

AFECCÕES DOS SIGNOS NA ARTE: DIÁLOGOS ENTRE CHARLES SANDERS PEIRCE E GILLES DELEUZE

Hermes Renato Hildebrand - UNICAMP/ PUC-SP

Andréia Machado Oliveira - UFSM

Resumo

O presente artigo tece relações entre os *graus de interatividade nas experimentações artísticas e o processos de semiose* (ação do signo). As similaridades entre os conceitos oriundos dessas teorias sustentam-se nos diálogos entre os conceitos de *primeiridade, segundidade e terceiridade* em Charles Sanders Peirce e os conceitos de *ritornelo e signos* em Gilles Deleuze.

Palavras-chave: interatividade, graus de interatividade, semiose, redes e arte.

Abstract

This article explores the relationship between the degree of interactivity in artistic experimentation and its processes of semiosis (sign action). The similarities between the concepts from these theories hold up in dialogues between the concepts of firstness, secondness and thirdness in Charles Sanders Peirce and the concepts of ritornello and signs in Gilles Deleuze.

Keywords: interactivity, degree of interactivity, semiosis, networks and art.

A proposta desse trabalho é apresentar algumas relações entre os *graus de interatividade nas experiências artísticas* diante do processo de semiose. A teoria sobre os *graus de interatividade*¹ está fundamentada nos filósofos Espinosa, Simondon e Deleuze, e a teoria sobre *redes de conexão e semiose*,² em Charles Sanders Peirce.

A experiência com a obra de arte, com base na observação do fenômeno, dar-se-á a partir dos conceitos de *primeiridade, segundidade e terceiridade* da filosofia de Peirce e considerando a experiência como

¹ Tese de Doutorado de Andréia Machado de Oliveira apresentada no Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação - PPGIE, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, tendo como tema "Corpos Associados: Interatividade e Tecnicidade nas Paisagens da Arte", em 2010.

² Tese de Doutorado de Hermes Renato Hildebrand apresentada no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo tendo como tema "As Imagens Matemáticas: a semiótica dos espaços topológicos matemáticos e suas representações no contexto tecnológico, em 2002.

tudo aquilo que se força sobre nós, impondo-se ao nosso reconhecimento, e não confundindo pensamento com pensamento racional (deliberado e autocontrolado), pois este é apenas um dentre os casos possíveis de pensamento. Peirce conclui que tudo que aparece à consciência, assim o faz numa gradação de três propriedades que correspondem aos três elementos formais de toda e qualquer experiência. (SANTAELLA, p.7, 1987).

Para Peirce, todo o fenômeno deve ser observado a partir de três categorias fenomenológicas: primeridade, segundidade e terceiridade. Para ele, a observação de qualquer fenômeno deve ser classificada em três faculdades:

A primeira e principal é a qualidade rara de ver o que está diante dos olhos, como se apresenta, não substituído por alguma interpretação (...). É esta a faculdade do artista que vê as cores aparentes da natureza como elas realmente são. (...). O poder observacional é altamente desejável na fenomenologia. A segunda faculdade com que devemos armar-nos é uma discriminação resoluta que se pendura como um buldog daquela característica que estamos estudando, (...) A terceira faculdade de que necessitamos é o poder generalizador do matemático que gera a fórmula abstrata que compreende a verdadeira essência da característica em estudo, purificada de toda a mistura adventícia. (PEIRCE, 1983, p.17).

Peirce define signo como “algo que representa alguma coisa para alguém, sob algum aspecto”. O signo é uma estrutura complexa definida por três elementos que se interconectam e que não podem ser analisados separadamente, pois fazem parte de uma relação, são eles: o próprio signo ou fundamento, seu objeto e o interpretante. Peirce comenta que o:

Signo é um Cognoscível, que, de um lado, é assim determinado (isto é, especializado) por algo diverso dele, chamado o seu Objeto, enquanto, por outro lado, ele próprio determina uma Mente existente ou potencial, determinação essa que denomino o Interpretante criado pelo Signo, e onde essa Mente Interpretante se acha assim determinada mediatamente pelo Objeto. (PEIRCE, 1983, p.121).

De fato, o signo e a mente interpretante estão submetidos a um processo relacional. A representação que o signo permite elaborar de seu objeto é uma relação criada a partir de um signo anterior, isto é, o significado de um signo é outro signo, de fato, estamos lidando com o processo de semiose em si. Santaella e Nöth (2003) dizem que a semiótica peirceana não estuda exatamente o signo, mas sim, é a semiose seu objeto de estudo. O que se pode verificar em Peirce quando ele afirma que a Semiótica é “...a doutrina da natureza essencial e das variedades de possível semiose.” (1983, p.135)

A intenção de representar um objeto é inerente a qualquer signo. Um signo substitui o objeto e só pode existir enquanto tal, enquanto representação realizada em uma mente interpretante. Portanto, um signo representa seu objeto de algum modo e nunca em sua totalidade, tendo a capacidade de representar parcialmente o objeto explicitado por ele na particularidade da mente interpretante.

A Teoria Geral dos Signos é composta por tricotomias, as quais podem ser analisadas conforme as categorias fenomenológicas de primeiridade, segundidade e terceiridade. Essas tricotomias constituem o método semiótico proposto por Peirce. As tricotomias desenvolvidas por ele são:

a primeira, conforme o signo em si mesmo for uma mera qualidade, um existente concreto ou uma lei geral; a segunda, conforme a relação do signo para seu objeto consistir no fato de o signo ter algum caráter em si mesmo, ou manter alguma relação existencial como esse objeto ou em sua relação com o Interpretante; a terceira, conforme seu Interpretante representá-lo como um signo de possibilidade ou como um signo de fato ou como um signo de razão. (Peirce, 2003, p. 51).

Ao observar os graus de interatividade nas artes e ao relacioná-los às categorias fenomenológicas peirceana, verificamos que existem poucas reflexões a respeito deste tema e que também são poucas as relações da filosofia desse filósofo norte americano com o pensamento de Gilles Deleuze. Vários autores trataram do tema a respeito de Henry Bergson, sobre o movimento, o tempo e suas contribuições para as reflexões filosóficas de Deleuze: *Imagem-Movimento* (2004) e *Imagem-Tempo* (2007). Deleuze reconhecia a importância de Peirce ao identificar em sua semiótica um excelente instrumento para superar as práticas descritivas da semiologia desenvolvida a partir dos desdobramentos do estruturalismo e da lingüística de Saussure estabelecidos por Roland Barthes e de Christian Metz. Porém, segundo o próprio filósofo francês, faltava uma espécie de *zeroidade* entre as categorias fenomenológicas de Peirce para a imanência, a multiplicidade e o processo de criação.

Primeiridade, segundidade e terceiridade em ritornelos

Começamos então, muito simplificada, retomando as categorias fenomenológicas de Peirce. Para ele, a observação dos fenômenos deve-se munir destas três faculdades. A primeiridade é tudo que está presente na consciência de uma mente interpretante, num determinado momento. É tudo que está nesta mente, num lapso de tempo. É um fenômeno instantâneo que não pode ser capturado. Quando argumentamos sobre ele, ele se foi. O presente pode ser dito, mas não permanece. Quando pensamos no presente estamos em outro momento que se transforma e, neste novo instante, ele modifica-se. A primeiridade é um sentimento de qualidade.

Na segundidade há um mundo real, reativo, um mundo sensual, independente do pensamento e, no entanto, pensável e que se caracteriza pela ação e reação. Estamos continuamente esbarrando em fatos que nos são externos, tropeçando em obstáculos e coisas reais. O simples fato de estarmos vivos, existindo, significa a todo momento a consciência reagindo em relação ao mundo. Existir é só estar numa relação, resistir e reagir, ocupar um tempo e espaço particulares, confrontar-se com outros corpos. Por fim, a terceiridade “aproxima um primeiro e um segundo numa síntese intelectual, corresponde à camada de inteligibilidade, ou pensamento em signos, através da qual representamos e interpretamos o mundo”. (SANTAELLA, 1983).

No entanto, Peirce leva a noção de signo tão longe a ponto de que um signo não tenha necessariamente de ser uma representação mental, mas pode ser uma ação ou experiência, ou mesmo uma mera qualidade de impressão. (SANTAELLA, 1984, p.72)

Parece-nos inevitável relacionar a primeiridade, segundidade e terceiridade, em Peirce, com os movimentos do ritornelo em Deleuze e Guattari. Originariamente o conceito de *ritornelo* é oriundo de um procedimento na música dos séculos XIV a XVI e exprime a ação de retorno que é aplicado em circunstâncias musicais. O termo é utilizado para designar o refrão de madrigais, estribilhos, repetições instrumentais e em composições vocais onde as repetições se apresentam. No entanto, Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997) se apropriam do termo e o utiliza para a formação de um agenciamento territorial, ora em direção a ele, ora se instalando nele e consolidando seus componentes, ora dando conta de esvaziá-lo, de se colocar o território em fuga.

Segundo Deleuze e Guattari, há três momentos sucessivos na evolução do ritornelo: no primeiro, o caos é um imenso buraco negro no qual estamos imersos em afetos que não conseguimos discernir, mas somos afetados por um centro frágil e incerto. No segundo, construímos um algo; um em-casa, traçamos um círculo na tentativa de organizar um espaço limitado e seguro, sendo que esse lugar, o em-casa não pré-existe. É algo do buraco negro que se tornou um em-casa. No terceiro, somos lançados para fora desse lugar, do em-casa a fim de que possamos construir novos em-casa. O ritornelo produz e é produzido pelos agenciamentos que constituem os territórios:

Sublinhou-se muitas vezes o papel do ritornelo: ele é territorial, é um agenciamento territorial. [...] Ora se vai do caos a um limiar de agenciamento territorial: componentes direcionais, infra-agenciamento. Ora se organiza o agenciamento: componentes dimensionais, intra-agenciamento. Ora se sai do agenciamento territorial, em direção a outros agenciamentos, ou ainda a outro lugar: inter-agenciamento, componentes de passagem ou até fuga. E os três juntos. Forças do caos, forças terrestres, forças cósmicas: tudo isso afronta e concorre no ritornelo. (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p.118)

Os dois filósofos vão constituir, assim, uma tríade envolvendo o conceito de ritornelo. Tríade essa que apresenta três movimentos que são, ao mesmo tempo, semelhantes e distintos. Na arte, o ritornelo torna-se visível, ou melhor, a arte é um ritornelo. É um processo que se inicia por contágio com o material, com a atração dos elementos e deixa-se levar, por um querer se entregar. Depois disso, por uma necessidade de se individuar, de se atribuir forma, de se construir algo e, enfim, de se abrir para um coletivo, solicita novamente uma saída. A arte somente ocorre em um processo de desconstrução, construção e reconstrução em que não se pode ter um resultado final a ser atingido.

Na instalação “Ão” (1981) do artista Tunga, vivenciamos uma ação do ritornelo quando somos levados a outras dimensões espaço-temporais, a outros territórios existenciais. Há um movimento cíclico sonoro na música “*Day and Night*” de Frank Sinatra que é tocada de maneira ininterrupta e com as imagens mostradas de forma contínua na projeção de um caminho em um túnel sem fim, em um filme preto e branco de 16 mm que roda ininterruptamente sem início e fim. O espectador é absorvido pelos elementos da obra, forma o seu em-casa com a obra e, após construir o conjunto obra-tecnologia-homem, abre-se a desterritorializações.

Os três momentos do ritornelo: *infra-agenciamento*, *intra-agenciamento* e *inter-agenciamento*, podem ser relacionados com as categorias de Peirce. O *infra-agenciamento* é o movimento de agrupamento para se dar forma a algo, onde alguns elementos de um plano pré-individual se direcionam e se aproximam pelas qualidades, concentrando-se em um foco para enfrentar as forças do caos; nem tudo afeta tudo, há uma atração, uma tendência, um contágio, algo que produz uma consistência no momento presente. O *infra-agenciamento* é o primeiro momento do ritornelo e se aproxima da primeiridade no sentido de ser o momento presente, por uma mera qualidade que não se pode discernir. Já o *intra-agenciamento*, segundo momento do ritornelo, é como os componentes conectados se agenciam e se organizam, consolidando uma forma, um indivíduo com contorno poroso, um repouso amigável do caos. Deleuze e Guattari chamam de um em-casa como conexões que se consegue estabelecer com o caos produzindo um determinado território. Referindo-se a segundidade, no *intra-agenciamento* estabelecem-se relações com o objeto em territorializações, constituem-se as relações entre os objetos e seus signos. O *inter-agenciamento*, terceiro momento, é a necessidade de devir do território, o que, paradoxalmente, consolida-se em conjuntos e abre-se a outros agenciamentos; um movimento de desterritorialização. A terceiridade se manifesta como um pensamento em signos que pode ser compartilhado, socializado.

A tríade em Peirce e os quatro signos deleuzianos

Os *graus de interatividade* a partir dos signos deleuzianos classificam-se em quatro níveis: *as misturas*, *as atrações*, *as incorporações* e *as percepções* (OLIVEIRA, 2010). Tais graus são nuances do ato de experienciar: movimentos distintos de misturar-se ao meio, de atrair-se e incorporar fragmentos de corpos, e de perceber-se corpo e meio associados em paisagens efêmeras.

As misturas são inevitáveis, são as afecções voluntárias e involuntárias entre corpos em meios associados. Corpos híbridos que pertencem ao meio e querem se experimentar de diversas maneiras. Para compreender as pragmáticas dos corpos faz-se necessário um entendimento sobre as relações dos corpos imanentes. As

misturas buscam as relações interdependentes entre corpos e meios, mostram que corpo e meio são compostos pelo mesmo barro e povoados pelos signos mundanos. São os signos mundanos que habitam as misturas. Signos paradoxais que podem nos levar às relações intensivas com o meio, abrindo os corpos aos contágios; provocando ações-reações vazias, deixando o corpo sofrer os efeitos sem conhecer as causas.

A partir dos graus de interatividade verificamos que os signos, que são observados pela interatividade, em nível das misturas, nos tocam por suas características qualitativas. Para Peirce, a qualidade está relacionada à primeiridade. Através do pensamento de Deleuze estabelece-se uma correlação direta entre o nível das misturas e o das afecções utilizando a “qualidade” para caracterizar a afecção. Assim, indica-se aquilo que está apto a ser, antes mesmo de o ser. A afecção funciona como um signo icônico, um quase-signo, expressando possibilidades e qualidades. Tais possibilidades e qualidades podem ser encontradas na observação de um rosto em primeiro plano quando apresentado em uma tela e, ao nos depararmos com esse rosto, não temos acesso ao que está fora do quadro estabelecido pelos limites da tela. Estamos ausentes da ação que está sendo mostrada; temos acesso somente ao que pode ser visto. Aí reside o fato de um afecto³ constituir a possibilidade imanente de um signo. As relações entre este signo e entre a imagem mental que elaboramos deste signo conduzem-nos diretamente à noção de diagrama e ao conceito de ícone diagramático. Para Charles Sanders Peirce,

um signo por primeiridade é uma imagem de seu objeto e, em termos mais restritos, só pode ser uma idéia, pois deve produzir uma idéia interpretante, e um objeto externo excita uma ideia através de uma relação sobre o cérebro. Contudo, em termos mais estritos, uma ideia, exceto no sentido de uma possibilidade, é um ícone, puramente por força de sua qualidade, e seu objeto só pode ser em primeiridade. Mas, um signo pode ser icônico, isto é, pode representar seu objeto principalmente através de sua similaridade, não importando qual seja seu modo de ser. (PEIRCE, 1977, p.64).

³ Os perceptos e afectos não devem ser confundidos com as percepções e sentimentos. São conceitos independentes. Os primeiros fazem referência ao estado daqueles que os experimentam e os segundos transbordam a força daqueles que são atravessados por eles. Assim, a obra de arte é um ser de sensações, criada pelo artista com blocos de perceptos e afectos. A criação é a “única coisa no mundo que se conserva, embora não dure mais que seu suporte material”, não depende da existência nem experimentação de um espectador, “o que se conversa, a coisa ou a obra de arte é um bloco de sensações, isto é, um composto de perceptos e afectos” (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 213). O percepto é um conjunto de sensações e percepções que vai além daquele que a sente... Há páginas de Tolstoi que descrevem o que um pintor mal saberia descrever... Eles (os escritores) tentam dar a este complexo de sensações uma independência radical em relação àquele que a sentiu. (DELEUZE, 2005, p. 46)

Assim, podemos dizer que os signos produzidos pelos meios digitais e pelas novas tecnologias de comunicação aliadas aos processos de simulação e criação de ambientes virtuais alteram significativamente nossa percepção. As novas mídias associadas aos softwares e hardwares apresentam novas formas de representar imagens. Hoje em dia, a visualização de um objeto qualquer através dos computadores, e, mais precisamente, através das telas de alta resolução gráfica, é lugar comum. Podemos dizer que estas representações transformam-se em verdadeiros simulacros do mundo real e são imagens hiper-realizadas dos fenômenos, por isso, aparentemente são tão reais quanto os próprios objetos que elas representam. Por outro lado, também são imagens geradas pelos ambientes computacionais, mas não pretendem imitar o real, mas sim, substituí-lo através de modelos lógico-matemáticos que não estão verdadeiramente simulando os ambientes, pois geram imagens que permitem a interpretação da realidade através de regras estabelecidas intuitivamente pela mente humana. (HILDEBRAND, 2002).

O primeiro conceito, o de simulação, deve ser entendido aqui na amplitude das variáveis que o compõem. Para produzir um ambiente de simulação somos obrigados a simplificá-los em função das variáveis que os compõem a fim de poder concretizá-los. As imagens sintéticas produzidas pelas novas tecnologias são feitas de pura qualidade, aparentemente, não são realizadas; são aquelas que não dependem de qualquer fato observável, ou seja, são “quase-imagens” (HILDEBRAND, 2004). A indefinição que habita este tipo de signo, como simulacro, faz dele um “quali-signo”. Um signo em primeiridade que é pura qualidade. Segundo Peirce, é também um “quase-signo” que se transforma em segundidade quando, através da linguagem de programação e num espaço de tempo qualquer de processamento computacional, é atualizado por um sistema computacional e se apresenta virtualmente nas telas.

Portanto, afirmar que são signos, parece ser apenas força de expressão, pois, na verdade, não passam de informações codificadas numa memória digital por matrizes numéricas. E, somente são visualizáveis ou se concretizam através dos programas que processam os algoritmos e os suportes de armazenamento das informações digitais que são visíveis nas telas e em complexos sistemas eletrônicos. As “quase-imagens” são visualizadas como pontos de luz e simulam os modelos que

concebemos mentalmente. Por isso, podemos chamá-los de “quase-signos” que, para a teoria peirceana, enquadrados na categoria de primeiridade, pode ser pensado antes disso, a partir do conceito de “zeroidade” proposto por Deleuze. Eles não se realizam enquanto signos e, assim, necessitam dos aparatos tecnológicos para se tornar um signo. De fato, são “quase-signos”.

Na interatividade em nível da atração a obra de arte possibilita e estimula a vida, uma vez que tem como princípio a invenção: invenção de verdades, de mentiras, de mundos

frente à opinião que a vida é algo real, o ser ou a verdade, Nietzsche afirma que tudo que vive, vive na aparência, na ilusão, na mentira, no engano, e a arte que produz essas aparências, mentiras, ilusões, que são as condições da vida, suas possibilidades. (IZQUIERDO in NIETZSCHE, 2001, p.15).

Não é um mero gostar da obra ou não, é querer se conectar no amor ou no ódio durante o instante que perdura. As atrações movem os corpos. Os corpos se tocam pelo meio associado em que constroem em cumplicidade. O desejo expande os corpos pelo meio, mantendo-os conectados. Nas atrações, compreende-se que os corpos produzem afectos, sendo a arte um bloco de afectos e perceptos (DELEUZE e GUATTARI, 1992). Ao se ser atraído, somos capturados pelos signos amorosos que enganam e criam ficções, fazendo com que fiquemos presos aos ilusionismos das representações, buscando origens e verdades; ou libertando-se para as fabulações, mentiras e invenções de realidades nietzschetianas.

Neste nível da interatividade observamos um componente que se estabelece entre a qualidade e a ação (entre a primeiridade e a segundidade) conduzindo-nos a um tipo de signo que se concretiza a partir de suas qualidades. Este conceito leva-nos de volta aos aspectos da primeira das categorias fenomenológicas quando verificamos que, para Peirce, o processo lógico de abdução é aquele em que se realiza o “*insight*” ou a interatividade na perspectiva da invenção. A inferência abdutiva é a única que está aberta a novas concepções e ao processo de criação. Assim, na interatividade em nível da atração, vamos encontrar o signo como pulsão.

Deleuze trata desse conceito quando aborda o conceito de imagem-movimento que viria depois da imagem-afecção: a imagem-pulsão. Esta imagem, pouco desenvolvida e, até certo ponto, marginalizada por Deleuze, é formada por

pulsões que se encontram entre a primeiridade e a segundidade, isto é, entre a imagem-afecção e a imagem-ação temos a imagem-pulsão (analisaremos a imagem-ação a seguir). Esses aspectos de indecisão é que fazem a imagem-pulsão ser tão difícil de ser encontrada, definida e até identificada. Ela está entre a imagem-afecção e a imagem-ação e é na pulsão que ela se constitui enquanto signo. De fato, a interatividade em nível de atração constitui-se como algo sistêmico e em processo. (DELEUZE, 2004, p. 185).

Referindo-se a interatividade em nível da atração, devemos ter o

cuidado de se conectar não com todo o corpo, apenas com algumas partes móveis, uma vez que quando se conecta com todo o corpo os signos amorosos, que eram enganadores, ganham identidades e viram totalizadores. A publicidade sabe muito bem engessar os signos amorosos da sedução e das mentiras passageiras para criar identidades padronizadas. (OLIVEIRA, 2010, p.170.)

Os signos só podem ser percebidos pelas qualidades sensíveis dos corpos e dos meios e, de fato, nesta rede de conexões que ora elaboramos, as qualidades sensíveis estão explicitadas na arte. O espectador precisa ser sensível às qualidades da obra e o artista precisa ser sensível as formas implícitas dos elementos nas operações técnicas para compor a obra. Ele deve ser sensível à qual tecnologia é apropriada para incorporar os elementos que o afetam. Os corpos são tocados pelos signos sensíveis que são das qualidades sensíveis. Aí num diálogo entre uma qualidade e algo existente, numa sucessão de “*insights*” a interatividade em nível da atração constrói seus signos que deixam de ser “quase-signos” passando a apresentar-se como signos através dos corpos humanos e não-humanos, em primeiridade, no momento inicial, e através de “acoplamentos estruturais” em segundidade no outro instante.

Na interatividade em nível das incorporações, os signos que não se importam com o falso e o verdadeiro, são signos sensíveis. Com eles incorporam-se mundos inventados já que podem produzir causas. O grau de interatividade que permite dizer quanto um corpo é afetado por outro corpo, acontece no nível das incorporações.

As incorporações são viscerais, uma vez que se dá corpo ao que se vive. Não somente se conhece as causas, mas se criam causas; se produzem proposições, objetos, experiências através das tecnologias. O ato de incorporar a vida é

tecnológico, uma vez que o natural se efetiva pelo artificial. Precisa-se de tecnologias apropriadas para dar forma, ou melhor, para a matéria-tomar-forma. Na arte, os artistas inventam tecnologias para compor os elementos que os afectam. A partir dos signos sensíveis incorporam-se aqueles que nos falam através das qualidades materiais e nos levam ao imaterial da Arte. Signos que levam a um *grau de interatividade* onde se produzem informações que desestruturam o sistema obra-humano-meio. Assim as tendências e atrações, se tornam incorporações.

A relação de interatividade pelas incorporações estabelece vínculos diretos e imediatos. Ação e reação determinam profundamente a segunda categoria fenomenológica. Por isso, o interator produz significados e interpretações possíveis. Ele vê a obra e, ao mesmo tempo, contribui com ela através de sua presença (corpo) quando interage com as interfaces, com os dispositivos sensoriais, com a materialidade da obra e com as imagens. Enfim, quando ele interage com os elementos sintáticos e semânticos que compõem a produção artística. São os elementos materiais, virtuais, imaginários, corpos humanos e não-humanos propriamente ditos, a virtualização, a atualização através dos modelos digitais que implicam em outros modos de registro, interconexão, imersão e simulacro, de fato, com tudo que age e que contribui para a interpretação do signo.

Por fim, a interatividade em nível da percepção ocorre em contato com o perceptível e o imperceptível, com os signos materiais e imateriais, e

é por essa razão que todos os signos convergem para a arte; todos os aprendizados, pelas diversas vias, são aprendizados inconscientes da própria arte. Num nível mais profundo, o essencial está nos signos da arte. (DELEUZE, 1987, p.14).

Ressaltam-se dois aspectos sobre as relações interativas: em primeiro lugar,

a interatividade vai depender da capacidade dos corpos de afectar (obra) e de serem afetados (artista/espectador) por outros corpos e meios, sendo que interatividade em si mesma ocorre na construção do meio associado e seus graus não passam de fases de individuação do sistema obra-humano-meio. Em segundo lugar, para que ocorra interatividade é essencial manter o signo aberto e dinâmico para constantes individuações, transitando entre as quatro fases mencionadas anteriormente. Tem que ficar atento para que o signo não se feche em si mesmo. (OLIVEIRA, 2010, p.180)

As (im)percepções são cri(ações) de paisagens para se viver. São ações decorrentes das incorporações realizadas, isto é, são efeitos das misturas, das

atrações e das incorporações. Para se viver, precisa-se de paisagens que abriguem nossos corpos e almas. A arte, além de explicitar que criamos paisagens efêmeras, nos conduz à criação de paisagens inusitadas. A singularidade das paisagens consiste em tornar visível o que está invisível, de se chegar ao imperceptível da percepção, ao imaterial do material, às técnicas das tecnologias. Ressalta-se que o corpo percebe antes que a alma contemple, percebe não somente com os órgãos dos sentidos, mas com os afectos que o habitam. O mais alto grau de interatividade é a invenção. São os signos da arte que vão dar acesso às informações que ocasionam mudanças de fase do sistema obra-humano-meio. O signo da Arte não é a perfeição dos signos. Ele é paradoxal como os demais e fecha-se quando cai na dissolução da forma, podendo ir ao extremo de paisagens esquizofrênicas; abre-se quando absorve a dimensão imaterial da vida pela percepção na percepção e cria-se paisagens repletas de diferentes signos para se habitar.

O artista canadense Rafael Lozano-Hemmer⁴, na obra *“Pulse Room”* (2006), explicita que as paisagens são constituídas pelas intensidades dos corpos e que a obra, literalmente, somente existe a partir da presença do corpo do espectador. São as pulsações dos batimentos cardíacos do corpo do espectador que constroem a arquitetura do meio. Podem-se gerar signos mundanos do tipo aperto um objeto aqui e acende uma luz lá; todavia, também, meu corpo se mistura de tal modo com esse outro corpo-objeto que produz algo, ou o que existe na obra é efeito de uma *arquitetura relacional*, das relações entre os corpos e meios, fazendo com que o espectador seja tocado por signos da Arte e se sinta pertencendo àquela paisagem.

De fato, a terceiridade na teoria de Peirce é aquela que estabelece as regras e as leis. É aquela que consolida uma interpretação possível, mas não única porque os interatores quando agem sobre a obra e na obra constroem suas relações e conexões numa rede de significados estabelecidos pelos seus padrões estéticos, éticos e lógicos. Assim, percebemos que, na contemporaneidade, nossa percepção se volta para a elaboração de *“sistema como obra de arte”* (HILDEBRAND; OLIVEIRA, 2010) que é influenciado pela ciência, através de novas formulações

⁴ Rafael Lozano-Hemmer, artista mexicano-canadense, reside em Montreal e é conhecido pelos seus inúmeros projetos em espaços urbanos com o uso da tecnologia digital.

teóricas que pensam os fenômenos sob o ponto de vista sistêmico e complexo, através das tecnologias e das possibilidades físicas e conceituais que a obra produz. Considerar as instalações contemporâneas como “*sistema como obra de arte*” pode suscitar a busca de novos caminhos para melhor entender a arte que produzimos. Isso se torna mais evidente, ou mesmo necessário, quando nos voltamos para as práticas artísticas contemporâneas, densamente mediadas, classificadas como pertencentes à categoria de “arte&tecnologia”, “artes eletrônicas”, “arte-comunicação”, “poéticas tecnológicas”, “estéticas tecnológicas”, “artemídia”, “arte digital”, etc. Essas produções artísticas que são densamente mediadas levam em consideração aquele processo expressivo intensamente dependente da mediação de dispositivos tecnológicos complexos como computadores, sistema multi-midiáticos, redes telemáticas, etc. Uma vez que todo produto cultural depende, de alguma maneira, de algum tipo de mediação. Assim, consideraremos que, pelo menos num sentido amplo, um trabalho artístico é densamente mediado. Assim, essas mediações tornam-se ubíquas. Elas tornam-se tão “acopladas estruturalmente” na sua interação com a obra que não conseguimos mais observar os processos tecnológicos de mediação. Para Matura e Varela,

o acoplamento estrutural é sempre mútuo; organismo e meio sofrem transformações (...) a manutenção dos organismos como sistemas dinâmicos em seu meio aparece como centrada em uma compatibilidade organismo/meio. É o que chamamos de adaptação. (2003, p.115).

Misturas em signos mundanos, atrações em signos amorosos, incorporações em signos sensíveis, percepções em signos da arte: *graus de interatividade* de uma experiência. Para que a experiência seja intensiva, o signo deve ficar aberto aos seus processos dinâmicos e associativos, uma vez que não se fala em um signo ou elemento em particular, mas nas associações de signos e elementos que se movem por todos os *graus de interatividades* (OLIVEIRA, 2010).

Portanto, nossa principal contribuição e reflexão neste trabalho é a aproximação que realizamos entre os pensamentos desses dois autores: Charles Sanders Peirce e Gilles Deleuze. Nossa contribuição é estabelecer relações e conexões entre os signos peirceanos e deleuzianos na experimentação e atribuição de significados nas obras de arte contemporâneas.

Referências Bibliográficas

DELEUZE, Gilles. *Proust e os signos*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.

_____. *A imagem-movimento*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004.

_____. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DELEUZE, Gilles; **GUATTARI**, Félix. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed.34, vol.4, 1997.

_____. *O que é a Filosofia?* Rio de Janeiro: Ed. 34, 3ª Edição, 2004.

HILDEBRAND, Hermes Renato. *As imagens matemáticas: as representações topológicas matemáticas das imagens produzidas no contexto tecnológico*. Tese de Doutorado do Programa de Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo: PUCSP, 2002.

_____. As quase-imagens e os signos matemáticos. In: *Derivas: Cartografia do Ciberespaço*. Lúcia Leão (org.). São Paulo: Annablume, 2004, p.117-126.

HILDEBRAND, Hermes Renato; **OLIVEIRA**, Andréia Machado. Uma concepção sistêmica da obra de arte na contemporaneidade. In: *19º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*. Cachoeira, Bahia: 19º ANPAP, 2010.

MATURANA, Humberto e **VARELA**, Francisco. *De máquinas e seres vivos*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

_____. *A árvore do conhecimento*. São Paulo: Palas Athena, 2003.

NIETZSCHE, Friedrich. *Estética y teoría de las artes*. Madri: Editorial Tecnos, 2001.

OLIVEIRA, Andréia Machado. *Corpos Associados: Interatividade e Tecnicidade nas Paisagens da Arte*. Tese de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação - PPGIE da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre: UFRGS, 2010.

PEIRCE, Charles Sanders. (1931-58). *Collected Papers*. Vols. 1-6, ed. Hartshorne, Charles and Paul Weiss; vols. 7-8, ed. Burks, Athur W. Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Press. Referida como CP.

_____. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

_____. *Os Pensadores: Peirce e Frege*. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

SANTAELLA, Lúcia. *O Que é Semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

_____. *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

SANTAELLA, Lúcia; **NÖTH**, Winfried. *Imagem - cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2003.

SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989.

TEIXEIRA C. N, J. *Semiótica, Informação e Comunicação*. São Paulo: Editora perspectiva, 2003.

Andréia Machado Oliveira: Mestre em Psicologia Social e Institucional na UFRGS e Doutora em Informática na Educação na UFRGS e Université Montréal-Canadá. Membro dos grupos de pesquisa: NESTA(Núcleo de Estudos em Subjetivação, Tecnologia e Arte); Corpo, Arte e Clínica – UFRGS; SenseLab research-creation group–Concordia University/Canadá; LABART-UFSM. Professora Pós-Grad. em Artes Visuais EaD/UFSM.

Hermes Renato Hildebrand: Mestre em Multimeios/UNICAMP e Doutor em Comunicação e Semiótica/PUCSP. Professor da Graduação e Pós-Graduação da UNICAMP/PUCSP e Artista Multimídia. Desenvolve instalações artísticas interativas com o grupo de artistas SCIArts - Equipe Interdisciplinar. Coordenador do Grupo de Estudos e Pesquisas Cultura, Sociedade e Mídia/CNPq/UNICAMP.