer circunstâncias, sem o que não seria um fim último, este deve ter como requisito estar de acordo e o desenvolvimento livre da qualidade estética do próprio agente. Ao mesmo tempo deve estar também de acordo como requisito de não tender, com o tempo, a ser perturbado pelas reações do mundo lá fora sobre o agente, mundo esse que está pressuposto na própria ideia de ação. Parece claro que essas duas condições só podem ser atendidas simultaneamente se a qualidade estética em direção à qual o desenvolvimento livre do agente tende e a ação última da experiência sobre ele forem partes de uma mesma totalidade estética (Peirce *apud* Santaella, 1994, p.130).

De acordo com Santaella (*ibid.*), a revisão crítica do pragmatismo fez com que Peirce, em primeira instância, conceitua-se que o ideal pragmático não teria de corresponder à satisfação dos desejos de um ser humano em particular, mas sim, estar direcionado para os propósitos dos seres humanos em geral. Na resposta para tal requisito, com o objetivo de alcançar uma meta totalmente satisfatória, o ideal deve ser suscetível de evolução, apresentando um significado íntegro e pósterio em constante adiamento.

Um futuro idealmente pensável, mas materialmente inatingível, porque só aproximável assintoticamente. O pragmatismo havia descoberto que, no processo de evolução, aquilo que existe vai, mais e mais, dando corpo a certas classes de ideais que, no curso do desenvolvimento, se mostram razoáveis (Santaella, *ibid.*).

Em 1994, Santaella elucida que este ideal foi definido como “o crescimento contínuo da corporificação da potencialidade da ideia” nos manuscritos não publicados de Peirce (Kent *apud* Santaella, *ibid.*).

As ideias são transmitidas na mente, de um ponto a outro no tempo, por meio do pensamento, quer dizer, por meio de signos imateriais ou imaginários, conforme Kent prefere chamá-los. Mas as ideias não são pensamentos materializados; elas são “uma certa potencialidade, uma certa forma que pode ou não ser encarnada num signo externo ou interno” (*ibid.*).

Segundo Santaella (*ibid.*), Peirce prosseguiu nos seus manuscritos não publicados, para que a tarefa do signo fosse ocupada, e para que fosse possível existir o crescimento da potencialidade da ideia, a sua corporificação teria de se conceber não somente por meio de símbolos, como também por meio de condutas, costumes e alterações de costumes. Pois bem, existe primeiridade na potencialidade, secundidade na corporificação, e terceiridade na ideia. A relação conjunta destas três categorias e elementos, constitui aquilo que o Peirce definiu como *summum bonum* estético, correspondente com o ideal supremo pragmatista: “o crescimento da razoabilidade concreta” (p.131).

A palavra “concreta” indica que a razoabilidade pode ir se atualizando através de nosso empenho resoluto para favorecer seu crescimento. Esse empenho é ético, meio através do qual a meta do ideal estético admirável se materializa, do mesmo modo que a Lógica é o meio através do qual a meta ética se corporifica (Santaella *apud* Santaella, *ibid.*, p.132).

Visto a razão ser única enquanto qualidade produzida de modo livre por conduta humana do autocontrole, ou seja, existindo na autocrítica a natureza da racionalidade, conforme é dito por Santaella (*ibid.*),

Peirce identificou o ideal estético, fim supremo do pragmatismo, com o crescimento da razoabilidade concreta, não a razoabilidade abstrata, perdida na neblina do ideal, nem a razoabilidade estática que, como tudo é estático, termina em opressão, mas a razoabilidade concreta em crescimento, em processo, em devir (Santaella, 1994, *ibid.*).

Em conformidade com Bernstein (1990),

Peirce nunca recuou em sua sólida crença de que há uma verdade a ser conhecida e que nós mesmos somos participantes do desenvolvimento da Razão que está sempre em estado de incipiência e crescimento. Somos participantes da criação do universo (...). A única coisa que é desejável sem razão para o ser é apresentar ideias e coisas razoáveis (Bernstein *apud* Santaella, *ibid.*).

Tal afirmação veio mostrar que cada ser humano é responsável pelo crescimento e atividade da razoabilidade concreta. Santaella (1994) esclarece que é por meio da conduta humana,

ações e pensamentos incorporados, que a razoabilidade vai sendo concretizada em direção a um final em aberto e imprevisível. Parte desse princípio uma das justificações dadas por Peirce quando afirmou ter ressuscitado Hegel, embora o tenha feito de um modo mais bizarro.

Razoabilidade, para ele, não se confunde, assim, com razão exclusivista, mas com uma racionalidade que incorpora elementos de ação, sentimentos, assim como de todas as promíscuas misturas entre razão, ação e sentimento, que aparecem na comoção, afecção, prazer, querer, vontade, desejo, emoção (Santaella, *ibid.*).

É preciso elucidar, com base em Santaella (*ibid.*), que Peirce estava consciente de que não existiam certezas que comprovassem que o ideal estético-pragmático poderia vir a ser alcançado. O único princípio da ética, neste contexto, é ligar-se ao ideal e ter a expectativa de que o mesmo é capaz de se tornar mais próximo no decurso do tempo. Visto a conduta ser dirigida deliberadamente, ou seja, ser um conduta direcionada pelo ideal estético, deve-se avaliar os pensamentos quanto ao aspeto do seu esforço para o crescimento da razoabilidade no mundo (Curley *apud* Santaella, 1994, pp.131-132).

2.2.3. A Estética e as Artes

Indo na direção contrária àquela a que a tradição estava associada, Peirce não compreendeu a estética como sendo uma ciência do belo. Segundo Santaella (1994), Peirce explorou na ânsia de encontrar uma qualidade mais simples e compreensível, afastando-se do dual do belo, e alcançando essa qualidade muito próxima do termo “admirável”. No estudo constante quanto às características e peculiaridades do admirável, Peirce chega por fim a encontrá-lo posicionado no crescimento da razoabilidade concreta. Tais características podem ser visíveis na continuidade da terceiridade evidente no crescimento, a atualização da secundidade apresentada na concreção, e a potencialidade da primeiridade presente na razoabilidade. Para Peirce, não existe algo mais plástico e suscetível de crescimento do que a razão, uma vez que a mesma está, de forma contínua, na condição de iniciação e dada como incompleta. Desse modo, a razoabilidade é expressa como um potencial de ideia, com um caráter de dinamismo, referente ao processo de materialização em signos internos e externos (p.134).

Percebe-se assim, que o ideal estético encontra-se no crescimento da razoabilidade, contudo, existem ainda algumas questões a serem colocadas e esclarecidas.

Se o pragmatista aceita que o *summum bonum* está na adoção de um ideal por si mesmo, sem qualquer razão ulterior, em que sentido esse ideal é apropriado a uma ciência que permite às pessoas discriminar criações da imaginação e sentimentos em geral? Se Peirce estava certo em manter que as ciências normativas descobrem leis que relacionam os fins aos sentimentos, no caso da estética, à ação, no caso da ética, e ao pensamento, na lógica, então a tarefa da estética não pode estar confinada apenas à descoberta do *summum bonum* estipulado pelo pragmatismo (Kent *apud* Santaella, *ibid.*).

Conforme é dito por Kent tendo como base Santaella (*ibid.*), a decifração para o dilema acima transcrito encontra-se oculta numa “sequência alternativa do manuscrito 283”, e no qual, Peirce alega que é necessário existir uma ciência do idealmente admirável, onde o que é dado como admirável na sua aparência sensitiva conterà com a sua dignidade degenerada, no caso de não ser identificado como um acontecimento representativo do idealmente admirável na generalidade (p.134). Desse modo, foi possibilitado que Peirce, com sustento neste *insight*, pudesse introduzir no interior da estética “tanto o ideal pragmático quanto uma determinação especial desse ideal, apropriada à discriminação do sentimento” (*ibid.*).

Em 1994, Santaella dá a conhecer como é que Kent, suportando-se nos manuscritos de Peirce, designa uma definição sintetizada da temática da estética, ao qual intitula como a “determinação especial do ideal” (p.135). Portanto, entende-se que, em concordância com Santaella (1994), a estética é uma ciência teórica que consiste na ocorrência estudada diante da proeza de que cada um exerce na interação com a mesma. Nessa relação, encontra-se o dualismo indispensável que a estética divide para com as restantes (duas) ciências normativas. Sendo a primeira ciência normativa, a estética estuda o acontecimento na sua primeiridade, repartindo-se em: 1. Fisiológica; 2. Classificatória; 3. Metodológica.

1. Fisiológica - O início das funções da estética começa com a investigação do ideal de modo integral. Para tal, nesse ideal, é preciso levar-se em consideração as três categorias que são necessárias apresentar-se no mesmo: primeiridade, secundidade e terceiridade. No seu grau de primeiridade, o ideal

precisa de representar algo que se realize em si mesmo, sem ter que relacionar-se a outra coisa qualquer. Apesar do estado puro de prazer conter os parâmetros necessários, deixa de conter o parâmetro relativo a existir uma relação com as outras duas categorias. Apenas um ideal capaz de estar constantemente em evolução e com o qual os seres humanos consigam desenvolver uma interação, é que consegue corresponder a todos os parâmetros precisos. Dessa forma, e segundo Santaella (*ibid.*), Peirce alcançou o que pretendia encontrar, no ideal “pragmático do crescimento contínuo da corporificação da potencialidade da ideia”, recomendando que, “havendo uma afinidade entre a alma do universo e a alma humana, o ideal perseguido pelos humanos deve apresentar alguma coincidência com os desígnios da natureza” (p.135).

Não obstante, o grau inicial da estética consiste também na investigação quando à sua determinação especial ou da sua inserção aos fenômenos na sua qualidade de primeiridade. “Se isto requer um exame da fisiologia daquilo que é imediatamente contemplado, das criações da imaginação, das formas ou de todos os três juntos dependerá do modo como o ideal for compreendido” (Kent *apud* Santaella, *ibid.*).

2. Classificatória - Corresponde ao ponto da repartição que diz respeito ao estudo dos estados de conformidade daquilo que foi produzido e da intervenção humana para com o ideal. Caracteriza-se também por ser o ponto da divisão em que o dualismo é mais evidenciado.
3. Metodológica - Tópico definido por estudar os fundamentos que comandam a formação de produtos estéticos, ou seja, “o sentimento imediato, as criações da imaginação, e/ou as possíveis formas. O ideal estético é promovido, alimentado pelo cultivo de hábitos de sentimento” (Kent *apud* Santaella, *ibid.*). Também neste ponto, é incontestável a relação entre a estética e as obras de arte, embora seja primordial fazer-se um retorno à investigação entre

as relações e o ideal pragmático, o ideal estético e uma ciência das criações da imaginação.

Na tentativa de responder à seguinte questão: “Se o ideal estético se localiza no crescimento da razoabilidade concreta, como se dá a concretização da razoabilidade e, mais ainda, como se dá seu crescimento?”, Santaella (1994) faz o reparo que Peirce não chega a constituir uma resposta sistemática a essa pergunta, dando somente algumas opiniões e palpites. Porém, com suporte nesses palpites, Santaella (*ibid.*) tira uma primeira conclusão de que é inexistente a certeza de que a salvaguarda externa para que a razoabilidade possa efetivamente se concretizar, uma vez que a condição de coisas admirável é incapaz de ser definida *a priori*. Assim sendo, caso ocorresse o contrário, essa definição acarretaria com ela algo de “impositivo” e “opressivo” que lhe retiraria, no mesmo instante, a sua índole de admirável e, dessa forma, não conseguiria ser resultado de uma imposição externa, sem que importe qual o seu contexto (p.136). “Trata-se, pois, de uma meta ou ideal que descobrimos porque nos sentimos atraídos por ele como tal, e nele ficamos imantados. Sendo uma adoção deliberada, ela dá expressão à nossa liberdade no seu mais alto grau” (Santaella, *ibid.*).

Visto o ideal não conter uma definição apriorista e sem ser encontrado por ocorrência externa, seja por uma força em prol da hostilidade, seja em prol do oposto (algo quase como uma dependência consentida), Santaella afirma que, “o ideal tem o “perfil indeterminado, necessariamente ambíguo e potencial, característico de tudo aquilo que continuamente recua porque só pode ser alcançado numa aproximação assintótica”” (Santaella *apud* Santaella, 1994, p.136). No entanto, Peirce acreditava que o caráter próprio do ideal somente pode ser encontrado na razoabilidade ou razão criativa - “aquela que incorpora a complexidade dos elementos da ação, surpresa, conflito, dúvida, *insight*, emoção e, até mesmo o principalmente, os sentimentos mais vagos e incertos” (Santaella, 1994, pp.136-137).

A inter-relação entre as três ciências normativas e impossível de desfazer, torna-se plausível para responder à questão de como o ideal pode crescer.

A razoabilidade concretiza-se e cresce na medida mesma em que nós adotamos o ideal da razoabilidade, somos guiados por ele, empenhamo-nos

eticamente nele, enquanto a lógica nos fornece os meios do autocontrole crítico do pensamento para atingi-lo. Esse autocontrole é possível pelo cultivo de hábitos de pensamento, de ação e de sentimento, e pela mudança desses hábitos tão logo isso se prove necessário. Esse é simplificada e o cerne do pragmatismo peirceano. O crescimento da razoabilidade concreta, como ideal determinado pela ciência da estética, está, assim, muito de acordo com as descobertas levadas a efeito dentro do pragmatismo evolucionista, atendendo perfeitamente às suas exigências (Santaella, 1994, p.137).

Consoante é dito por Santaella (*ibid.*) e, segundo o pragmatismo, “o significado dos conceitos intelectuais localiza-se num futuro condicional que se atualiza pela mediação do hábito” (*ibid.*). Desse modo, para clarificar esta afirmação de tal maneira resumida, Peirce a partir de 1868, começou a constatar uma conclusão que consistia em que “um pensamento só pode ser interpretado em outro pensamento, e que esse processo é teoricamente infinito” (Peirce *apud* Santaella, 1994, p.137). Porém, em 1907, Peirce ao definir a sua conceituação quanto aos interpretantes, ligada ao pragmatismo, tentou chegar a um último interpretante lógico que, fugindo do sistema filosófico das espécies, dos gêneros e das entidades no qual só existem de nome, assegurasse tanto a relação do pensamento, como a do ideal do pensamento com o mundo existente. Assim, considerando a variedade de processos mentais capazes de cumprir tamanha exigência, Peirce conclui que “só o hábito responderia ao requisito da ligação da mente com o mundo” (*ibid.*).

Santaella (*ibid.*) esclarece, com referência à teoria peirceana, a definição desenvolvida para o interpretante³⁸. À vista disso, Peirce designa que

o interpretante, [...] é o terceiro termo da relação triádica que caracteriza o signo. O signo, [...] é algo de natureza aberta, quer dizer, é qualquer coisa de qualquer espécie que seja — um pensamento, ação, sentimento, imagem, palavra, biblioteca, museu, delírio, a projeção de um filão da nossa imaginação, os objetos que nos cercam no mundo cotidiano, enfim, qualquer coisa pode funcionar como signo na medida em que está para outra coisa, seu objeto, que também pode ser qualquer coisa, definindo-se como objeto porque se torna presente pela mediação do signo. Ora, essa mediação, ao encontrar um intérprete, produz na mente desse intérprete um efeito, efeito este que também pode ter uma natureza muito aberta, desde um sentimento, uma ação, até um pensamento ou uma ideia abstrata e mesmo uma ideia meramente potencial (Peirce *apud* Santaella, 1994, pp.137-139).

³⁸ No presente estudo, foi abordado conceito com mais detalhe, no início deste capítulo.

Sintetizando, segundo Santaella (1994),

signo é algo que, ao representar uma outra coisa, seu objeto, produz um efeito, o interpretante, na mente daquele que recebe esse objeto indiretamente, quer dizer, pela mediação do signo. Como os efeitos têm naturezas várias, Peirce foi levado a classificar esses interpretantes. [...] as classificações são várias, mas aquela que nos interessa aqui é a divisão dos interpretantes ou efeitos produzidos pelo signo em emocional, energético, lógico. O emocional está ligado ao sentimento, primeiro efeito que o signo perceptível ou imperceptivelmente sempre produz. O energético, como o próprio nome diz, está ligado a um esforço, a uma ação física ou mental. O interpretante lógico corresponde ao nível geral, coletivo do interpretante (Santaella, *ibid.*, p.139).

Peirce, de acordo com Santaella (*ibid.*), na sua pesquisa quanto ao interpretante lógico, compreende que o mesmo tem como encargo o de “regular e governar ocorrências particulares”, uma vez que,

estão implicados no comportamento de algum ser consciente, transmitindo algo que vai além do mero sentimento ou de um fato existencial, quer dizer, transmitindo o “seria” ou “faria” que é habitual em todo ato interpretativo. Ora, nenhum conjunto de eventos, por maior que seja, pode jamais preencher o significado daquilo que “seria” (Peirce *apud* Santaella, *ibid.*).

Deste modo, somente o hábito é apto para essa continuidade existente, tanto porque ele é capaz de ser efetuado em diversas situações, como também conduz os acontecimentos que ocorrem sob o seu domínio. À medida que tais acontecimentos são interrompidos, o hábito permanece na sua continuidade, comprometendo-se a assegurar a repetição regular dos particulares. Devido a isso, Peirce define o interpretante lógico como um hábito operativo.

Na tentativa de esclarecer, de forma mais explícita e contemporânea, o conceito ao qual Peirce intitulou de “hábito”, Santaella (1994) desenvolve o seguinte exemplo:

Quando interpretamos uma frase, numa conversa qualquer com alguém, para ficarmos neste exemplo bem simples, sempre sentimos algo, nem que seja o mero assentimento de que estamos entendendo o que está sendo dito a nós. Também há sempre um certo esforço maior, menor ou imperceptível envolvido. Mas nós só somos capazes de entender o que está sendo dito porque uma regra ou princípio condutor da interpretação está sendo atualizado. Enquanto o evento da interpretação, quer dizer, sua ocorrência

aqui e agora é descontínua, o princípio-guia garante a continuidade das interpretações em outras ocasiões, assim como garante que haja algum ponto de contato entre o sentido que o emissor da conversa quer transmitir e aquilo que o receptor é capaz de receber. Embora existam mal-entendidos, distorções, perdas e ganhos, extravios, nessa remessa de sentido, não se pode negar que algum ponto de contato ocorra, caso contrário estaríamos submersos para sempre numa Babel³⁹ incontornável (Santaella, 1994, pp.139-140).

A lei do hábito é a lei da mente. Pensamentos são hábitos mentais e os hábitos são paradigmas de execução que habilitam o ser humano para acontecimentos que possam vir a surgir. Dado que o hábito é de tamanha maneira geral, é impossível que o mesmo seja, de certa forma esgotado, independentemente de qual for a ocorrência. Todavia, segundo Santaella (*ibid.*), os hábitos do pensamento não devem ser rigorosamente seguidos, e sim, ser eminente a pretexto do autocontrole exercido pela autocrítica. Posto isto, a natureza da racionalidade encontra-se na auto-crítica (pp.140-141).

“Tudo que é geral”, [...] “pertence ao futuro. Enquanto o passado é feito de fatos atualizados”, o passado é *fait accompli*⁴⁰, nenhum fato geral, por outro lado, pode ser completamente atualizado. Ele é uma potencialidade tendo seu modo de ser localizado no futuro (Peirce *apud* Santaella, 1994, *ibid.*).

Conforme é fundamentado por Curley (1969) em Santaella (1994), o recebimento deliberado de um hábito de pensamento, de acordo com Peirce, tem a essência da interferência lógica, abrangendo a expectativa de que o rumo porvir da experiência, transformará aquele hábito operativo. A diferenciação normativa entre bem e mal, não só implica a noção do fim supremo do pensamento, como também requer o questionamento se tal expectativa será ou não completada. Visto que, Peirce em tempo algum desistiu de esperar que o último ideal do pensamento, fosse chegar por meio da progressão das experiências pósteras, “tanto o fim último do pensamento, o admirável, quanto sua atualização se juntam numa única perspectiva” (Curley *apud* Santaella, *ibid.*, p.141).

Em suma, referente a Santaella (*ibid.*), cada ciência normativa julga uma apresentação característica do ideal geral. Por conseqüente, cada ciência irá corrigir e acrescentar conteúdo

³⁹ Confusão de vozes ou de línguas; grande algazarra; balbúrdia; desordem.

⁴⁰ Algo que é um facto consumado; já foi decidido ou feito e não pode ser alterado.

às restantes ciências, expandindo a capacidade geral de percepção. Quanto à estética, a mesma tem o dever de ficar responsável pela sua vinculação para com o autocontrole, uma vez que é dela que provém o controle do controle, ou seja, repente em vista do último ideal estético, instantaneamente impossível de ser alcançado, onde todo o motivo ético é controlado, impedindo a degeneração da ética a reverter-se num formalismo moral disposto em camadas, enquanto a força progressiva do ideal impede a que o pensamento fique estagnado no comodismo de concepções enfraquecidas. Dando-se assim, a imprescindibilidade da investigação referente à relação entre a estética e as obras de arte (*ibid.*).

Seguindo o raciocínio de Santaella (1994), Peirce afirmava que a estética

lida com o ideal em si mesmo, cuja mera materialização cativa e absorve a atenção da prática [ou ética] e da lógica”. Não há sombra de dúvida, a partir dessas palavras, que o ideal estético não é meramente uma projeção indefinidamente adiada da imaginação, mas deve materializar-se em algo e que esse algo fisga as outras duas ciências normativas. [...] “considera aquelas coisas cujos fins são os de encarnar qualidades de sentimento (Peirce *apud* Santaella, *ibid.*, p.141).

Santaella (*ibid.*), referindo-se à concepção dada por Peirce, clarifica que

há coisas que têm por finalidade corporificar qualidades de sentimento, dar ocasião para que qualidades de sentimento se atualizem no mundo. Ora, muitas coisas podem dar corpo a qualidades de sentimento, mas as coisas que, de modo mais cabal, o fazem são, sem dúvida, as obras de arte. As funções históricas e concepções históricas da arte mudam consideravelmente, mas há algo que parece permanecer em meio à mudança: o fato de que elas sempre encarnam, dão corpo físico a qualidades de sentimento (Santaella, 1994, pp.141-142).

Peirce, consoante Santaella (1994) menciona, não considerava positivo a insolação e exclusivismo da particularidade de sentimento na obra de arte, pois existindo tais traços característicos, “lá haverá uma espécie de sopa biótica propícia ao aparecimento dos fanatismos cegos e das distorções da irracionalidade ou da hiper-racionalidade, que é apenas o outro lado do irracionalismo” (p.142). Ao que tudo indica, qualquer obra de arte tenta “justamente escapar de qualquer um desses exageros, a ponto de podermos lançar a hipótese de que elas são exatamente aqueles tipos de signos que misturam as três categorias de maneira

mais idealmente harmónica” (*ibid.*). Em concordância com tal ideologia, Peirce referencia a característica estética, dizendo que,

da impressão total inalisável de uma razoabilidade que se expressou numa criação. É um puro Sentimento, mas é um sentimento que é a impressão de uma Razoabilidade que Cria. É uma Primeiridade que realmente pertence à Terceiridade na sua realização da Secundidade (MS *apud* Santaella, *ibid.*).

Em 1994, Santaella conclui assim, com base na ideia de Peirce que, qualquer obra de arte, visto serem objetos priorizados do *insight* do ideal, deve ser o meio mais significativo e preponderante de crescimento da razoabilidade concreta (p.142). De maneira que, segundo Peirce, o processo dá-se “se a conduta deve ser cuidadosamente deliberada, o ideal deve ser um hábito de sentimento que cresceu sob a influência de um curso de autocrítica e heterocrítica, a estética sendo a teoria da formação deliberada desses hábitos de sentimento” (Peirce *apud* Santaella, *ibid.*).

De acordo com Santaella (1994), o ideal estético é sustentado através do desenvolvimento de hábitos de sentimento e, uma vez que as obras de arte são “aquelas coisas que encarnam qualidades de sentimento, os hábitos de sentimento só podem ser cultivados através da exposição de nossa sensibilidade às obras de arte (p.142).

Em vista disso, por mais que se possam criticar os museus e suas extensões, no tempo histórico que estamos atravessando, eles cumprem essa imprescindível tarefa de nos colocar na presença de obras de arte que figam nossa sensibilidade com vistas à mudança de hábitos estereotipados e deteriorados de sentir (Santaella, *ibid.*, pp.142-144).

Ainda com base em Santaella (*ibid.*), e citando o esclarecimento onde a mesma interpreta e faz uma recapitulação referente a todos os argumentos dados sobre os hábitos de pensamento, Santaella articula que,

os hábitos de pensamento são sempre muito arraigados e difíceis de serem modificados, do que decorre que os hábitos de ação também o são, visto que nossos pensamentos e nossas crenças funcionam como guias para a conduta. No entanto, as dificuldades que se apresentam para a mudança de hábitos de pensamento são incomparavelmente menores do que aquelas que se

apresentam para a mudança de hábitos de sentimento. Não há nada mais profundamente enraizado no espírito humano do que os hábitos de sentir. Enquanto o pensamento e a ação podem se modificar através de argumentos lógicos ou da força do bom senso, os hábitos de sentimento só se modificam através do sofrimento ou da exposição constante do sentimento a objetos ou situações capazes de produzir sua regeneração (Santaella, 1994, p.144).

Santaella (*ibid.*) elucida que, a estética de Peirce inerentemente ligada à ética e à lógica. Já os objetos estéticos, segundo Peirce, corporificam o ideal da razão criativa, fascinam e prendem as restantes ciências normativas, enquanto existe nesses objetos qualquer coisa da qualidade de ação e do pensamento.

Se a estética está ligada como carne e osso à ética e à lógica, deve haver algo de lógico na estética e algo de estético na ciência, ao mesmo tempo em que a ética diz respeito, em ambas, ao modo como seus produtos se direcionam para o ideal. Que existe uma ligação da estética com a lógica, do artista com o cientista e vice-versa [...]. Além disso, contudo, há uma hipótese imediata que surge, [...], que propõe que a estética e os objetos de arte, em que ela se materializa, lidam com sentimentos-guias, enquanto a lógica e seus produtos precípuos, que a ciência cria, funcionam como meios propícios para a efetivação desses sentimentos no mundo. A arte guia, enquanto a ciência fornece os meios para que a razoabilidade cresça em direção ao ideal, sempre futuro, sempre em aberto. Não é senão como fruto dessa abertura e dessa futuridade que a arte é sábia sem saber (Santaella, 1994, pp.144-145).

Conclui-se assim, com fundamento em Santaella (*ibid.*) que, a estética peirceana é constitui assim, sem que Peirce se tivesse apercebido de tal feito e, considerando todos os resultados significantes a que a sua estética se propõe a prever, a mesma corresponde quase na sua plenitude ao desejo de Schiller, em relação à educação estética dos seres humanos. Da mesma forma que, se assemelha à idealidade desejada por Marx quanto à educação dos sentidos humanos. No que diz respeito às obras de arte, não só podem ser modelos ambíguos de características de sentimento, como podem corresponder a aspetos de conhecimento, de qualidade que comunica à sentimentalidade, simultaneamente a que incita a razão a se integralizar de maneira lúdica ao sentir (p.144).

2.3. Introdução às Três Matrizes da Linguagem

Com o surgimento de novos meios de comunicação, cada vez mais é evidente e constatado a variedade de possibilidades de materialização do pensamento humano, perdendo-se, substancialmente, a objetividade precisa para admirá-las.

A teoria das matrizes da linguagem e do pensamento, discriminada por Santaella (2001), fundamenta-se na afirmativa de que todo o processo de interpretação dos signos das mensagens é constituído por intermédio de somente três eixos: sonoro, visual e verbal, sabendo que, tanto conseguem atuar de modo autónomo, como podem relacionar-se entre si, acabando por gerar um leque de relações e subcategorias que, através das mesmas, é adquirida a qualidade de observação e interpretação mais extensa e menos restritiva da arte.

Postulo, portanto, que há apenas três matrizes de linguagem e pensamento a partir das quais se originam todos os tipos de linguagens e processos signícos que os seres humanos, ao longo de toda a sua história, foram capazes de produzir. A grande variedade e multiplicidade crescente de todas as formas de linguagens (literatura, música, teatro, desenho, pintura, gravura, escultura, arquitetura, etc.) estão alicerçadas em não mais do que três matrizes (Santaella, *ibid.*, p.20).

É importante lembrar que, para Peirce, não existia pensamento sem signos e, a presença de um signo necessita sempre da sua interpretação. Dessa forma, qualquer pensamento é sujeito a enganar-se, requerendo de uma continuidade que o fundamente ou revalide. Nenhuma referência é capaz de ser observada como evidência científica, uma vez que, qualquer evidência é manifesta em signos que são referentes a um objeto real, interpretando-o. Assim, todo o entendimento de conclusão é baseado na interpretação e só é válida se for interpretada.

Segundo Santaella (2001), a ciência está em constante mutação, pois é resultado de representações, ou seja, intermediações representativas. O princípio de pensamento de Peirce debruça-se sobre a percepção lógica de signo, da qual a qualidade é a inevitabilidade de interpretação. Percepção essa que, é essencial para as interrogações referentes ao conhecimento, à ação, à concepção e à emoção humana. “Uma das primeiras lições da semiótica é a de que estamos sempre a meio caminho da verdade” (p.42).

A conjectura das três matrizes encontra-se no relacionamento entre pensamento e linguagem, estendida da percepção, devido ao conhecimento (pensamento e linguagem) estar visceralmente ligado aos sentidos. Peirce acreditava que os constituintes de toda a concepção entram no pensamento lógico pelo limiar da percepção e daí têm a sua saída feita no limiar da ação consciente; tudo o que não conseguir realizar tais feitos, precisa ser apropriado pela razão como um constituinte sem permissão. Desse modo, os sentidos são os limiares da percepção, o fundamento de todo o conhecimento.

De acordo com Santaella (*ibid.*), o surgimento da linguagem sonora aparece da proximidade que existe entre o ouvido e o cérebro. É extremamente significativa, excluindo a sua representação fora de si mesma. É dada como uma linguagem que faz parte do universo icônico e que, apesar de ser uma a classificação questionada por alguns, os mesmos sustentam a qualidade de iconicidade à linguagem visual. A qualidade da linguagem visual é a de ser dada como perceptiva, de capacidade referencial, representando algo fora de si mesma. É dependente da reduplicação do real. Esta linguagem é exercida de signos indiciais. Todavia, nem todos os sentidos constituem uma linguagem. “É possível haver uma gramática da visualidade e uma gramática da sonoridade, mas não uma gramática do tato, cheiro ou do paladar” (p.75). Quanto à linguagem verbal, a mesma é dita como conceitual, onde o seu caráter é simbólico, induzindo-a à terceiridade.

Em 2001, Santaella afirma que, “quanto mais distância o sentido é capaz de interpor entre si e o mundo, mais ele pode ser posto a serviço do pensamento” (p.74). Tal acontece no caso das linguagens que derivam do olho, fazendo-se independentes de serem reproduzidas em suportes externos ao corpo, como no caso do papel, onde os desenhos, textos, etc. tornam-se autônomos bastante cedo. Porém, as matrizes da linguagem e de pensamento não carecem de atomização, da mesma maneira que os sentidos colaboram entre si, também as linguagens o fazem, mesmo que exista um sentido principal em cada uma delas. “Os órgãos formam sistemas”, sistemas esses que se sujeitam a paradigmas variados de percepção (p.77). De outro modo, seria incapaz de se ratificar as descobertas científicas, ou seja, os sentidos não captariam novas possibilidades de percepção.

2.3.1. A Matriz Sonora

É a matriz que está associada à categoria peirceana mais primordial, a primeiridade. O sentido da matriz sonora fundamenta as restantes e encontra-se sob a preponderância do quali-signo acónito remático. Segundo Santaella (2001), o ícone tem como qualidade o acaso, a possibilidade, a espontaneidade e a indeterminação. A ligação existente entre o signo e o seu objeto, no ícone, entende-se por uma qualidade vulgar, na qual, a música designa-se como uma qualidade imediata pura, possibilitando a comparação com algo que a ela se assemelhe. O quali-signo icónico remático carece de ser ocupado como conteúdo de referência, uma vez que, no ponto de possibilidade e, depois de se dar, converte-se num sin-signo ou concreto (p.105).

A música, pertencente da matriz (sonora) que se predomina icónica, constitui uma linguagem, levando em consideração uma concepção de linguagem que não remete ao modelo linguístico, do mesmo modo que a teoria semiótica, é aplicada não somente à linguagem verbal.

Devido ao facto das três matrizes da linguagem e pensamento permanecerem na conservação da linguagem verbal com a lógica do símbolo e da linguagem visual com o sentido do índice, a música retratará uma matriz de qualificação virtual, visto que não tendo uma referência, a mesma contém a perícia de gerar a representação externa de si própria. Refere-se assim, de acordo com Santaella (*ibid.*), a uma linguagem com domínio de primeiridade, do ícone. “O som é omnidirecional, sem boças, transparente e capaz de atingir latitudes. Não tropeçamos no som. Ao contrário, ele nos atravessa” (*ibid.*). As ligações internas da música, ocorrem no panorama da sintaxe, do mesmo modo que, na linguagem visual, pelo meio da forma e, no caso da linguagem verbal, no contexto de discurso. Sendo estes os fundamentos base, ou seja, a sintaxe sonora, o da forma visual e o do discurso verbal, a qualidade particular de cada linguagem. Porém, é manifesto que a música, como as restantes linguagens, realiza um cruzamento de signos, resultando numa combinação que estrutura unidades mais complexas.

Em 2001, Santaella elucida que a música encontra-se compatível para compor efeitos variados e, dos quais, a apreciação semiótica é apta para perceber com clareza, bem como o papel do ouvinte. É perceptível que, tais efeitos são considerados com atenção na sua classificação da sonoridade, onde disponibilizam a oportunidade para os diversos modos de ouvir e interpretar.

Sabe-se que o ouvir com o corpo, tem o predomínio do universo rítmico, como no caso da coreografia na dança que, expressa uma combinação de representações visuais que mostram o movimento e as posições do corpo no espaço e a interação intelectual com a música. Contudo, a classificação não acontece somente através dos efeitos do som, como também se dá pela sua essência, pela materialidade do objeto sonoro ou pelo julgamento da música quanto forma de pensamento. Agregada à classificação, Santaella (2001) fornece uma revisão de literatura aprofundada quanto à recepção musical, proporcionando aos leitores uma percepção recente da temática e, elucidando os mesmos, no que diz respeito às interrogações estimuladas pela composição musical⁴¹.

De acordo com Santaella (*ibid.*), a linguagem sonora caracteriza-se por uma ampla complexidade. Uma vez que o ruído é capaz de ser admirado, no caso de alguém se encontrar perto da sua causa, um som para ser considerado, precisa de ser estabelecido num suporte e de ser gravado. É preciso estar ciente que, para se estudar a linguagem musical, é exigido o reconhecimento dos objetos sonoros, dos acasos, as suas possibilidades, como também as suas tentativas de circunstância. Em 2001, Santaella indaga não somente classificar os sons musicais conforme a sua recepção e quanto à repercussão que causa ao seu intérprete, como também tenta classificar a essência da música que se encontra presente no universo dos sistemas musicais convencionais, onde possui a nota musical como unidade vultosa e como constituintes indispensáveis: o ritmo, a melodia e a harmonia. As restantes composições, no caso da música concreta, eletroacústica e eletrônica, são sim abordadas e não rejeitadas, visto que a alteração no universo musical da atualidade não pode ser excluída. Essas alterações contribuíram para que fosse possível não só compor com sons, como compor sons, tendo em consideração, segundo Santaella (*ibid.*), “o átomo da nota musical foi fissurado até o encontro de seus mais ínfimos componentes internos”, impactando a respetiva “organização do tempo, coluna dorsal da música” (pp.88-89).

É na análise das diferenças existentes entre as linguagens que, com fundamento na abordagem de Santaella (2001), são proporcionados os conhecimentos necessários para encarar os avanços das artes no mundo atual, bem como os seus fracassos, sendo esta observação

⁴¹ Visto não ser relevante para o estudo em questão, não será feita uma observação pormenorizada desta temática. Porém, a revisão detalhada de literatura quanto à recepção musical pode encontrar-se em: Santaella, L. (2001). *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia*.

realizada por Santaella, uma mais valia para se interpretar os problemas deparados pelos teóricos no estudo das experiências artísticas. Fornecendo assim, unidades para a compreensão das distinções entre as expressões artísticas do Ocidente e do Oriente; as diferenças das expressões conforme as variações dos suportes; ou até mesmo, as distinções derivadas pela evolução da percepção humana.

Santaella (*ibid.*), toma o sensível do som, embora não o possa reter e, desse modo, depara-se com um enorme paradoxo: o ouvido é, de todos os juizes, o que se pode depositar menos confiança. Daí, chega-se à conclusão sobre o porquê da música ocidental, descendente seleta de sociedades de escrita, abandona a escuta e dedica-se às notações, grafias, cifras, modos de armazenamento e pós-recuperação do sensível ao audível (p.138).

Em suma, na primeiridade da matriz sonora, Santaella (2001) situa o som determinado por possibilidades qualitativas puras, onde o acaso é tido como real (p.120). Referenciando que, para Peirce, a diversidade e a contemporaneidade somente são encontradas por consequência do acaso, evidente na incerteza e das possibilidades disponíveis, presentes nos som autónomo, sem controle. É possível ser encontrado também nos sons de acontecimentos circunstanciais como, por exemplo, objetos a ser fragmentados; É visto, na secundidade desta matriz que, de acordo com Santaella (*ibid.*), consta a “singularidade do som em si, a materialidade do fenómeno sonoro, materialidade concreta do som [...], som encarnado”, ou melhor, a sua respetiva escuta (p.133). A gravação possibilita a reprodução, convertendo o som em algo concreto e capaz de repetição, sendo apto para ser comparado a uma pintado, por esse motivo, é evidenciado o seu caráter de secundidade. Devido à fixação do som, a qualidade evanescente presente é transformada, porém, é propiciada a sua estabilização, permitindo assim uma possível manipulação por parte das organizações da música. A mesma também é introduzida na propagação por alto-falantes e o seu espaço de efetuação pode resultar em efeitos de profundidade, mobilidade e ubiquidade, evidenciando-se a sua extensão espacial; Quanto ao seu aspeto de terceiridade, corresponde aos sistemas convencionais da música: ritmo, melodia e harmonia. O ritmo é o sistema convencional mais primordial, tendo a qualidade imediata do sensível referente aos ritmos vitais, numa precariedade de sentidos habitual da primeiridade. Dessa forma, segundo Santaella (2001), é possível sentir-se o ritmo

(batimentos cardíacos: sístole/diástole), viver o ritmo (respiração: inspiração/expiração) e viver no ritmo (ciclos da natureza: dia/noite; estações do ano) (pp.168-169).

2.3.2. A Matriz Visual

Na apresentação de formas visuais desenvolvidas como linguagem, Santaella (2001) debate-se com indagações relacionadas com a representação. No caso da interpretação, exemplificando, é raramente utilizada como tema ao produzir algo em âmbito mais científico. Assim, a semiótica de Peirce apresenta, evidentemente, uma objetividade abundante para questões como, por exemplo, relativas quanto à sustentação da realidade da representação. Tais questões são colocadas, devido à utilização recorrente de concepções na leitura de objetos visuais, prestados da posição dualista da linguística. Ademais, no exemplo da interpretação, a mesma aparenta ainda não ser considerada como uma qualidade da própria representação, do modo que deveria ser, mas sim como poder do intérprete. Desse modo, Santaella (*ibid.*) faz referência aos princípios da teoria sógnica de Peirce: o signo é uma mediação. “Assim sendo, a referência do signo ao objeto não depende de uma interpretação pessoal. Ela é uma propriedade objetiva do signo” (p.191). À vista disso, o interpretante é definido pelo mesmo objeto que designa o signo, o que faz diferença. Ou seja, no caso (exemplificativo) do recetor que, nas circunstâncias comuns, não pode ser qualificado de alguém “desprezível” devido à sua má compreensão na comunicação, sendo necessário uma reavaliação das considerações contínuas na teoria da comunicação.

Conforme Santaella (2001) explica, o mundo visual tem apresentado, recentemente, uma maior compreensão de si mesmo. Por ação de estudiosos que, como Gombrich e Arheim, se aplicaram com perseverança na busca de auxílios que conseguissem proporcionar a expansão do conhecimento e do poder de apreciação do que é visto e, de que maneira se faz o registro do que se vê. Santaella (*ibid.*) afirma que o mundo visual é ininterrupto e a visão é persistente na sua singularidade, mostrando recorrentemente o que se encontra fora de si mesmo. Já a linguagem visual é dada como concreta e capaz de ser identificada. “Se não fosse por essa fisicalidade, por esse senso de externalidade que acompanha a percepção visual, não teríamos meios de distinguir entre o visível e o alucinado, devaneado, sonhado” (p.196).

Em 2001, Santaella mostra que cada meio de representação elabora concepções e formas de representação respectivas. Em vista disso, a catalogação relevante das imagens visuais beneficia a extensão do âmbito estudado e, essa mesma classificação ou até mesmo o reconhecimento, em momento algum deixaram escapar algo que a eles estivesse relacionado. Desde manchas, cruzando a fotografia documental e figuras, chegando ao desenho menos concreto; desde registrar o conjunto de gestos do pintor até ao traço do pincel. Sabe-se então que Santaella (*ibid.*) dispõe uma categorização da linguagem visual deveras inclusiva, oferecendo a possibilidade de restituir qualquer imagem do seu espectro visível, auxiliando-se de abordagens teóricas conhecidas, como tais: da *gestalt*⁴², do caos determinista, das estruturas dissipativas, da *autopoiesis*, grafite, rabiscos infantis, as sinalizações de trânsito, a caricatura, os pictogramas/alegorias. A classificação atende a prováveis manifestações convencionais que se apresentam perante a visão, consistindo num imprescindível apoio para a leitura das diversas categorias das obras de arte⁴³. De mais a mais, os métodos de representação da linguagem visual refletem-se sensíveis e habilmente próximos da música e da linguagem verbal.

Em 2001, Santaella mostra que, inclusivamente, o efeito de significado dos mecanismos de fragmentação, identificação, deslocamento e condensação da sintaxe dos sonhos⁴⁴, apresentam-se suscetíveis de reconhecimento, no cruzamento de intersecções de subcategorias que estão presentes na linguagem. “Isso significa que a classificação não deve funcionar como uma itemização estática e monovalente, mas como bússolas de orientação para a leitura dos princípios lógicos que comandam as configurações da linguagem visual” (p.260).

Resumindo, a matriz visual como secundidade, abrange a primeiridade, ou seja, a indeterminação, permanecendo no eixo da forma. O visual é o domínio do sin-signo, uma vez que, a esfera da visão apresenta limites: as coisas estão aqui e agora; levando em conta a sua qualidade de singularidade e unicidade, classificando-se por secundidade. O índice conjectura uma relação física entre signo e objeto, impelindo a atenção da mente interpretadora para o objeto. No índice genuíno, como no caso da fotografia, encontra-se uma conexão existencial

⁴² Para o presente estudo, será somente feita uma revisão da teoria de *Gestalt*, no sub-capítulo da interpretação de imagem, uma vez que é a teoria de interesse (pessoal).

⁴³ Santaella (2001), fala em casos como: as abstrações de Kandinski, a gestualidade de Pollock e a figuração surrealista.

⁴⁴ Análise realizado por Freud.

com grande conformidade à secundidade. Quanto ao índice degenerado, o mesmo exige somente uma referência, como por exemplo as imagens figurativas (pintura e desenho), permitindo uma proximidade dos ícones. A qualidade dicente surge, dado que a matriz visual apresente e/ou serve de veículo de informação sobre um existente, designando-se referencial; assim sendo, estabelece relação com algo que esteja fora dela própria e o seu interpretante dispõe de uma ligação existencial com o objeto.

Segundo Santaella (2001), na secundidade localizam-se as formas figurativas referenciais que fazem referência a algo que se encontra fora delas. Num primeiro instante, é necessário entender de que modo uma figura apresenta e qual o seu tipo de particularidade. Encontram-se “figuras que registram a qualidade do movimento e da energia que foi imprimida ao traço no instante de sua feitura”, mostrando qual foi o gesto que as gerou (p.226). Santaella (*ibid.*) mostra ainda que, a sua particularidade sofre influência pelo “tipo de personalidade, o humor ou a experiência naquele momento particular de quem traça as linhas ou manuseia o pincel. A firmeza ou fraqueza do gesto, a confiança ou timidez ficam expressas no movimento” (*ibid.*), estando todos relacionados com as leis físicas. Num segundo ponto, pode-se compreender as formas figurativas com base na sua dominância dos índices, onde a imagem é definida pelo objeto e o intérprete somente apreende essa relação existencial, dando o exemplo anterior, na fotografia. A iconicidade, ou melhor, a similitude entre signo e objeto, acontece nos índices genuínos, visto serem duas ocorrências que são fisicamente obrigados a corresponderem entre si. À vista disso, a produção pode dar-se por meio de contacto direto ou à distância, como (novamente) no caso da fotografia. O referente fotográfico é algo forçosamente real posto, incontestavelmente, indicial, mesmo que o recetor não conheça o que indica. Num terceiro momento, a abordagem pode debruçar-se a respeito das figuras definidas pelo objeto que indica, todavia produzidas através de convenções e diretrizes de representação figurativa. De mais a mais, os métodos e as ligações intrínsecas do objeto, são representados e não são somente imitações da forma. As formas figurativas encontram-se nos sistemas de convenção gráfica aplicados para reproduzir o visível. Sendo que, Santaella (2001) entende que convenção emprega os sistemas de codificação humanos compreendidos durante toda a evolução histórica, estando constante em mutação.

É na pura matriz visual que se encontram as formas estáticas bi ou tridimensionais, implicado para o seu registro, a utilização de um suporte fixo com preparação espacial. Esta matriz compreende ainda duas faces: a forma, o signo visual em si mesmo; e a representação, o que a forma é capaz de representar.

No seu aspeto de primeiridade, situam-se as formas não-representativas que param de estabelecer referência ao exterior, ou melhor, não referem nem representam nada em específico, no caso de não existir uma intenção de se representar algo que seja reconhecível, como a arte abstrata. Trata-se de formas ambíguas com um significativo poder de sugestão, ocasionando a imaginação na busca, à vista da primeiridade, por meio de similaridades, uma vez que existe uma enorme influência do ícone. Porém, também é dado nas particularidade existentes nos objetos singulares e nos índices degenerados que fazem referência ao gesto que os originou.

Por último, a terceiridade da matriz visual fundamenta-se com base no símbolo, signo que representa sem necessitar de ser similar ao objeto (ícone) ou dispor de um relação com o existencial (índice). O seu potencial de representação acontece de uma combinação de ideias entre o símbolo e determinado objeto e, os seus componentes são reconhecidos por códigos de convenção sociais. Porém, tais convenções podem abranger similitudes. De acordo com Santaella (2001), também as formas podem representar sem recorrer a uma similitude para com o objeto,

tem seu protótipo na escrita alfabética, prolongando-se nos sistemas culturalmente convencionais de notação musical, nos símbolos químicos, lógicos e matemáticos. Todos estes apresentam analogias com os sistemas convencionais de escrita, pois são precisamente codificados e neles cada elemento cumpre sua função significativa pela posição que ocupa em relação ao sistema inteiro (Santaella, *ibid.*, p.252).

2.3.3. A Matriz Verbal

A linguagem verbal é refletida pela sua convencionalidade e arbitrariedade. A definição dada por Peirce quanto à sua concepção da palavra como símbolo, “a palavra, em si mesma, não

tem existência, embora tenha ser real, consistindo em que os existentes deverão se conformar a ela⁴⁵”, comprova a qualidade verbal. A linguagem verbal é a única apta a produzir o pensamento sob autocontrole, o pensamento científico. A discursividade é a qualidade da linguagem verbal, corporificando-se nas subcategorias da descrição, dissertação e narração. Porém, apesar de ser argumentativa, com uma produtividade recorrente, a linguagem verbal também chega a aproximar-se de formas icônicas, como no caso da poesia. Segundo Santaella (2001), também a linguagem verbal segue o seu rumo sob a influência dos sentidos: “vale ressaltar que estou considerando como sentidos não apenas a visão, audição, tato, paladar e olfato, mas também a imaginação como uma espécie de sentido interior” (p.295). Posto isto, Santaella relembra uma afirmação dada por Peirce, refletindo que “o mundo atual não pode ser distinguido do mundo da imaginação por nenhuma descrição” (Peirce *apud* Santaella, 2001, *ibid.*). Dessa forma, Santaella (*ibid.*) conclui que, progressivamente mais, somente o contexto e o âmbito de conjectura dos falantes conseguem determinar acerca da natureza do referente.

Na matriz verbal, é denotado o domínio do legi-signo simbólico argumentativo. A convenção apenas tem a sua presença determinada através das ocorrências que conduz, no entanto, essas ocorrências em momento algum conseguem satisfazer toda a força viva da convenção, por exemplo: as palavras do caráter verbal, como legi-signos, só se materializam nas suas aparições. O símbolo estabelece relação com o seu objeto por meio da sua qualidade referida (arbitrária) e não por incentivo, sendo somente considerado símbolo, mediante o seu interpretante, ou melhor, pela ideia concebida na sua mente após feita uma associação ao objeto. Diante disso, é entendido como algo social e pende da sua aplicação incorporada na sociedade. Santaella (2001), relativamente ao argumento, diz que o mesmo pode caracterizar-se como abduutivo, dedutivo e indutivo, em conformidade com a primeiridade, secundidade e terceiridade (p.271). Dessa maneira, descrição, narração e dissertação, corresponderiam às qualidades da linguagem verbal escrita, equivalendo respetivamente, ao ícone, ao índice e ao símbolo.

Tendo em conta a primeiridade do discurso, situa-se a descrição que, diz respeito à forma de se chegar perto daquilo que ocorre e, como ocorre; apropriando-se da natureza das coisas.

⁴⁵ (Peirce *apud* Santaella, 2001, p.262).

Apesar da descrição pertencer ao existente, pode também inserir-se na percepção, através dos sentidos e da imaginação, possibilitando assim a fragmentação do objeto em parcelas, restabelecendo a apreensão sensória. Em 2001, Santaella elucida que, a expressão linguística designa o objeto, o seu referente, pretendendo permanecer o mais fiel a si mesmo, ocultando a linguagem e manifestando o referente.

Quanto à secundidade da matriz verbal, a narração, Santaella (2001) diz que a narração ambiciona indagar as forças que conduzem a sequencializada da narrativa. Caracteriza-se como secundidade, pois remete para o registro linguístico de ações e/ou eventos. A ação encontra-se presente no conflito, na ação da reação, no qual acontece a ocorrência; um protagonista, dando como exemplo, somente aparece em razão de efetivar a ação. No caráter de primeiridade, existe a possibilidade de dar-se uma descrição sem narração, no entanto, na qualidade de secundidade, a narração é incapaz de se dar sem a descrição. Descrição essa que se inicia nos verbos de ação e, através dos mesmos, ocorre a iniciação ao conflito.

De acordo com Santaella (*ibid.*), a narrativa está associada ao espaço, contendo entidades paralelísticas: simetrias, antíteses, gradações; por meio das quais, é possibilitado obter variadas visões simultâneas da ocorrência, sendo narradas as diversas proporções da ação, uma história plausível e indeterminada. Existe a eventualidade de existir similitude entre o espaço interno da narração (diagramas relacionais) e o espaço do que está a ser narrado. “O caráter reticular, alinear e multidimensional da estrutura do hipertexto dá à narrativa uma constituição espacializada que facilita a iconização das sequências narrativas em relação à história contada” (Santaella, 2001, p.235). Santaella (*ibid.*), diz que a narração é contínua e conjectura uma ordem cronológica, conforme as notícias e eventos que são capazes de ser relatados de forma temporal. “A notícia é, assim, o gênero de discurso que melhor representa o acomodamento da narrativa verbal a um nível otimizado de pura sucessividade” (p.331). Ainda com base em Santaella (2001), sabe-se que a narração deduz que uma ação fomenta outra, todavia, as ações conjecturadas contêm uma pressuposição lógica, especulativa e subjectiva, inclinando-se para a terceiridade. Tal causalidade é possível dar-se de modo instantâneo, uma vez que, uma ação define outra que lhe oferece continuidade, ou mediatização, com espaço entre causa e consequência.

No que diz respeito à terceiridade do discurso, pode encontra-se a dissertação, formulação, convenções generalizadas e concepções especulativas no qual predomina o intelecto: as ações são representadas em costumes, modelos comuns, concepções, acontecimentos repetitivos e, desse modo, hábitos. Segundo Santaella (*ibid.*), a dissertação limita-se apenas à escrita, dado que as de caráter oral existiriam somente em memórias vulgares (p.345). Contudo, é ainda importante denotar que, a utilização de exemplos remetentes à experiência, de forma a consolidar os conceitos sustentados, são compreendidos numa espécie de dissertação com qualidade de indução, onde discursos demasiado especulativos tornam-se mais compactos através de exemplos. Porém, é preciso ter-se em atenção que, existe a possibilidade de haver uma generalização adiantada que, pode não equivaler com o todo. Quanto ao mais alto nível de dissertação, fundamentado na dedução, Santaella (*ibid.*) diz que “é o caso típico do raciocínio matemático que parte de uma hipótese cuja verdade ou falsidade nada tem a ver com o raciocínio, e cujas conclusões são igualmente ideais” (p.357). Tal modo de argumentação pretende comprovar como algo tem que ser, fundamentando, dessa maneira, um modo de prever. O discurso argumentativo estabelece o seu princípio por meio de hipóteses (premissas) e continua até à validação das premissas na conclusão, impedindo a efetivação de outras interpretações sem ser a que está manifesta no texto.

Santaella (2001) acrescenta ainda que, a dissertação é possível de ser elaborada por meio das opiniões do falante e, sujeita-se ao repertório, tentando não se tornar numa coisa comum; e que também viável a confrontação de “ideias, conceitos e generalizações simbólicas para identificar seus pontos em comum e suas oposições e, a partir da observação desses aspetos, determinar a validade de suas conclusões”, como exemplo, posicionam-se os textos que manifestam prós e contras com a finalidade de encontrar uma conclusão ou que debatem sobre o estado da arte a fim de legitimar uma indagação (pp.360-361).

2.3.4. As Linguagens Híbridas

Em 2001, Santaella apresenta as linguagens híbridas, sendo as linguagens que combinam as concepções da sonoridade, da visualidade e da discursividade verbal. “As matrizes não são puras. Não há linguagens puras. Apenas a sonoridade alcançaria um certo grau de pureza se o

ouvido não fosse tátil e se não se ouvisse com o corpo todo” (p.371). Além disto, segundo Santaella (2001), ao se investigar todas as diferentes e complexas condições das produções criativas das obras de arte, é necessário levar-se em conta o seu registro. De modo a que, o que não é representação é dado como presentificação, um acaso incapaz de se repetir, uma ocorrência singular, sendo o caso da percepção de alguns sentidos - exemplo das performances. “Os sentidos do paladar, olfato, e mesmo do tato não criam linguagens, pois exaurem-se no ato perceptivo, ato sem rastros” (p.374).

Santaella (*ibid.*), ao se referir à hibridização das linguagens, tem como objetivo reaver a percepção que declara que são os signos os mediadores entre os seres humanos e o mundo, e não os meios dessa comunicação. Ou seja, não são os mídias os mediadores, do modo que têm vindo a ser considerados os novos cenários de comunicação e expressão; visto conterem os mecanismos das três linguagens, são dados como mediadores. Assim, os signos fazem parte dessas matrizes singulares da linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal, como realça Santaella (*ibid.*): no interior da visível variedade dos processos de signos, sistemas de linguagem e mídias, cujo os signos se incorporam e por onde são conduzidos, somente existem três matrizes da linguagem e pensamento. A íntegra da quantidade de diversidade de signos que estão presentes no quotidiano do ser humano, reflete meramente as combinações intermináveis e relações do acaso de determinadas modalidades limitadas, do qual, a lógica semiótica é delineada (p.411).

O objetivo último das classificações é o de funcionar como um dispositivo que permita perceber as formas semióticas de que partem os diversos processos sógnicos ou linguagens e as relações que são possíveis entre eles, o que nos leva à superação das divisões estanques entre as linguagens na medida em que são fornecidas novas bases para uma visão intersemiótica fundada em matrizes lógicas (Santaella, 2001, p.381).

1. Matrizes sonora 1.1 Sintaxes do acaso 1.1.1 Puro jogo do acaso 1.1.2 Acaso como busca 1.1.3 Modelizações do acaso		
1.2 Sintaxe dos corpos sonoros 1.2.1 Heurística dos corpos 1.2.2 Dinâmica das gestualidades 1.2.3 Som e abstrações	2. Matriz visual 2.1 Formas não representativas 2.1.1 Talidade 2.1.2 Marca do gesto 2.1.3 Invariância	
1.3 Sintaxes convencionais 1.3.1 Ritmo 1.3.2 Melodia 1.3.3 Harmonia	2.2 Formas figurativas 2.2.1 <i>Sui generis</i> 2.2.2 Conexão dinâmica 2.2.3 Codificação	3. Matriz verbal 3.1 Descrição 3.1.1 Qualidade 3.1.2 Indicial 3.1.3 Conceitual
	2.3 Formas representativas 2.3.1 Semelhança 2.3.2 Cifra 2.3.3 Sistema	3.2 Narração 3.2.1 Espacial 3.2.2 Sucessiva 3.2.3 Causal
		3.3 Dissertação 3.3.1 Conjectural 3.3.2 Relacional 3.3.3 Argumentativa

Tabela 9 - As Três Matrizes e as suas modalidades. Fonte: Santaella, L. (2001). *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia*. (p.372).

As imagens não são somente formas de conhecimento. Elas geram modelos de conhecimento. A fim de atingir isso, é necessário percorrer o cruzamento entre o visível e o legível, aquilo que, na imagem, se deixa ver e ler. Quer dizer, imagens também se lêem, o que exige uma aprendizagem, prudência e consideração pela sua especificidade de linguagem, sem reprimi-la em categorias relativas a práticas, de modo a centralizar a fala e a razão no centro de qualquer discurso, texto ou pensamento, retiradas do verbal-discursivo.

3. INTERPRETAÇÃO DE UMA IMAGEM

3.1. A Falha de Interpretação da Imagem

O termo imagem compreende variados sentidos, sendo capaz de significar, em alguns contextos, uma representação visual e, noutros, uma representação mental⁴⁶. Segundo Joly (2007), a imagem “embora nem sempre remeta ao visível, toma alguns traços emprestados do visual e, de qualquer modo, depende da produção de um sujeito: imaginária ou concreta a imagem passa por alguém que a produz ou reconhece” (p.13).

Independentemente da distinção entre visual e mental, uma imagem referir-se-á sempre a uma representação. De acordo com Flusser (2002), a imaginação é uma força apta a construir e compreender imagens, ou melhor, “as imagens oferecem aos seus recetores um espaço interpretativo: símbolos ‘conotativos’” (p.8). Levando em conta estas orientações, nesta fase do estudo, será (novamente) apresentado uma breve noção da imagem sob perspectiva da significação, ou seja, da semiótica e da produção de sentidos que, conforme é dito em Joly (2007), “abordar ou estudar certos fenómenos em seu aspecto semiótico é considerar seu modo de produção de sentido, ou seja, a maneira como provocam significações, isto é, interpretações” (p.29).

Qualquer imagem contém uma abundância interminável de possíveis sentidos, nos quais, os sentidos estão penderes da percepção⁴⁷ do recetor, a fim de obter um significado. Além do mais, no processo perceptivo encontram-se inseridos, não só os aspetos físicos ou plásticos⁴⁸ da imagem, como também aspetos relativos ao elemento sociocultural do recetor. Assim, a interpretação feita de uma imagem é possível de diferir entre os seres humanos, visto que, as significações são baseadas nos repertórios de cada um, ou melhor, nas suas experiências e conhecimento pessoal. Desse modo, as imagens apresentam-se repletas de abstrações e, no momento da sua decifração, sugerem concepções. Como é dito em Flusser (2002), “os conceitos não significam fenómenos, significam ideias”, uma vez que, apesar de existirem no âmbito da abstração, encontram-se passíveis de uma codificação textual (p.10). Flusser (*ibid.*),

⁴⁶ Como já foi visto, em grande detalhe, no início deste estudo.

⁴⁷ Percepção no sentido psicológico, que abrange as fases de sensação, organização e interpretação de um estímulo (visual, sonoro, tátil, olfativo ou gustativo).

⁴⁸ Como por exemplo: cores, formas e contrastes.

evidencia que as imagens são mediações entre o homem e o mundo, mediações mágicas aptas de substituir uma ocorrência por uma cena planejada, integradas nas imagens visuais e compreendidas mediante concepções determinadas pelo recetor-espectador, em resultado de uma intencionalidade inicial, proveniente do emissor-produtor da imagem (*ibid.*).

Tendo em consideração que a comunicação de bens de consumo passou a intensificar qualidades intangíveis (subjetivas) em oposição ao interesse das qualidades tangíveis (físicas) dos produtos, as concepções exibidas pelas imagens cada vez passaram a ser mais imprescindíveis na área da publicidade. Melhor dizendo, os valores, concepções e significados existentes nas mensagens publicitárias, na sua maioria, são divulgados por mensagens visuais que são cenas⁴⁹ conotativas. No caso da utilização da fotografia numa campanha publicitária, sabe-se que será uma imagem primeiramente imaginada, concebida. Em 2002, Flusser explica que: “as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo” (p.13); do mesmo modo que Joly (2007) diz que: “um projeto de imagem é primeiro verbalizado, antes de ser realizado visualmente” (p.73).

Como Joly (*ibid.*) esclarece, “um mesmo roteiro (verbal) pode dar lugar a todos os tipos de representações visuais vinculadas à riqueza infinita da experiência de cada um” (*ibid.*), desse modo, é possível considerar que as imagens técnicas, ao serem geradas, procuram apresentar concepções previamente determinadas pela instância que as gera⁵⁰. Qualquer que seja o evento ocorrido, no caso da publicidade, a representação visual conduz o recetor à representação mental, à formação da imagem da marca e dos valores de consumo.

De acordo com Joly (2007), e apesar da utilização de imagens ser integrante do meio midiático, a palavra “imagem” tendo vindo a ser aplicada de forma errada como sinónimo de imagem de mídia e, conseqüentemente, como sinónimo de publicidade e televisão. Essa incorreção, leva a que a própria noção de imagem seja afetada, tanto na sua utilização como na sua compreensão, dado que a integração da concepção de suporte ao de conteúdo, produzem equívocos entre imagem animada e imagem fixa, determinando desigualdades à primeira forma imagética⁵¹.

⁴⁹ Cena = Percepção do recetor, falada na página anterior.

⁵⁰ No caso de uma fotografia publicitária, o modo de iluminação, a paisagem, os enquadramentos e modelos, são definidos consoante as concepções que a publicidade em questão procura transmitir.

⁵¹ Flusser (2002), designa que “imagens são superfícies que pretendem representar algo” (p.7).

De fato, considerar que a imagem contemporânea é a imagem da mídia – e que a imagem da mídia por excelência é a televisão ou o vídeo – é esquecer que coexistem, ainda hoje, nas próprias mídias, a fotografia, a pintura, o desenho, a gravura, a litografia, etc., todas as espécies de meios de expressão visual que se consideram “imagens” (Joly, *ibid.*, p.15).

Independentemente das adversidades mencionadas por Joly (2007), compreender os meios de produção da imagem e os seus respectivos resultados é fundamental para os estrategistas da comunicação. Como foi anteriormente dado a conhecer, as imagens contêm concepções que, no âmbito publicitário e mercadológico são transformadas em elementos primordiais à conquista do consumidor. Assim, a imagem consoante produto midiático, precisa de ser ponderada, prevista, pensada com o propósito de averiguar se os efeitos de sentido apresentados são adequados para a mensagem pretendida a ser transmitida, e se esses mesmos sentidos são concordantes com o contexto e com os conhecimentos do público-alvo. Segundo Joly (*ibid.*), a averiguação é determinada pelo seu objetivo, pela “busca ou a verificação das causas do bom ou do mau funcionamento de uma mensagem visual” (p.48). Joly (2007) reforça ainda que: “O trabalho do analista é precisamente decifrar as significações que a ‘naturalidade’ aparente das mensagens visuais implica. ‘Naturalidade’ que, paradoxalmente, é alvo espontâneo da suspeita daqueles que a acham evidente, quando temem ser manipulados pelas imagens” (p.47); e afirma que a análise semiótica não pode ser realizada de forma espontânea:

Devemos nos lembrar que a análise continua sendo um trabalho que exige tempo e que não pode ser feito espontaneamente. Em compensação, sua prática pode, a posteriori, aumentar o prazer estético e comunicativo das obras, pois aguça o sentido da observação e o olhar, aumenta os conhecimentos e, desse modo, permite captar mais informações (no sentido amplo do termo) na recepção espontânea das obras (*ibid.*).

3.2. A Linguagem Universal da Imagem

Por vezes a sugestão de análise e “explicação” de imagens, cria imensas questões e reticências no ar, o que gera certo receio a quem as tenta “ler”.

Como refere Joly (2007), tais reticências podem ser:

- o que há a dizer de uma mensagem que, precisamente devido à sua semelhança, parece “naturalmente” legível?
- uma outra atitude é contestar a riqueza de uma mensagem visual através de um inevitável e repetitivo “o autor quis tudo isso”?
- Uma terceira reticência diz respeito à imagem considerada como “artística”, e que a análise deformaria, porque a arte seria da ordem do intelecto, mas da ordem afetiva ou emotiva (Joly, *ibid.*, p.41).

Qualquer que seja a análise feita em qualquer das circunstâncias, nunca deve ser feita somente por se fazer, mas sim referente a cada situação em si, a cada projeto distinto.

Em 2007, Joly elucida que existem diferentes argumentos que fundamentam este “pré-conceito” que leitura da imagem é “natural”, pelo menos tendo em conta a imagem figurativa. Em particular, pela velocidade da sua percepção visual, tal como a coincidência visível do reconhecimento do seu constituinte e da sua interpretação (p.42).

Outro argumento fundamentado é a universalidade existente da imagem, com base no facto do homem ter fabricado imagens ao redor de todo o mundo, desde o início da Pré-história até aos dias de hoje e devido a isso, pensar que todas as pessoas são aptas para reconhecer uma imagem figurativa, independentemente do seu contexto histórico e/ou cultural. Tem que se ter noção que existe, para toda a humanidade, “esquemas mentais e representativos universais, arquétipos (= modelo pelo qual se faz uma obra material ou intelectual), ligados à experiência comum a todos os homens” (*ibid.*).

Contudo, não se pode tirar a conclusão de que a imagem é universal, pois isso gera confusão e traz o desconhecido. Confusão essa que é muitas vezes criada entre percepção e interpretação. Assim sendo, compreende-se que reconhecer esta ou aquela causa, não significa que se compreenda a mensagem da imagem, pois muitas vezes, a mesma tem uma significação muito específica, relacionada tanto quanto ao seu contexto interno, tanto quanto ao seu aparecimento, às expectativas e aos conhecimentos do recetor.

O facto de existir um reconhecimento de certos objetos, não permite se conhecer ao certo qual a sua significação precisa e circunstanciada. Por esse motivo, reconhecer causas nas mensagens visuais e fazer as suas interpretações, devem ser consideradas como sendo dois procedimentos mentais e complementares, mesmo que se tenha a impressão de serem

simultâneos. Em contrapartida, o próprio reconhecimento da causa requer uma aprendizagem, e com base nisso, ainda que nas mensagens visuais sejam muitas vezes apresentadas como “realistas”, é visível que existem variadas diferenciações entre a imagem e a realidade que por ela é suposta ser representada.

Em grande parte das imagens, a inexistência de profundez e as suas características bidimensionais, a variação das cores, a modificação de dimensões, a falta de movimento, e mesmo a própria imagem, exigem uma aprendizagem (e uma aprendizagem prévia) para permitir “reconhecer” a semelhança à realidade, incorporando as diretrizes de transformação, e em contraparte, “esquecer” as diferenças.

É através desta aprendizagem (e não da leitura de imagem) que é feita de forma “natural” na nossa cultura, onde a representação pela imagem é um fator fundamental.

De acordo com Joly (2007) e baseando-se no *Les Enfants Sauvages* de Malson (1959), é constante que as imagens sirvam de alicerce à aprendizagem da linguagem. E, de modo que a aprendizagem da linguagem tem uma limitação de idade para tal, se não tivermos sido instruídos na leitura e compreensão das imagens no início, torna-se impossível posteriormente fazê-lo⁵² (p.43).

A função de quem faz a análise de uma imagem é justamente a de decifrar as significações da mesma, no qual é apresentada uma “naturalidade” envolvente nas mensagens visuais. “Naturalidade” essa, que por meio paradoxal, é vista de modo espontâneo como suspeita pelos próprios que a consideram indiscutível quando pensam ser “manipulados” pelas imagens (*ibid.*).

3.3. Orientação para uma Leitura de Imagem

Neste ponto do estudo, é apresentado de forma meticulosa a metodologia de Erwin Panofsky para análise de imagens. Esta metodologia é descrita por Panofsky (2007) no seu livro *Significado nas Artes Visuais* e pode ser caracterizada como metodologia panofyskiana,

⁵² Malson, L. (1959). *Les Enfants Sauvages*, UGE. Acontece que certas pessoas adultas nunca viram imagens, por viverem em zonas afastadas onde a tradição cultural não emprega a imagem figurativa. As imagens figurativas reduzem-se então, para estas pessoas, a conjuntos de cores e formas que em caso algum remetem para elementos da realidade (Joly, 2007, p.43).

iconológica ou histórico-social, melhor dizendo, é através desta metodologia que é possibilitada a análise de uma obra a partir do seu tempo e espaço, como também a sua relação com outras produções culturais desse mesmo período.

De acordo com Panofsky (2007), as imagens são constituinte de uma parte da cultura e, para conseguirem ser compreendidas, é necessário introduzir-se nessa cultura. Desse modo, a imagem não só apresenta uma ideia, como expressa uma concepção de tudo o que está ao redor do ser humano, ou seja, do mundo. Para Panofsky (*ibid.*), as imagens precisam de ser compreendidas como se fossem um documento histórico que, em junção com outras fontes, transformam-se em fundamentais fontes de compreensão e análise histórica.

Na sua diferenciação entre cientista e o humanista, Panofsky (*ibid.*) tem como objetivo perceber o historiador de arte como um humanista. Conforme Panofsky (2007) explica, o elemento comum entre o cientista e o humanista é o facto da investigação partir sempre do início de uma observação. O primeiro olhar do investigador, seja de modo consciente ou inconsciente, exhibe conseqüentemente um método. Tal olhar torna-se significativo, uma vez que, tanto o cientista como o humanista introduzem uma investigação do ponto de partida da observação que, contém como apoio prévio uma teoria. Em 2007, Panofsky esclareceu que

o primeiro passo é, como já foi mencionado, a observação dos fenómenos naturais e o exame dos registos humanos. A seguir, cumpre “descodificar” os registos e interpretá-los, assim como as mensagens da natureza recebidas pelo observador. Por fim, os resultados precisam ser classificados num sistema coerente que “faça sentido” (Panofsky, 2007, p.26).

Estando a observação traçada num referencial teórico, é dada como o primeiro passo da investigação e, continuamente, acontece a interpretação e a apresentação das conclusões. Todavia, na execução do papel de historiador de arte e tendo como objeto uma obra de arte, na sua maioria objetiva e outra que é maioritariamente subjetiva, respetivamente, pesquisa arqueológica e recriação estética. Porém, Panofsky (2007) afirma que recriação subjetiva não necessita somente de sensibilidade, mas sim de preparação. Dessa forma, Panofsky (*ibid.*) descreve um trajeto de investigação para o historiador de arte:

Ajustar-se, instruindo-se o máximo possível sobre as circunstâncias em que os objetos de seus estudos foram criados; Coligir e verificar toda informação factual existente: idade, autoria, condições, destino, etc. e ainda, compara essa obra com outras de mesma classe e examina escritos que reflitam padrões estéticos de seu país e época, para conseguir uma apreciação mais “objetiva” de sua qualidade; Ler livros de teologia e mitologia para identificar o assunto abordado e tentar separar a contribuição individual do autor com a contribuição de seus antepassados e contemporâneos; Estudar os princípios formais ligados à obra; Observar a “interligação entre as influências das fontes literárias e os efeitos de dependência mútua das tradições representacionais, para estabelecer a história das formulações iconográficas ou ‘tipos’”; Familiarizar-se com as atitudes religiosas, sociais e filosóficas da época e local para melhorar a apreciação subjetiva (Panofsky, 2007, p.36).

É o trajeto descrito por Panofsky (2007) que enfatiza a relevância de uma ampla investigação, realizada pelo historiador de arte em diversos âmbitos. Desse modo, fica disponível a capacidade de se conceber uma investigação arqueológica, como também a possibilidade de produzir as suas experiências recreativas, dado que, uma é o alicerce da outra.

A proposta desenvolvida por Panofsky (*ibid.*), recai sobre as terminologias da iconografia e iconologia. Na qual, Panofsky (*ibid.*) designa iconografia como “o ramo da história da arte que trata do tema ou mensagem das obras de arte em oposição a sua forma” e iconologia como “uma iconografia que se torna interpretativa e, desse modo, converte-se em parte integral do estudo da arte, em vez de ficar limitada ao papel do exame estatístico preliminar” (Panofsky, 2007, pp.47-54). A iconografia dedica-se quanto ao tema ou ao assunto; desse modo, a iconologia é o estudo referente ao significado do objeto. Para as duas designações, é necessário recorrer à distinção entre o tema e a forma. Ou seja, a forma de uma obra de arte apresenta o seu aspeto visível, ou melhor, a cor, dimensão, linha, entre outras características de expressão, já o tema compreende três qualidades:

I. Tema primário ou natural, subdividido em factual e expressional. “É apreendido pela identificação das formas puras, ou seja: certas configurações de linha e cor...; pela identificação de suas relações mútuas como acontecimentos; e pela percepção de algumas qualidades expressivas...” são os motivos artísticos. II. Tema secundário ou convencional [...] é apreendido pela percepção de que uma figura masculina como uma faca representa São Bartolomeu, etc.”. Ligam-se os motivos artísticos com assuntos e conceitos. É o tema em oposição à forma. III. Significado intrínseco ou conteúdo: “é apreendido pela determinação daqueles princípios subjacentes que revela a atitude básica de uma nação, de um período, classe social, crença religiosa ou filosófica – qualificados por uma personalidade e condensados numa obra (Panofsky, 2007, pp.50-52).

O tema primário, secundário e o significado intrínseco ou conteúdo, proporcionam recursos para a realização de uma análise de uma obra de arte. Conforme Panofsky (2007), é formado um quadro explicativo que apresenta, brevemente, os passos da sua proposta metodológica:

OBJETO DA INTERPRETAÇÃO	ATO DA INTERPRETAÇÃO	EQUIPAMENTO PARA INTERPRETAÇÃO	PRINCÍPIOS CORRETIVOS DE INTERPRETAÇÃO (História da Tradição)
I Tema primário ou natural – (a) fatural, (B) expressional – constituindo o mundo dos motivos artísticos	Descrição pré-iconográfica (e análise pseudoformal)	Experiência prática (familiaridade com objetos e eventos)	História do estilo (compreensão da maneira pela qual, sob diferentes condições históricas, objetos e eventos foram expressos pelas formas).
II Tema secundário ou convencional, constituindo o mundo das imagens, estórias e alegorias.	Análise Iconográfica	Conhecimento de fontes literárias (familiaridade com temas e conceitos específicos)	História dos tipos (compreensão da maneira pela qual, sob diferentes condições históricas, temas ou conceitos foram expressos por objetos e eventos).
III Significado intrínseco ou conteúdo, constituindo o mundo dos valores simbólicos.	Interpretação Iconológica	Intuição sintética (familiaridade com tendências essenciais da mente humana) condicionada pela psicologia pessoal e Weltanschauung.	História dos sintomas culturais, ou símbolos (compreensão da maneira pela qual, sob diferentes condições históricas, tendências essenciais da mente humana foram expressas por temas e conceitos específicos).

Tabela 10 - Panofsky, E. (2007). *Significado nas Artes Visuais*. (p.64).

Assim, a proposta metodológica de Panofsky (2007), entende a análise de uma obra de arte com fundamento em três níveis: a análise pré-iconográfica - tem como objetivo identificar os significados factuais e expressivos de uma determinada obra; a análise iconográfica - procura identificar os significados convencionais expressos pelos elementos de uma obra; e por último, a interpretação - onde se apreende o significado dessa obra, os seus valores simbólicos que representam os signos da cultura da qual foi produzida.

CAPÍTULO III

1. Sintetizando o Fundamental

É importante compreender que o ruído não se encontra fora da linguagem (sonora, visual, informática), e sim, que estabelece o seu próprio limite. Desse modo, é fundamental entender a sua função crítica e de que maneira o mesmo se posiciona na *Glitch Art*.

O ruído, consoante o seu “caos” e “nada” qualificado a corromper na *Glitch Art*, apresenta uma incompatibilidade que é capaz de ser caracterizada como não lógica, ou melhor dizendo, não dialética. A hipótese dada neste estudo para demonstrar que o efeito do ruído pode ser refletido como aspecto crítico da comunicação, é que a *Glitch Art* emprega a função de se expressar de forma criticamente dialética na sua perversão. Ou seja: produzir imagens que constituam críticas a imagens; manipular a tecnologia digital a fim de refazer a estrutura das formas estabelecidas pela comunicação do neocapitalismo; gerar e compreender signos, consequentes de uma alteração ao seu aspecto inalterável e aptos a modificar signos.

Segundo Menkman (2011), existem artistas que explicam e desfazem, de modo intencional, as estruturas e classificações das tecnologias digitais. Esses mesmos artistas, não se opõem binariamente ao conteúdo da utilização habitual do computador, porém, atuam no limite dessa mesma ação. Eventualmente, encontram-se artistas que utilizam os princípios intrínsecos ao/ do computador com a finalidade de enganar e persuadir os espectadores a uma enchente de expectativa do qual a obra instantaneamente se distancia. Resultante disso, o espectador é coagido a identificar que o computador é uma sociedade exclusiva baseada numa origem de convenções, e simultaneamente, é dado como um equipamento capaz de ser utilizado de variadas maneiras. Desse modo, os objetos digitais resultantes do ruído encontram-se num paradoxo: são caracterizados “negativamente”, possuindo um caráter positivo, generativo, redefinidor (p.340). A interrupção dada na ação na tecnologia (objeto do ruído) provoca um vazio que não só é uma inexistência de significado, como também incita o espectador a se distanciar do discurso convencional referente a uma tecnologia específica e a interrogar-se quanto ao seu significado. Menkman (*ibid.*) afirma que da mesma maneira que o “significado” do ruído difere de acordo com a sua posição de se expressar, também a sua designação de “negatividade” não é somente negativa: a mesma contém uma repercussão positiva ao suportar a alteração da concepção do que lhe é oposto: “o mundo do sentido, da norma, da regulação, do bem, da beleza e assim por diante” (*ibid.*). A relação presente entre beleza/

ordem/sentido e ruído/caos/deforme, ocupa posição numa dialética com o objetivo de utilizar o ruído com a finalidade de criticar a imagem, e onde a imagem procura apoderar-se ou tomar o ruído. É por meio do vazio que os artistas conseguem criticar os métodos digitais e os espectadores são obrigados a compreender os princípios intrínsecos que estão presentes nos códigos dos meios digitais. Na medida em que na sua maioria os artistas avançam com uma experimentação dos objetos do ruído a fim de um resultado negativo (ou em forma de acidente), Menkman (2011) acredita que os resultados positivos de tais imperfeições e as possibilidades inovadoras que os mesmos disponibilizam devem ser evidenciados e realçados. Assim, os objetos de ruído existem como a matriz que permite a produção de novos padrões, anti-padrões e novas oportunidades encontradas nos limites, como por exemplo, da linguagem. Através da geração de interrupções com as convenções políticas, sociais e económicas do computador, o espectador é capaz de se converter num público conhecedor dos seus padrões intrínsecos, pré-programados. Dessa maneira, é possível se proceder à formação de uma nova *gestalt* da interação (p.340).

De forma abreviada e conforme foi dito com referência a Rosa Menkman, a *Glitch Art* tem os seguintes objetivos e finalidades: a modificação da aparência (forma) da imagem técnica por meio da criação e destruição do ruído; o objetivo de reproduzir as modificações das formas produzidas, na concepção de quem as gera e do espectador que as compreende; a reestruturação das convenções existentes e referentes às tecnologias digitais; a capacidade de atuar numa área de extremo e possibilitando assim uma deslocação dos limites; o caminho para novas alternativas de aplicação das formas na relação entre o homem e o computador e que se encontra inalterável no capitalismo.

Em conformidade com Menkman (*ibid.*), é através da dialética no pensamento que são constituídas os propósitos críticos da *Glitch Art*. Assim sendo, o *glitch* seria considerado como uma “maravilhosa interrupção” que produz paralelamente sensações e emoções capazes de afrontar e impressionar, de destruir e de criar; as suas obras (objetos) são incapazes de serem previsíveis e acabam por ser caracterizadas como “lindamente” perigosas.

Uma vez que me encontro no meio dessas ruínas, também experimento um sentimento de esperança; uma sensação triunfal de que há algo mais do que somente devastação. Um sentimento negativo dá lugar a uma experiência

íntima, pessoal da máquina (ou programa), um sistema exibindo as suas formações, funcionamentos internos e falhas. [...] Questões surgem: o que é essa expressão, e como foi criada? Será, talvez... um *glitch*? Mas mal o *glitch* seja nomeado, o seu momento desaparece... e diante dos meus olhos, repentinamente, uma nova forma emergiu (Menkman, 2011, p.341).

Referente à citação acima descrita, Menkman dá a entender que o *glitch* é refletido como uma experiência de interrupção, como ação de afastamento que direciona o objeto para a sua forma e discurso perversos, à ruptura do sentido (*ibid.*). Tal ruptura é considerada com referência a uma pura negatividade, ou seja, não visa desfazer ou até mesmo prejudicar a tecnologia digital e as formas a ela pertencentes, mas sim produzir através dessa mesma ruptura um caminho inovador capaz de gerar novas formas e sentidos.

Neste momento, é preciso questionar como é que a experiência atrás mencionada é tomada por meio da tecnologia digital e como se torna capacitada, significativamente, para o domínio estético?

Conforme é dito por Didi-Huberman (2015) e referindo-se em parte ao raciocínio estético de Georges Bataille, a ideia da “experiência” apresenta tanto uma noção de sofrimento quanto o seu experimento sobre o pensamento, a concepção ou as imagens. O ato de experimentar aqui presente, tem como propósito promover o progresso de produção de alguma coisa como uma dilaceração “experimental” (p.19). Gerar assim uma experiência do ruído, segundo Didi-Huberman (*ibid.*), não só é suportar os efeitos a ele associados, como também produzir mecanismos próprios para o incitar e reter nas imagens caracterizadas como objetos consequentes de um procedimento crítico. Existe assim, um duplo sentido da palavra “experiência” qualificado a combater a relação dilemática teórica entre a experiência de sofrimento e a experiência aplicada, ou antes dizendo, a experiência produzida através de processos sob perspectiva formal e incluindo igualmente o prisma morfológico. A qualidade padecida e agitada de tal experiência gerada na *Glitch Art*, está em relação para com os pontos de vista (formal e morfológico) que são responsáveis pelos processos competentes que possibilitam e dilaceram a tecnologia digital num projeto crítico, consentindo com que a pura negatividade do ruído - signo ou indício de ruptura no campo da comunicação - se submeta à dialetização e, devido a essa ação, produza a obra (objeto) (p.301).

O ruído é capaz de ser compreendido como uma sobra da representação, um componente que não pode ser replicado com a eficácia de fragmentar o campo da linguagem e do sentido. Didi-Huberman (2015) afirma que a maneira extravagante de estruturar uma dialética das formas aparenta proporcionar a compreensão do espaço estético e crítico da utilização do ruído na *Glitch Art*. Essa mesma utilização, com determinado caráter de aplicação da dialética específica, refere-se desse modo, mais a um método que visa inventar ou descobrir do que a uma noção incontestável (pp.236-256).

De acordo com Didi-Huberman (2015), é descrito o procedimento de “montar imagens no movimento da sua deformação”, finalizando assim numa “dialética sintomal” ou “dialética acidental”. O mesmo é fundamental para refletir sobre a experiência estética a que a *Glitch Art* se relaciona:

O jogo - ou o trabalho, no sentido freudiano e não hegeliano - das formas: metamorfose, vai e vem, repercussão, choque, alteração, dialética. Palavras que designam sempre processos e não estados, relações e não coisas. Desses processos, dessas relações, emerge, agita-se e debate-se um regime duplo da imagem: da respiração à sufocação, do levantar voo ao afogamento, da diástole à sístole, [...] da falta de excesso, da regressão à transgressão, do morfológico ao patético, do informado ao informe, do semelhante ao dessemelhante (Didi-Huberman, *ibid.*, p.391).

Preliminarmente, a *Glitch Art* não é constituída por um composto de diretrizes ou recursos que produzem as obras geradas. Determinadas obras são produzidas através de computadores e *softwares*, onde muitas das vezes são os próprios artistas a provocar a preserva ruptura do *hardware* e do *software*; outras ocorrem por intermédio de câmaras fotográficas em estado de degradação ou colapso, existindo assim inúmeras possibilidades que podem originar a produção destas imagens. Na maior parte das obras são desconhecidas as circunstâncias que conceberam os erros observados, nas restantes, apenas quem gerou a obra é que conhece a sua metodologia.

Menkman (2011) associa a *Glitch Art* à obsolescência programada, que visa coagir o utilizador a obter novos objetos o quanto antes, uma vez que os mesmos são gerados com um limite de validade bastante reduzido. “Gostaria de argumentar que este raciocínio económico

está muito relacionado à crescente fetichização nostálgica da imperfeição da *Glitch Art*, que ao longo das últimas décadas tornou-se uma espécie de vírus conceitual” (p.57).

No vínculo a que os artistas *Glitch* designam de “erro”, torna-se relevante considerar que a *Glitch Art* se apropria do mesmo tanto na sua vertente prática como conceitual, e por isso, é necessário compreender a arte do *Glitch* como um método e não como uma finalidade. Posto que esse método se dá como fundamental, visto ser ele o responsável pelo aspeto estético do erro.

Entende-se que um *glitch* cria a desordem, o caos e afeta os dados digitais onde é capaz de corromper permanentemente e/ou manifestar os seus objetos na extensão de uma imagem, vídeo ou até mesmo na produção e texturização de um som. Desse modo, cada componente integrante de *hardware* e *software* incita em procedimentos de geração e repercussões representativas de erro que se encontram justamente conectados a eles mesmos e aos métodos operados, ou seja, de que maneira foram constituídos, corrompidos e aplicados, numa diversidade de formas de perverter a tecnologia, os métodos operados e os resultados esperados. No momento em que o *glitch* ocorre, os primeiros impactos e impressões são de admiração, sendo unicamente possível ser entendido através de uma compreensão técnica ou de uma aprendizagem referente ao mesmo, embora se saiba prontamente que é algo indesejado e originado por meio de um defeito/erro.

Segundo Menkman (2011), existem três estados de interrupção de fluxos na percepção de transmissão e comunicação: (1) a pressão que acontece no decurso da codificação/descodificação e que provoca a diminuição da capacidade de um objeto; (2) o feedback; (3) a ruptura súbita incorporada no fluxo de tecnologia (p.11). Menkman (*ibid.*) salienta ainda que no âmbito digital, no momento em que um problema presente é decifrado, o mesmo passa a designar-se como um reconhecimento de razão técnica, caso o problema não seja identificado, ele é definido como *glitch* (*ibid.*). Assim, compreende-se que o *glitch* somente é *glitch*, desde o momento em que é apreendido no seu estado inesperado, até se reconhecer a condição que o causou e ser à posteriori corrigido pelo aparelho, progredindo assim com o seu modo esperado de funcionamento. Por conseguinte, a interação entre homem-máquina, ou melhor, entre o artista e o erro evidenciado no computador, fomenta a produção de novas experiências de

interrupção inesperada ou impelida dos fluxos. É através dessas mesmas experiências súbitas que consiste uma nova percepção do termo *Glitch Art*.

Em 2011, Menkman afirma que o artista ao posicionar uma porção do método de produção como um recurso de limite ou pouco controlável, apresenta um componente de acaso nas obras produzidas, visto que o *glitch* reflete a falta de controle presente, algo inconveniente e inesperado no fluxo dos sistemas e máquinas, sendo um *moment(um)* provocado pela respectiva máquina e no qual pode resultar em algo falhado e/ou obrigar a novas noções (p.31).

No mundo da *Glitch Art* podem-se encontrar diferenciadas ocorrências no qual a experimentação e o fetichismo pela tecnologia existem num papel mais significativo do que a própria significação, melhor dizendo, no qual o método de produção — com frequência o caso de tentativa-erro — fundamenta a obra gerada através da procura por inovadoras e superiores formas de errar.

Existem ocorrências nas quais o papel do artista é somente informar quanto ao *input* presente em determinados pontos de autonomia estabelecidos pelo mesmo, onde nem o próprio nem a máquina, são capazes de conhecer a repercussão desse método descomplicado em atividade e complexo em termos de funcionamento. Daí, a máquina funciona afastada das finalidades programadas e apresenta o erro como caráter generativo. Assim, o *glitch* manifesta-se como um “investimento”, no qual o artista é quem designa ao *output* o seu significado, passando de um *glitch* simples e tornando-se uma *Glitch Art*.

A *Glitch Art* existe dentro de diferentes sistemas e pode ser compreendida de forma distinta pelos diferentes intérpretes dentro desses sistemas (por exemplo, o sistema de produção e o de recepção). Não é somente o artista que produz a obra de *Glitch Art* que é o único responsável pelo *glitch*. Também o *input* “estranho” [...], o *hardware* e o *software* [...] e o espectador podem ser responsáveis. Todos esses intérpretes estão posicionados dentro (mas ocasionalmente sobrepostos) de diferentes fluxos em que o resultado final pode ser descrito ou reconhecido como *Glitch Art*. É por isso que um erro intencionado pode ainda ser chamado de *Glitch Art* e porque é que a *Glitch Art* nem sempre é apenas uma experiência pessoal de choque, mas também (como caráter de) uma metáfora para uma forma de expressão, que depende de múltiplos intérpretes (Menkman, 2010, p.5).

Encontra-se na *Glitch Art* uma apropriação dos erros, isto é, a partir do momento em que os artistas partem à experiência de adulterar o *hardware* e *software*, provocam a utilização

incorreta das máquinas e originam novos aparatos de objetos tecnológicos. Devido a estas ações, os artistas estão a demonstrar como é simples e atingível a destruição das tecnologias, resultando disso, uma produção de imagens (muitas vezes) inconcebíveis ao pensamento prévio e operando de forma a que os utilizadores destas tecnologias de modo algum teriam como propósito manipular, em virtude de uma representativa falta de obediência tecnológica.

Resumidamente, o *glitch* é um acaso (in)esperado de interrupção de um fluxo num enquadramento extenso e que permite o erro simulado ser compreendido como um *glitch*. De outra forma, e de uma perspetiva com qualidade técnica, o que iria determinar o que é ou não é um *glitch* seria precisamente o modo como o mesmo foi gerado, seja através de um método simulado ou inconsciente. Para tal, é necessário compreender o erro como a concepção de interrupções das funções esperáveis num método previsto e de retorno do resultado estabelecido no contexto e significado pretendidos — tecnológico, político, económico, e cultural, sendo apresentado por meio da (sua) vertente estética. Quanto à *Glitch Art*, a mesma é o resultado gerado da divergência entre intenção/expectativa na interação com o seu contexto/máquina/software/espectador, o funcionamento desejado/indesejado em específicas circunstâncias — desse modo, o erro é programado e a sua compreensão mantém-se sendo a de um erro sem carácter involuntário perante as funções esperadas.

Deve-se realçar que toda a experiência estética é representada pelo método revolucionário da transição do desagradável em admirável, no qual o artista e o espectador (apreciador - em termos estéticos) é que os estabelecem como obras de arte.

Os *glitches* que não se concentram apenas num resultado final estático, mas (também) num método, [...] existem como um conjunto que se baseia em primeiro lugar na construção, operação e conteúdo do aparelho (o meio), em segundo lugar o trabalho, o artista, e [por último] a interpretação pelo usuário/espectador (o significado) (Menkman, 2010, p.2).

Acredita-se que é viável a associação da semiótica peirceana à qualidade estética da *Glitch Art*. Tal semiótica entende que um signo, ou *representamen*, é aquilo que sob certa qualidade/modo representa algo para alguém; na precisa estância em que o signo representa outra coisa que não corresponde a si mesmo, acaba por se denominar de objeto, prosseguindo para o

modo da sua interpretação que é designado como interpretante — esta tríade de elementos define o processo de significação.

Cada elemento da tríade semiótica de Peirce possui subcategorias, com o propósito de apoiar à realização de uma compreensão/interpretação mais favorável referente aos processos de significação como também auxilia a entender os componentes presentes em si.

Como visto anteriormente nesta tese, os signos são classificados segundo três tricotomias:

- Primeiridade: signo em relação a si mesmo (monádica) - o novo, a possibilidade, a qualidade de um ser que não teria existência por si só, sem referência a outro ser, sendo assim, abstrato;
- Secundidade: signo em relação ao objeto (diádica) - a própria relação, com o papel de reconhecer a função e existência;
- Terceiridade: signo em relação ao interpretante (triádica) - a generalidade.

Conforme a primeira tricotomia, o signo pode ser dividido em:

- Quali-signo: é uma qualidade que é um signo;
- Sin-signo: é uma apresentação *sui generis* de características materializadas;
- Legi-signo: é uma lei que é um signo (por norma definida pelas pessoas).

De acordo com a segunda tricotomia, o signo pode ser qualificado com referências às seguintes categorias:

- 1) Quando a relação com o seu objeto está numa mera comunidade de alguma qualidade / relação de semelhança com seu objeto (semelhança ou ícone — formas não-representativas);

- 2) Quando a relação com o seu objeto é constituída através de uma correspondência de facto ou relação existencial de causa e efeito (índice) — formas figurativas;
- 3) Quando o critério da relação com o objeto pende da necessidade de um carácter imputado ou relação existencial ou de lei / a sua relação é arbitrária, todavia, quando se constitui, tem uma força coercitiva e reconhece-se uma convenção (símbolo) — formas representativas.

Referente à terceira tricotomia, um signo pode ser separado por:

- Rema: é um signo que para o seu interpretante é de possibilidade qualitativa, melhor dizendo, é compreendido como representação de um objeto possível / equivalente semiótico das palavras;
- Dicente: é um signo que para o seu interpretante é de existência real / equivalente geral de proposições;
- Argumento: é um signo que para o seu interpretante é signo de lei.

Resumidamente:

SIGNO 1° em si mesmo	SIGNO 2° com seu objeto	SIGNO 3° com seu interpretante
1° QUALI-SIGNO Qualidade Possibilidade Sentimento	ÍCONE Semelhança	REMA Associações de semelhança associadas na mente. Termo: signo de uma qualidade
2° SIN-SIGNO Realidade Atualidade Existente Sensação	ÍNDICE Conexão Referência	DICENTE É pela existência que o interpretante confirma o objeto. Ou a exposição de um contexto, fatos, proposição.
3° LEGI-SIGNO Lei Ideia Lógica	SÍMBOLO Abstração Representação Hábito	ARGUMENTO Forma lógica Dedução Os signos de lei asseguram-se sua validade.

Tabela 11 - As Tricotomias de Peirce⁵³.

⁵³ Fonte em: <http://semiouloucos.blogspot.com/2013/04/divisao-dos-signos.html>.

O modelo de semiose (a produção de signos ou ação dos signos) de Peirce, como mencionado anteriormente nesta investigação, é o modelo baseado na relação indestrutível entre Signo-Objeto-Interpretante — um processo contínuo de criar significados aos objetos. Desse modo, volta-se a reforçar a ideia da existência de uma interdependência no vínculo entre primeiridade (ícone), secundidade (índice) e terceiridade (símbolo). Peirce estabelece ainda uma extensão que o paradigma tradicional evita: a referência a uma mente. Essa teoria tem a percepção de que o signo não somente é algo que está para alguma coisa, bem como algo que está para um alguém (uma mente, ou para este caso em específico, um espectador/apreciador). Melhor dizendo, o interpretante não tem a qualidade de somente ser um utilizador/intérprete de um signo, e sim, a capacidade de se tornar um outro signo que pertence ao processo na sua íntegra.

Sabe-se que a percepção pode ser alcançada de duas formas distintas: consciente e inconscientemente. O modo consciente é atingido através do método de alcance de informações por meio de sistemas como leituras, workshops, conferências; já o modo inconsciente é a aprendizagem empírica não-sistematizada realizada através das suas apropriações e observações, das suas interações sociais no próprio decurso de vida do ser humano. Embora sejam ambos de enorme importância, quanto mais detalha for a informação sistematizada, melhor será para formular uma interpretação desse campo de percepção por parte do ser humano. Ainda que a percepção, incitação e a conduta sejam indispensáveis para o progresso das qualidades de transmitir e receber sinais não-verbais, se o comportamento do ser humano não for propício à prática dessas competências específicas, a progressão não acontece. Assim, conclui-se que:

- condições como a percepção, incitação, conduta e a experiência podem persuadir o progresso destas qualidades de codificação e decodificação de sinais não-verbais;
- a experiência e a prática das qualidades de transmitir e receber sinais não-verbais, podem fazer com que o ser humano seja cada vez mais capaz, receptivo para codificar e/ou decodificar sinais não-verbais;

- a percepção das hipóteses e estudos do campo de comunicação não-verbal, pode conceder ao ser humano uma interpretação com mais apreço das comunicações interpessoais, bem como uma auto-percepção aprimorada.

2. Caso de Estudo - *Vernacular of File Formats*, Rosa Menkman

A gramática especulativa contém um grande inventário de tipos de signos e de misturas signícas, nas inumeráveis gradações entre o verbal e o não verbal até o limite do quase-signo. Desse manancial conceitual, podemos extrair estratégias metodológicas para a leitura e análise de processos empíricos de signos: música, imagens, arquitetura, rádio, publicidade, literatura, sonhos, filmes, vídeos, hipermídia (Santaella, 2002, p.8).

O exemplo verificado é o *Vernacular of File Formats: a guide to databend compression design* (2010) de Rosa Menkman. Acredita-se que este é o exemplo mais apropriado a ser abordado, visto que existe possibilidade de o compreender desde início da sua geração até ao seu resultado estético final apresentado. Assim, é realizável uma interpretação mais complexa e pormenorizada de todo o processo de produção.

Neste projeto, Menkman proporciona a narrativa de experiências operadas com diversificados modelos de ficheiro e algoritmos de compressão. Através do mesmo, é possível se conhecer explicações técnicas dos diferentes modelos de ficheiro de imagem digital e quais as oportunidades que cada um disponibiliza no contexto de utilização tendo em vista a produção de um *glitch*. Menkman ao elaborar um estudo em que disponibiliza todas as possibilidades de manipular e perverter imagens digitais, proporciona àqueles que procuram um *glitch affect*⁵⁴, um guia ironizado que elucida quais os processos e novas formas de exploração artística existentes daquela época; enquanto deixa desimpedido o percurso dos que pretendem produzir somente um *glitch effect*⁵⁵. No que diz respeito à compressão, a mesma opera no decurso de determinado ficheiro digital sem carácter comprimido, escolhendo todas as

⁵⁴ Resultado singular e imediato de um *moment(um)*. Afeta o espectador tanto a nível estético como racional, uma vez que questiona a sua relação para com a tecnologia por meio de um momento poético.

⁵⁵ Effect: É o resultado obtido através de uma espécie de processo, uma experiência técnica, ou seja, “processo de criação através da destruição” (Menkman, 2011, p.35).

informações básicas para a interpretação do espectador/apreciador, excluindo assim todos os elementos que não são fundamentais para a transmissão da mensagem.

O Vernacular of File Formats foi uma tentativa de dar voz às minhas inquietações em relação à crescente popularidade de *glitches* desenhados e projetados a favor da pesquisa por *glitches* informativos e orientados pelo processo. Foi uma intervenção performativa, lúdica que criticava a simplicidade do que o *glitch* se havia tornado, enquanto em simultâneo desejava desmistificar os últimos elementos “prazerosos” restantes dos *glitches* baseados em formatos de arquivo (Menkman, 2011, p.50).

Rosa Menkman a fim de reestruturar as tecnologias digitais através da compressão, manipular os algoritmos de codificação/descodificação do caso de estudo⁵⁶ realizado de momento, com o objetivo de gerar formas de ruído segundo os erros presentes no método de produção. Consequentemente, o ficheiro sofre deformações das suas informações características, resultando em manifestações visuais singulares, improváveis e deformadas. De acordo com Menkman (2011), tais resultados têm como propósito incitar e atrair os espectadores/apreciadores a quererem entender mais sobre constituintes referentes ao funcionamento dos algoritmos (p.16).

As compressões são relativamente ocultas. Elas raramente vêm à tona para revelar explicitamente a sua linguagem ou sistema de regras. Elas foram construídas, depuradas e testadas muitas vezes para parecer insignificantes ou recuar em direção à transparência. No entanto, toda a tecnologia de codificação/descodificação (ou compressão) possui objetos mais ou menos visíveis, que podem irromper na superfície quando um erro corrompe a informação da imagem ou quando o processo de codificação/descodificação falha (Menkman, *ibid.*).

Em 2011, Menkman argumenta que se deve procurar processos criativos que reconheçam o valor de um *moment(um)*, que se perceba as oportunidades estéticas, teóricas e culturais do afeto e que devido a isso, se produza com base nestes dilemas como finalidade e não somente para produzir resultados visuais que estejam na moda. Porém, não se entende que o conceito de afeto e efeito sejam opostos binários, uma vez que o afeto gerado no espectador, seja ele qual for o processo técnico de produção, é a consequência de um efeito estético numa obra de

⁵⁶ *Vernacular of File Formats* (2010) - Rosa Menkman.

Glitch Art. Desse modo, Menkman (2011) defende que os artistas devem produzir em prol de um determinado efeito, causando a perda de uma exequível obra de afeto (p.35). Apesar disso, Menkman critica os artistas que produzem *designed glitches*⁵⁷ somente com o pensamento colocado no resultado final. Por esse motivo, e por recurso a essa crítica, é criado o *Vernacular of File Formats: a guide to databend compreesion design* (2010).

O *Vernacular of File Formats* tem como enquadramento geral um único *frame* de um vídeo concreto com a existência da figura de Menkman. No vídeo, a artista pode ser observada com uma peruca colocada na cabeça e o seu rosto encontra-se totalmente coberto por uma substância branca (possivelmente maquiagem), eliminando quaisquer traços de expressão da sua face. No decurso do vídeo, é visto Menkman a pentear-se, mirando-se de forma “vazia” para o espelho que aparentemente se posiciona diante dela (uma vez que o espectador não o vê, supõe-se que existe devido aos indícios dados pela figura central).

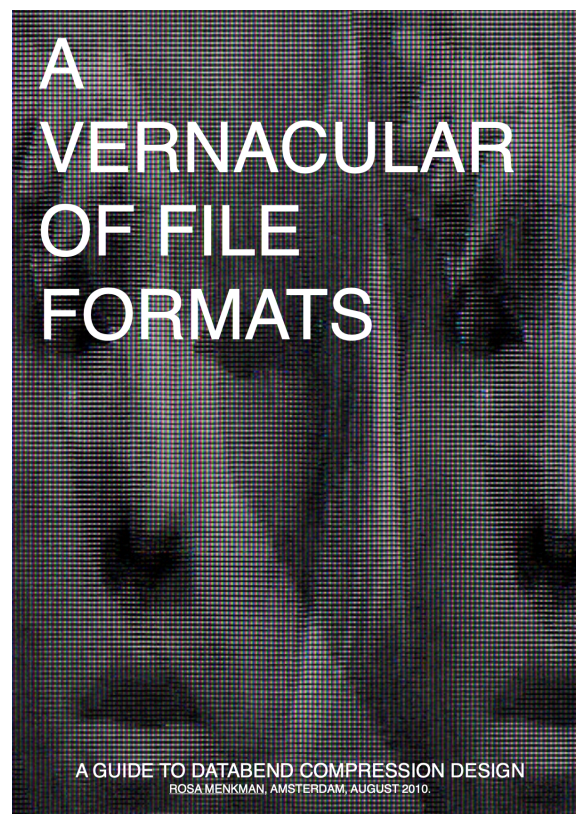


Figura 5 - *Vernacular of File Formats: a guide to databend compreesion design* (2010) de Rosa Menkman.

⁵⁷ *Glitches* produzidos com o objetivo de obter resultados apenas estéticos, ignorando o processo e as possibilidades criativas resultantes do mesmo.

Uma vez que a tese em questão, visa ler e interpretar (uma obra de) *Glitch Art*, acredita-se ser necessária (para o caso de estudo em causa) a compreensão de todo o processo de experimentação em si, concluindo e fundamentando assim o resultado estético final.

Aconselha-se todos aqueles que queiram entender de que modo podem produzir a própria (de)formação das formas, que consultem a informação detalhada fornecida por Rosa Menkman no *Vernacular of File Formats: a guide to databend compreesion design* (2010). De seguida, são disponibilizados os resultados exibidos derivados todos do *frame* acima mostrado, e apresentados pela artista no projeto em estudo.



Figura 6 - Montagem criada (pela autora) com os resultados apresentados em *Vernacular of File Formats: a guide to databend compreesion design* (Menkman, 2010, pp.3-24).



Figura 7 - *Frame* pertencente ao vídeo que serviu como enquadramento geral para todo projeto de Menkman - Formato RAW (Menkman, 2011, p.17).

Para uma interpretação total da intenção da imagem, acredita-se ser fundamental realizar uma compreensão visual desde o momento da sua origem (vídeo⁵⁸ original), até ao momento final da sua produção e resultado estético (imagem de formato Lossy JPEG). Posto isto, procede-se à compreensão da “Figura 7” como caso de estudo.

A composição cromática influencia, positiva ou negativamente, como alguém define a imagem. Compreende-se que Menkman optou pela imagem com recursos monocromáticos para deixar a mesma naturalmente mais expressiva. No caso do retrato sem a atenção voltada às cores, a observação tem como principal foco a expressão de quem é retratado (neste caso concreto é representada a face da artista). Neste momento, o objeto ainda consiste num objeto

⁵⁸ Disponível em: <https://beyonddresolution.info/A-Vernacular-of-File-Formats>.

dinâmico, visto ser o objeto na sua mais íntegra natureza, sendo aquilo que está fora do signo e aquilo a que o signo se refere ou se aplica.

É possível denotar no vídeo inicial, uma presença de formas não-verbais de codificação, das quais se podem identificar as seguintes:

1. formas de codificação em que palavras foram alteradas por gestos, visto o vídeo não conter quaisquer tipo de som ou áudio;
2. compreende os movimentos que não são utilizados como signos, por exemplo: a forma de pentear pode possuir um propósito próprio e simultaneamente manifestar algo para quem é capaz de interpretar;
3. exibição intencional e/ou não intencional do corpo humano em si;
4. o meio ambiente em que ocorre a ação: aparenta ser numa casa de banho;
5. o aspeto físico de quem comunica: a aparência que Menkman apresenta no decurso do vídeo no qual se encontra com uma peruca colocada na cabeça, deparando-se ainda coberta de tinta por toda a face e ao que parece, por todo o corpo;
6. comportamento sinestésico, ou melhor, o movimento do corpo: o movimento vagaroso com que se penteia; a forma vidrada com que se mira ao espelho; o profundo suspiro que dá como possível aspeto de tristeza; as expressões de sofrimento e o engolir em seco que a artista vai apresentando no decurso do vídeo.

As analogias da imagem pré-fotográfica com o imaginário estão [...] expressas [...] na relação, quer idílica, quer conflituosa, que a imagem artesanal mantém com a natureza do corpo. [...] essa imagem implica a co-presença do corpo [...] e do objeto ou coisa a ser projetada em uma superfície através da imaginação do artista. Entre o espelho e a miragem, ela é sempre fruto de um olhar transfigurador, capaz de projetar uma imagem de mundo: algo disperso que se configura numa unidade ideal, numa totalidade unificada [...] Trata-se [...] de uma imagem ilusionista, na sua pretensão de completude, e inteiramente mítica, na sua suspensão do tempo [...] uma imagem constitutiva [...] produzida por um sujeito individual e proposta para contemplação [...] visto que é próprio do eu se projetar nas imagens em que se espelha (Santaella & Nöth, 1998, p.190).

A semiótica é o estudo dos signos, o conhecimento de toda e qualquer linguagem. A sua finalidade é analisar como se fundamenta a linguagem de todo e qualquer fenómeno como fenómeno de produção de significação. O signo, designa-se sendo algo ou alguma coisa que está no lugar de outra coisa. Este algo é a representação de qualquer qualidade ou experiência de acordo com o panorama, a partir do qual, o objeto é retirado de um determinado contexto.

Introduzindo o ponto de vista semiótico peirceano à interpretação dos signos de comunicação presentes no vídeo de Menkman, acredita-se que os mesmos podem ser considerados:

1. quali-signos: sinais de aparência: profundo suspiro — ação com caráter de dor, emoção; olhos vidrados — expressão remetente a algo sem brilho, sem vida; engolir em seco — ação que se pode associar ao ato de reprimir uma resposta, normalmente consiste no desagrado.
2. sin-signos: sinais reais: o corpo humano.

No que diz respeito à sua terceira tricotomia, colocam-se estes signos no caráter de rema, uma vez que não se conhece qual o propósito do vídeo em si.

Fazendo uma analogia semiótica breve, o corpo (primeiridade - ícone) é impossível de ser definido, mas no seu caráter de secundidade (índice) pode ser definido como “corpo da artista Rosa Menkman”. Assim, o que é interpretado como corpo tem qualidade de terceiridade (símbolo), na qual pode ser aplicada a sua representação de forma generalizada.

Entende-se assim, que é visível o descontentamento e angústia de Rosa Menkman na execução e decurso deste vídeo, já que Menkman sabia que a finalidade do mesmo era servir de estrutura para que fosse deliberadamente manipulado um *frame* (a ele pertencente) com o propósito de provocar falhas/erros ao invés de ocorrer um acontecimento espontâneo e inesperado de ruptura no ficheiro, como a artista acreditava que deveria funcionar.

De seguida, é mostrada uma das imagens de *Glitch Art* produzida por Rosa Menkman e que servirá como exemplo interpretativo para o caso de estudo em questão.



Figura 8 - Formato Lossy JPEG apresentado em *Vernacular of File Formats: a guide to databend compresion design*, como representação de uma obra de *Glitch Art* (Menkman, 2010, p.15).

Em 2010, Menkman explica de que modo obteve o resultado acima apresentado:

A codificação de entropia é uma forma especial de compactação de dados sem perdas que envolve organizar os componentes da imagem numa ordem de "zigue-zague". Isso permite que a tabela de coeficientes quantizados seja reescrita em zigue-zague para uma sequência de frequências. Um algoritmo de codificação de comprimento de execução (RLE) agrupa frequências semelhantes e, depois disso, por meio da "codificação de Huffman", organiza o que resta. Como os valores de cores RGB são descritos em algoritmos tão complexos, algumas substituições de dados aleatórios geralmente resultam numa descoloração dramática e outros efeitos. — baixa resolução JPG, padrão de linha de base (databend⁵⁹ irreversível) (Menkman, 2010, p.15).

Neste ponto, o objeto (*frame* do formato Lossy JPEG) passa a ser considerado como um objeto imediato (imagem de *Glitch Art*), ou seja, a forma como o objeto, por intermédio do signo, aparece a uma mente. A representação do objeto imediato, no momento em que apresenta um objeto presente (dinâmico — vídeo), procura o máximo de realismo, com uma quantidade significativa de pormenores à sinopse do objeto, através da utilização dos

⁵⁹ Método artístico pertencente à *Glitch Art* e anteriormente revisto.

componentes essenciais para a sua compreensão, seja por meio da imitação ou similitude, como por resumo ou abundância. Para Santaella (2002), “o melhor caminho para começar a análise da relação objetual é o do objeto imediato. Afinal, parece não haver outro modo de começar, visto que o objeto dinâmico só se faz presente, mediatamente, via objeto imediato” (p.34).

É importante elucidar que devido ao resultado final ter sido fixado e limitado a um único *frame*, a interpretação pode sofrer perdas na compreensão do vínculo da imagem com os componentes que lhe são característicos (como os movimentos vistos no vídeo original e que refletem o (possível) estado de espírito da artista). Todavia, nesta leitura teve-se em atenção o facto de se tratar de um processo de produção integral, levando-se em consideração todas as variáveis possíveis desde o início até ao final do processo.

Em relação ao resultado final estético, entende-se que pelo facto de existir o contexto que originou o mesmo, se torna mais fácil proceder à sua compreensão verdadeira, conhecendo assim as suas causas e intenções.

O argumento da incompletude contextual foi primeiramente apresentado por Gombrich (1960, pp.58-59). Em sua visão, as imagens sozinhas nunca podem funcionar como afirmações verdadeiras ou falsas. Somente quando uma imagem vem acompanhada de um título ou um rótulo, a resultante mensagem texto-imagem pode transmitir uma proposição verdadeira ou falsa (Santaella & Nöth, 1998, p.201).

Uma vez que existe a explicação para o motivo da produção da imagem, sabe-se que a mesma recorreu ao método de produção de *Databending* sendo dada como um resultado da qualidade de *Hot Glitch*⁶⁰. Quanto às suas características visuais, compreende-se que a imagem contem a qualidade de fragmentação — visto os valores de cor RGB das imagens JPEG serem compreendidos num algoritmo tão complexo, as modificações improváveis de dados podem resultar em descoloração e deslocamento notavelmente “grave”. Devido à percentagem de compactação muito alta de um JPEG, a qualidade da imagem é afetada como também o tamanho dos seus objetos (artefactos). O seu resultado final apresentado, ao que tudo indica, pode ser classificado de três maneiras no seu carácter de representação:

⁶⁰ Descrito como sendo uma simulação de uma falha realizada pela máquina, embora que criada por meio do artista.

1. Formas não-representativas / “ícone” / primeiridade - O ruído como abstração de todas as qualidades sensíveis e relacionais, devido ao qual o espectador compreende uma diversidade de gradações cromáticas (sistema RGB), os contrastes qualitativos (tonalidades, texturas, etc.), a captação da imagem (câmara e enquadramento) e as marcas qualitativas (computador como suporte de transmissão e visualização dos signos icônicos) — acontecimento singular, embora qualquer componente visual se configure através de um sistema regido por leis que lhes são intrínsecas, por exemplo: as posições que as cores ocupam no círculo cromático, estruturam-se de acordo com as suas próprias leis;

Uma vez que o ícone pode representar o objeto, retratando somente meros aspetos de similitude para com as qualidades deste, ele depende “do campo associativo por similaridade que os quali-signos despertam na mente de algum intérprete” (Santaella, 2002, p.36). Assim, não existe precisão na designação das prováveis indicações de ícone; sendo caracterizadas de indeterminadas.

2. Formas figurativas / “índice” / secundidade - o corpo humano presente — figura como registro (físico). A imagem “deixa de ser fotográfica, a da “figura como registro físico”, para ser a da invariância e abstração das leis, sob o domínio das convenções de representação gráfica” (Santaella, 2001, pp.236-237). Melhor dizendo, do modo como estão representadas, as imagens produzidas em computação gráfica têm uma existência externa, embora não contenham uma expressão de fisicalidade própria. Fora do computador, este tipo de representação jamais estará da forma como se apresenta ao recetor;
3. Formas representativas simbólicas / “símbolo” / terceiridade - correspondente aos *pixels* que estão visíveis na imagem e que representam a forma do erro/falha como qualidade da *Glitch Art* — por convenção.

As formas visuais preenchem sua função representativa prescindindo das relações de similaridade e das relações figurativas, indicativas do objeto. Mesmo que essas relações possam, porventura, existir, não é isso que dá a essas formas o poder de representar. Elas representam seus objetos em função de convenções sistémicas estabelecidas, de modo que as formas são

partes integrantes de um sistema, só podendo significar em função desse sistema (Santaella, 2001, p.256).

Posto isto, é necessário realçar que a estética compreende os objetos meramente na sua apresentação ou naquilo que tenha como finalidade a corporificação de qualidades de sentimento, concluindo que o ícone é o signo estético por primazia, uma vez que nenhum ícone puro é capaz de representar algo mais à exceção da forma, tal como a forma pura só é capaz de ser representada por um ícone. Dado que esta ação se encontra com relevo na primeiridade (algo que é singular e original), o ícone aparenta ter as qualidades essenciais para complementar muitos dos requisitos do signo estético. Sendo que essa complementação se torna mais competente quando a definição do ícone não se concretiza de modo separado na lógica triádica (onde ele se designa), mas também no resto das classificações sígnicas.

Ao que tudo indica, a observação/apreciação estética é realizada na hibridização das três categorias da semiótica peirceana: (1) primeiridade - componentes singulares ao sentir, absorção sensível do prazer suave e prolongado; (2) secundidade - empenho interpretativo contido na compreensão, contemplação concentrada e desatenta de um objeto; (3) terceiridade - para lá do empenho de interpretação e aceitação intelectual que o objeto propõe. Deste modo, o estudo dos interpretantes de Peirce proporciona constituintes suficientes para compreender, independentemente do signo apresentar capacidade para o aparecimento de métodos variados de interpretação, sendo que tais métodos não necessitam de se estabilizar e realizar no momento em que o signo alcança o recetor. Contrariamente, e submetendo-se ao recetor, o interpretante consegue permanecer na qualidade pura e como mera particularidade de sentimento, sem que o recetor tenha que recorrer à interpretação com fim de atender a proposta crítica do signo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, o signo determina o interpretante como uma determinação do objeto. Assim, o interpretante é afetado pelo objeto conforme a sua determinação é estabelecida pelo signo. Aliás, essa tríade provoca um crescimento contínuo do processo de semiose, sendo que o interpretante, no que lhe diz respeito, determina um signo imediato, tornando-se ele próprio, um signo desse interpretante consecutivo. Dessa forma, a semiose é um processo interminável ou uma sequência ilimitada num processo que procede em dois sentidos: retrocedendo na vertente do objeto e avançando no curso do interpretante.

O que se torna mais significativo e relevante na semiótica como recurso de interpretação do estético, não somente é a sua multiplicidade de interpretantes como também o estudo das suas categorias e a hibridização que ela apresenta. Como no exemplo do ícone, o mesmo pode ser designado com signo estético por sublimidade, não sendo considerado somente com uma só dimensão. É através das combinações apresentadas pela semiótica peirceana que é possível determinar em pormenor e diferentes perspectivas, tanto as vinculações internas do signo como a relação entre objeto e interpretante, visto que até o signo mais comum se encontra distanciado de se manifestar no seu estado puro. Devido a isso, é perceptível que o signo estético é o mais provável de potencializar os cruzamentos sógnicos mencionados e estabelecidos por Peirce.

Resumidamente, a semiótica de Peirce é o princípio sógnico da compreensão, *sui generis* preparado para introduzir justamente ao pensamento de quaisquer componentes do sentir, da interpretação, emoção, afeção, obra, imprecisão e mudança. É essa desordem que possibilita perceber aquilo que o signo estético apresenta, sendo disponibilizado mecanismos para interpretar noções como a qualidade do imediato da repercussão estética, a singularidade do sentimento causada pelo próprio, as indefinições dinâmicas dos seus vínculos com o objeto e o contexto, e as intermináveis possibilidades de interpretação que o mesmo manifesta. No caso de existir imediação singular ao sentimento estético, por meio da semiótica como princípio da mediação sógnica, tal imediação é incapaz de ser substituída pela contemplação de uma repercussão não mediada, dado que a particularidade do sentimento é a decifração (elementar) aprofundada e pura que se é capaz de ter das coisas, sendo que atua como uma discreta base intermediária com o caráter de modelo elementar de qualidade. Na hipótese do efeito estético compreender um sentimento aparentemente não-cognitivo, a qualidade inerente

das categorias (peirceanas) remete ao conhecimento de que tal característica não se refere a uma particularidade exclusiva do sentimento, mas sim, a uma hibridização própria entre o sentir e o pensar que oferece ao estético a sua tonalidade representativa. Mesmo que a repercussão estética se encontre em prevalência, o destaque que a semiótica apresenta no próprio signo não provoca o desaparecimento da objetividade do signo. Devido a isto, entende-se que a primeira questão colocada no início deste estudo pode ser respondida, referindo que a semiótica peirceana pode ser sim compreendida como a teoria fundamental de interpretação dos elementos presentes no resultado estético de uma obra de *Glitch Art*.

Isto posto, o pensamento referente à arte faz-se “estética” manifestada no momento em que o admirável passa a ser ligado em relação à interpretação. Tal transformação ocorrida na compreensão desse mesmo admirável, corresponde à modificação drástica na própria forma da consciência humana. Nesse ponto, surge discernimento do homem e a sua competência de criar significados. O erro começa a ser interpretado como uma coisa nova, na qualidade de ser um novo caminho de linguagem ou performance, existindo dentro do pensamento e discernimento tanto do artista como do espectador/apreciador, independentemente do aparelho técnico e do índice de um erro. Em virtude da sua potencialidade de ser dado como um rumo inovador para a linguagem, percebe-se que a comunicação não-verbal ganha apreço para fazer parte dos fatores a serem considerados na interpretação da *Glitch Art* por meio da semiótica de Peirce, sendo respondida desse modo a segunda questão deste estudo.

Considera-se assim, que as práticas artísticas da *Glitch Art*, ou seja, as operações realizadas dentro do computador, são o objeto do signo, sendo que os seus *outputs* (obras de *Glitch Art*) atuam como signo e a conduta dos intérpretes e espectadores/apreciadores são os interpretantes da relação sógnica. Sendo *Glitch Art* a experiência do *glitch* que opera o erro digital como método artístico, encontra-se apresentada em todas as suas representações, com vínculo à tecnologia. Visto que a sua experimentação é conduzida através do seu método de produção, a partir do momento da sua formulação até à sua manifestação, o procedimento de criação deve ser considerado para se proceder devidamente à interpretação do resultado final desta prática. Posto isto, os artistas de *Glitch Art* conseguem produzir e/ou manipular o *hardware* e *software*, estabelecendo inovadoras combinações de imprecisão, sendo estas a qualidade perfeita para gerar o surgimento do erro. Assim, o *glitch* gerado pode ser

compreendido como um elemento pertencente ao domínio estético, uma vez que tudo aquilo que é dado como ruído na comunicação tem o conhecimento de se modificar como característica estética.

Em conclusão, entende-se que a linguagem não-verbal e a abordagem semiótica peirceana podem intensificar o modo de comunicação entre uma imagem digital e o seu apreciador, dado que a representação, ou melhor, o *representamen/signo* é determinado pelo objeto, que ao mesmo tempo, representa o objeto. O signo determina o interpretante, e ao determiná-lo, o signo destina ao interpretante a função de representar o objeto pela mediação do signo. Deste modo, as narrativas de erros proporcionam a que o espectador aprecie e interprete a estética do *glitch*, tendo em consideração o seu método de produção e todo o contexto em que o mesmo está inserido.

BIBLIOGRAFIA

Araújo, C. (2011). *Teoria Matemática da Comunicação e a Questão da Interdisciplinaridade*. Disponível em: <http://www.cesumar.br/pesquisa/periodicos/index.php/revcesumar/article/download/1508/1342>. Acesso em: 19/03/2021.

Collins, H. (2015). *Collins English Dictionary*. Complete & Unabridged 2012 Digital Edition. Disponível em: <http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/error?showCookiePolicy=true>. Acesso em: 14/04/2021.

Didi-Huberman, G. (2015). *A semelhança informe: ou o gaio saber visual segundo Georges Bataille*. Rio de Janeiro: Contraponto.

Flusser, V. (2002). *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Relume Dumará.

Houghton Mifflin Company (2015). *The American Heritage New Dictionary of Cultural Literacy*. Disponível em: <http://dictionary.reference.com/browse/bug>. Acesso em: 25/04/2021.

Joly, M. (2007). *Introdução à análise da imagem*. Lisboa: Ed.70.

Kozak, C.; Gradin, C. (2012). *Tecnopoéticas Argentinas: Archivo Blando de Arte y Tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.

Lieser, W. (2010). *Arte Digital - Novos caminhos na arte*. Langenscheidt Publishing Group.

Menkman, R. (2010). *A vernacular of file formats*. Amsterdam. Disponível em: https://www.academia.edu/3847005/Menkman_Rosa_2010_A_Vernacular_of_File_Formats. Acesso em: 13/08/2021.

Menkman, R. (2011). *Glitch studies manifesto*. In: Lovink, G.; Miles, R. (2011). *Video Vortex Reader II: moving images beyond youtube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Moradi, I. (2004). *Glitch Aesthetics*. Degree in (Multimedia Design). The University of Huddersfield.

Moradi, I. (2008). *Seeking Perfect Imperfection. A personal retrospective on Glitch Art*. Disponível em: http://www.virose.pt/vertor/x_06/moradi.html/. Acesso em: 28/04/2021.

Nöth, W. (1995). *O Panorama da Semiótica - De Platão a Peirce*. São Paulo: Annablume.

Polansky, L. (2007). *Significado nas Artes Visuais*. Trad. M. C. F. Keese e J. Guinsburg 3a. ed. São Paulo: Perspectiva.

Random House Dictionary (2015). Disponível em: <http://dictionary.reference.com/browse/tilt>. Acesso em: 03/04/2021.

Santaella, L. (1994). *Estética: de Platão a Peirce*. São Paulo: Editora COD3S.

Santaella, L. (2001). *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras.

Santaella, L. (2002). *Semiótica aplicada*. São Paulo: Thomson.

Santaella, L. (2005). *Matrizes da linguagem e do pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia*. São Paulo: Iluminuras.

Santaella, L.; Nöth, W. (1998). *Imagem, cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras.

Shannon, C.; Weaver, W. (1964). *A Mathematical Theory of Communication*. Disponível em: https://pure.mpg.de/rest/items/item_2383164/component/file_2383163/content. Acesso em: 12/03/2021.