

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

Debora Faccion

<Content=No Cache>

Um estudo de abdução na arte

Juiz de Fora
Abril de 2012

Debora Faccion

<Content=No Cache>

Um estudo de abdução na arte

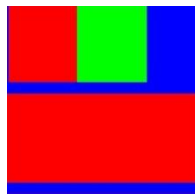
Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Sociedade.

Linha de pesquisa: Redes, Estética e Tecnocultura

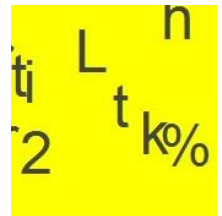
Orientador: Prof. Dr. João Queiroz

Juiz de Fora
Abril de 2012

AGRADECIMENTOS



A João Queiroz, pela orientação sempre sincera;
a Francisco Pimenta, pelo primeiro ano de orientação;
à minha família, pela paciência e apoio;
a@s man@s Lucio, Marília e Fernanda pelo companheirismo;
ao Julio Pinto, pela inspiração;
ao Bruno, por me mostrar outros caminhos;
à Capes, pela bolsa;
ao PPGCOM, pela acolhida do projeto.



O meu olhar é nítido como um girassol.
Tenho o costume de andar pelas estradas
Olhando para a direita e para a esquerda,
E de vez em quando olhando para trás...
E o que vejo a cada momento
É aquilo que nunca antes eu tinha visto,
E eu sei dar por isso muito bem...
Sei ter o pasmo essencial
Que tem uma criança se, ao nascer,
Reparasse que nascera deveras...
Sinto-me nascido a cada momento
Para a eterna novidade do Mundo...
Creio no mundo como num malmequer,
Porque o vejo. Mas não penso nele
Porque pensar é não compreender...

O Mundo não se fez para pensarmos nele
(Pensar é estar doente dos olhos)
Mas para olharmos para ele e estarmos de acordo...

Eu não tenho filosofia; tenho sentidos...
Se falo na Natureza não é porque saiba o que ela é,
Mas porque a amo, e amo-a por isso
Porque quem ama nunca sabe o que ama
Nem sabe por que ama, nem o que é amar...

Amar é a eterna inocência,
E a única inocência não pensar...

Alberto Caeiro, em "O Guardador de Rebanhos", 8-3-1914

RESUMO

O objetivo principal desse trabalho é, a partir de uma proposta metodológica centrada na abdução, desenvolver um estudo da obra <Content= No Cache> (2001) da artista Giselle Beiguelman. Partindo de uma listagem cuidadosa das características desta obra, procuramos identificar questões primordiais para a sua classificação enquanto net.art. Para o estudo da net.art, realizamos uma pesquisa inicial dos conceitos de pensamento artístico e de arte contemporânea. A adoção, por parte da artista, de determinados temas e a escolha de padrões de imagem formados por letras indicaram questões estéticas que puderam direcionar o estudo de <Content= No Cache>. A proposta de Beiguelman de promover a cyber-alfabetização é aqui vista em relação a outras formas de arte que se preocuparam com a crítica da semântica tradicional, o uso do texto enquanto imagem, a estética do código e as políticas do software. Assim, por meio do estudo de características estéticas específicas dessa obra, procuramos compreender questões da arte contemporânea e que foram aqui considerados necessários para a leitura da arte no contexto digital.

Palavras-chave: Abdução; Estética; Arte Contemporânea; Net.art; Texto

ABSTRACT

The main objective of this work is, from a methodological proposal centered on abduction, to develop a study of the work <Content= In Cache> (2001), of the artist Giselle Beiguelman. From a list of the characteristics of this work, we sought to identify key issues for its classification as net.art. For the study of net.art, we conducted an initial survey of the concepts of artistic thought and contemporary art. The adoption by the artist of certain themes and the choice of image patterns formed by letters indicated aesthetic issues that could direct the study <Content= In Cache>. Beiguelman's propose to promote the cyberliteracy is seen here in relation to other art forms that were concerned with the critique of traditional semantics, the use of text as an image, the aesthetics of code and the software policies. Thus, through the study of specific aesthetic features of this work, we seek to understand contemporary art and issues that were considered necessary here to read the art in the digital context.

Keywords: Abduction, Aesthetics, Contemporary Art, Net.art; Text

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
1.1.MOTIVAÇÕES	8
1.2.ESCOLHA DA OBRA.....	9
1.3.ESTRUTURA DO TRABALHO	12
2. ABDUÇÃO	14
2.1.INTRODUÇÃO À ABDUÇÃO	14
2.2.A NATUREZA INFERENCIAL DA ABDUÇÃO	17
2.3.AS RELAÇÕES COM A ESTÉTICA	20
3. <CONTENT=NO CACHE>	27
3.1.DETALHES DA OBRA	28
3.2.CONSIDERAÇÕES INICIAIS	62
4. ARTE, IMAGEM E ESCRITA	64
4.1.CONSIDERAÇÕES SOBRE ARTE.....	64
4.2.LETRA, IMAGEM E CÓDIGO	76
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	84
5.1.POSSÍVEIS CONCLUSÕES.....	84
5.2.POSSÍVEIS DISCUSSÕES	84

1. INTRODUÇÃO

1.1. DAS MOTIVAÇÕES

A pesquisa aqui apresentada tem como pano de fundo as seguintes questões: a humanização dos sistemas tecnológicos, feita por meio da experiência artística; a necessidade do desenvolvimento de metodologias para o estudo de obras de arte que não seguem os padrões da arte tradicional; as relações entre a tecnologia e o seu impacto social; e a influência da comunicação sobre a arte contemporânea. Essas questões fazem parte do interesse de estudo de toda uma comunidade de pesquisadores e artistas que reconhecem as transformações nas relações entre arte, ciência e tecnologia. Sobre esse interesse, Sean Cubitt, editor-chefe da Leonardo MIT Press, escreveu na introdução de uma série de livros:

As artes, ciência e tecnologia estão vivendo um período de profunda transformação. Desafios explosivos para instituições e práticas de engenharia, do fazer artístico, e da pesquisa científica levantam questões urgentes de ética, habilidade e cuidado para o planeta e seus habitantes. (...) Uma nova conectividade global cria novas arenas para interação entre ciência, arte e tecnologia, mas também cria precondições para crises globais. (CUBITT, 2007, vii)

Contudo, por constituírem problemas complexos que, em geral necessitam de abordagens interdisciplinares, tais questões não poderiam ser respondidas em um único trabalho, realizado somente dentro do espaço de dois anos. A partir do reconhecimento da impossibilidade de realização de um estudo amplo sobre arte dentro deste contexto, decidimos seguir por um percurso que talvez possa ser entendido como de iniciação ao estudo da arte, ao qual chegamos por meio da Comunicação e dos estudos sobre inferência abdução, de Peirce.

A realização deste trabalho de mestrado ajuda a esclarecer a necessidade do aprofundamento do estudo da abdução enquanto metodologia e da pesquisa das manifestações

artísticas contemporâneas sob o viés das novas possibilidades de experiência e de criação com o uso das tecnologias digitais. A obra de arte aqui analisada indica a necessidade do desenvolvimento crítico da leitura das manifestações da cibercultura e do conhecimento dos códigos da internet.

1.2. DA ESCOLHA DA OBRA

O interesse na produção da artista Giselle Beiguelman surgiu durante o projeto experimental realizado na Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, para conclusão do curso em Comunicação Social, sob orientação do professor Julio Pinto¹. Naquele momento, estávamos interessados na interatividade e na intertextualidade de produções artísticas na internet, e procuramos realizar um panorama de como essas duas questões se apresentavam em obras de Beiguelman, MW2MW² e Mark Amerika³. Por meio daquele estudo, foi possível compreender tais obras como eventos artísticos, que somente se realizam de fato no momento da visualização por parte do público. Em paralelo com o processo de leitura, como no momento em que o leitor abre um livro, utilizamos a estética da recepção de Wolfgang Iser (1999), com interesse no seu conceito de ‘leitor implícito’, para indicar uma possível forma de relação do público com as obras na internet⁴. Podemos retomar aqui a citação de Iser que utilizamos naquele trabalho para elucidar tal relação:

Em relação ao objeto da percepção, sempre nos encontramos diante dele, ao passo que, no tocante ao texto, estamos dentro deste. É por isso que a afeição entre texto e leitor se baseia num modo de apreensão diferente do processo perceptivo. Em vez da

¹ Intitulado ‘Produção e Recepção de Net Artes: um estudo de intertextualidade e interatividade’ e apresentado em dezembro de 2008, em Belo Horizonte.

² Dupla de artistas Marek Walczak e Martin Wattenberg que trabalha em colaboração e assina como MW2MW. <http://mw2mw.com/>

³ <http://markamerika.com/>

⁴ Por esse motivo optamos pelo uso do termo “leitor” para designar o público de <Content=No Cache> (2001).

relação sujeito-objeto, o leitor, enquanto ponto perspectivístico, se move por meio do campo de seu objeto. A apreensão de objetos estéticos tecidos por textos ficcionais tem sua peculiaridade em sermos pontos de vista movendo-nos por dentro do que devemos apreender. (ISER, 1999, p. 12)

Apesar de não retomarmos especificamente o texto de Iser nesta dissertação, é possível notar que o entendimento de como ocorre o processo perceptivo de obras na internet aqui desenvolvido possui grande influência da explicação de Iser acerca da leitura de textos. Além disso, ele também indica um dos pontos de maior interesse para a seleção da obra <Content=No Cache>⁵ (2001) para estudo: a importância do desenvolvimento de um olhar crítico acerca das produções de arte digital, por meio do reconhecimento da função do leitor, que, como será visto adiante, possui estreita relação com a intenção da artista em propor a cyber-alfabetização.

<CNC> faz parte da seleção de obras de Giselle Beiguelman feita pela Enciclopédia de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural⁶, porém, é possível considerar que essa não é a sua obra mais aclamada. Giselle Beiguelman ganhou notoriedade internacional como artista com o lançamento do “O livro depois do livro” (1999)⁷, trabalho no qual ela propõe uma nova forma de leitura e escrita, baseada na forma como a leitura aconteceria na internet, de forma não linear. O motivo da seleção de <CNC> para a Enciclopédia do Itaú Cultural parece ser relacionado a essa linha de trabalho de Beiguelman, interessada na leitura e escrita na internet, dentro da qual <CNC> e “O livro depois do livro” estão inseridos⁸. A escolha de <CNC> e não de “O livro depois do livro” para esse estudo se dá, entre outros motivos, por <CNC> ser uma obra mais concisa, feita exclusivamente para a internet, enquanto “O livro depois do livro” possui também uma versão impressa.

⁵ Para facilitar a escrita e a leitura deste trabalho, nos referimos a <Content=No Cache> (2001) sempre com a abreviação <CNC>.

⁶ Disponível em: <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=Giselle+Beiguelman>

⁷ Disponível em: <http://www.desvirtual.com/thebook/index.htm>

⁸ De fato, <CNC> foi a obra de Giselle Beiguelman que seguiu logo após “O Livro depois do Livro”.

Em entrevista dada ao artista Mark Amerika para o site Rhizome, Beiguelman (2002) explica que a escrita e a leitura na internet são diferentes do que estamos habituados com o texto impresso, pois na internet aconteceria a perda da inscrição do texto, o que reverteria “a nossa cultura tradicional de conectar a memória às provas escritas”⁹. Segundo Beiguelman (2002), a escrita na internet somente descreve, e as mensagens de erro de navegação que ela usa em <CNC> seriam um exemplo disso. Ao transformar esteticamente essas mensagens em <CNC>, Beiguelman argumenta que a relação entre o que é mostrado na tela e o que o leitor tem como experiência se transforma, pois essas mensagens são colocadas em um novo contexto.

As transformações estéticas feitas por Beiguelman nas mensagens de erro para apresentação em <CNC> são visualmente simples. Pode ser entendido que além das transformações visuais, a mudança de contexto dessas mensagens permite a sua visualização de forma crítica. Da mesma forma, a evidenciação do código ‘content=no cache’ e a sua reunião com erros em HTML criam a discussão de como a escrita e a leitura são feitas na internet. Ou seja, a artista cria na internet um segundo ambiente (a obra <CNC>) para esses elementos, no qual por meio de pequenas mudanças estéticas é possível formar diferentes ideias a partir dos mesmos textos¹⁰.

A possibilidade de formação de diferentes ideias a partir dos mesmos textos nos indicou o caminho para a realização de um estudo de abdução, visto que a inferência abduativa é formada a partir da seleção de hipóteses para a explicação de um fenômeno. A partir das características estéticas da apresentação desses textos, foi possível elaborar duas importantes hipóteses para a leitura de <CNC>: a sua caracterização enquanto net.art e a relação estabelecida entre imagem e texto.

⁹ Entrevista disponível em: <http://rhizome.org/discuss/view/1992/>

¹⁰ A relação com os *readymades* de Duchamp aqui parece clara: a artista transforma objetos prontos e os localiza em um contexto artístico (no caso um contexto criado por ela mesma – o seu site – e não uma instituição como um museu ou galeria de arte) e essa relocação permite criar uma compreensão diferente daquela tida do objeto inicial.

1.3. DA ESTRUTURA DO TRABALHO

A divisão deste trabalho foi feita de forma a favorecer a metodologia utilizada e manter o foco em <CNC>. Assim, após essa breve introdução, partimos para a apresentação do conceito de abdução por C.S. Peirce e sua relação com a estética. O capítulo sobre abdução tem como objetivo apresentar uma base teórica para a metodologia aqui utilizada. A ele, uma vez que pretendemos nos ater às características de <CNC>, segue a descrição completa da obra.

No capítulo de descrição da obra apresentamos todas as imagens de <CNC> e detalhamos todos os direcionamentos dos links da obra. Também buscamos entender quais são as mensagens de erros e os motivos pelos quais elas surgem durante a navegação na internet. Assim, procuramos captar os padrões visuais e os argumentos construídos pela artista, na tentativa de encontrar os caminhos estéticos que constituem a obra.

Após a descrição completa de <CNC>, seguimos para um estudo de contexto das principais características encontradas durante a etapa descritiva. Nesta parte do trabalho, focamos as características estéticas da obra, como base para o seu entendimento de forma ampla. Por isso, procuramos compreender melhor, de modo introdutório e preliminar, a conceptualização de arte, arte contemporânea, arte digital e net.art. Em seguida, contextualizamos também a relação entre imagem e texto e a relação com o código e a cultura do software.

Por ultimo, concluimos com uma leitura do conceito de abdução de acordo com os resultados da descrição e contextualização de <CNC> e indicamos possíveis questões que esse estudo pode ainda suscitar.

2. ABDUÇÃO

Esse capítulo tem como intenção estabelecer uma base teórica para a metodologia utilizada para o estudo de <CNC>. Partindo da definição de abdução feita por C. S. Peirce e sua relação com a Estética, pretendemos justificar a importância dada à uma leitura cuidadosa das características dessa obra enquanto ponto fundamental para a realização de tal estudo e fio condutor para a elaboração do entendimento final que esperamos poder desenvolver no último capítulo deste trabalho.

2.1. INTRODUÇÃO

Abdução é uma forma de inferência, proposta por C. S. Peirce na segunda metade do século XIX, para explicar o processo pelo qual as hipóteses são criadas (FANN, 1970; HARROWITZ, 1988; PINTO, 1995; KAPITAN, 2000). Peirce se dedicou, entre outros assuntos, por mais de 50 anos ao desenvolvimento da teoria da abdução, que durante esse tempo aparece também sob os nomes de “retrodução”, “hipótese”, “presunção” e “argumento originário” (HARROWITZ, 1988, p.188). A importância da abdução para a teoria de Peirce é enorme: ele a considerou como “a essência do seu pragmatismo (CP 5.196). Insistiu que ela era essencial para a história (CP 6.606, 2.714), que constitui o primeiro estágio de todas as pesquisas (CP 6.469), e que ela é uma parte necessária da percepção (CP 5.181) e da memória (CP 2.625)” (FANN, 1970, p.5).

Devido ao longo período de desenvolvimento dessa teoria, Fann (1970, p.6) estabelece três premissas para o estudo da abdução proposta por Peirce: (a) a lógica é a base para toda a sua filosofia; (b) a teoria da abdução é uma investigação extremamente original e (c) existe um desenvolvimento temporal no seu pensamento.

Os estudos de Peirce sobre abdução podem ser separados em dois grandes períodos (1860-1890 e 1890 a diante¹¹), de acordo com uma mudança gradual feita por ele na abordagem do tema (BURKS, 1946; FANN, 1970; THAGARD, 1981; ANDERSON, 1987; FLACH & KAKAS, 2000; PAAVOLA, 2007). No primeiro período, o argumento de Peirce para a abdução foi predominante sobre sua característica inferencial, na relação com os outros dois tipos de inferência – indução e dedução – (com os silogismos "Bárbara") como no caso dos feijões brancos:

Dedução:
 Todos os feijões desse saco são brancos.
 Esses feijões são desse saco.
 Esses feijões são brancos.

Indução:
 Esses feijões são desse saco.
 Esses feijões são brancos.
 Todos os feijões desse saco são brancos.

Abdução:
 Todos os feijões desse saco são brancos.
 Esses feijões são brancos.
 Esses feijões são desse saco. (CP 2.623 - 1878)

No segundo período, Peirce se concentrou na abdução como um passo metodológico para a pesquisa científica, no qual as hipóteses seriam desenvolvidas. Ele passou a considerar o instinto como fundamental para o desenvolvimento das hipóteses (CP 7.219). Peirce não negou as proposições inferenciais feitas no primeiro período, mas acrescentou que “o sucesso dos seres humanos em encontrar boas hipóteses não pode ser

¹¹ Durante a explicação temporal da abdução dentro da produção de Peirce, indicaremos os anos da citação com a finalidade de situar o leitor sobre a o desenvolvimento do pensamento do autor.

explicado exceto se assumirmos que existe uma tendência dos seres humanos para encontrar ideias promissoras” (PAAVOLA, 2007, p.50).

É uma hipótese primária, subjacente à todas as abduções, que a mente humana se assemelha à verdade, no sentido de que, em um número finito de suposições, ela irá iluminar a hipótese correta. (CP 7.220 - 1901)

Uma vez que Peirce não negou a sua primeira proposta para abdução, essa passou a ser considerada ao mesmo tempo uma inferência lógica e uma manifestação instintiva (PAAVOLA, 2007, p.51). Peirce, em alguns momentos, indicou a manutenção da visão lógica sobre a abdução e relacionou a lógica com a capacidade instintiva.

Deve ser lembrado que a abdução, embora seja pouco marcada por regras lógicas, ainda assim é uma inferência lógica, afirmando suas conclusões somente de forma problemática ou conjectural, é verdade, mas ainda assim, tendo uma forma perfeitamente lógica. (CP 5.188 - 1903)

A razão para aceitar uma conclusão abdutiva é que o homem deve confiar em seu poder de reconhecer a verdade simplesmente porque ela é tudo o que ele tem para se guiar; e mais que isso, quando nós olhamos os instintos de vários animais, nós ficamos impressionados como eles conduzem essas criaturas para um comportamento racional. (PEIRCE, 1976, p.203 - 1911)

De estrutura silogística, Peirce definiu, então, a abdução da seguinte forma:

Um ato surpreendente C é observado,
Mas se A é verdade, então C seria esperado.
Portanto, existe razão para suspeitar que A seja verdade.
(CP 5.189 - 1903)

Segundo Anderson (1987), essa nova definição indica que “o instinto é uma habilidade necessária, mas não uma condição suficiente para a abdução” (p.37), e, de acordo com Hoffmann (1999) o instinto se apresenta de forma primária, durante a percepção, antes da formulação da inferência: “a ideia explicativa emerge na percepção dos fatos e das experiências, e não na conclusão de uma inferência” (p.279). Ainda assim, como argumenta Paavola (2005), “tipicamente as ideias não são procuradas em relação a somente um fenômeno anormal (...), mas uma grande quantidade de fatos é levada em consideração ao mesmo tempo.” (p.25). Segundo Paavola (2005, p.27), considerar a abdução como uma inferência nos leva a estudar os elementos e os processos que a constituem, enquanto

considerar a abdução um instinto nos coloca sob o risco de lidar com coisas que são tratadas como misteriosas ou que não possuem uma explicação adequada.

2.2. A NATUREZA INFERENCIAL DA ABDUÇÃO

Peirce define uma inferência como “a adoção consciente e controlada de uma crença como consequência de um outro conhecimento” (CP 2.442, 2.144, 5.109)ⁱ. Segundo Umberto Eco (1986), a definição de inferência é relacionada com a interpretação, pois, uma vez que “lidamos com (...) todos os tipos de signos quando implementamos processos inferenciais, esses processos podem ser definidos como processos interpretativos” (p.43). Como proposto por Kapitan (2000), a visão inferencial da abdução nos conduz a um entendimento de sua função prática enquanto iniciadora de um processo de seleção de hipóteses. A inferência abdutiva permite, por meio de observação, a formulação de uma “previsão geral, sem que tenhamos a garantia de um resultado correto” (PINTO, 1995).

A construção da abdução feita por Peirce essencialmente descreve um processo no qual o sujeito é confrontado com um fato observado que precisa ser explicado e que parece importante. Para explicar o fato observado, ele/ela precisa encontrar uma lei ou regra da natureza já conhecida, ou outra verdade geral, que possa ao mesmo tempo explicar o fato de forma retroativa e revelar a sua importância. (HARROWITZ, 1988, p.181)ⁱⁱ

De uma maneira simplificada, Peirce define a abdução como “uma forma de estudar os fatos e elaborar uma teoria para explicá-los”, que se justifica por ser a forma pela qual é possível entender as coisas (CP 5.145)ⁱⁱⁱ.

Os outros dois tipos de inferência são a dedução e a indução (PEIRCE, 1977, p.229). Enquanto a dedução extrai um resultado a partir de um fato que ocorre de acordo com uma regra, a indução apresenta uma regra por meio da relação entre um resultado já existente

e um fato usado como teste (ECO, 1986, p.40). Em ambos os casos, como esclarece Peirce, a abdução “deve cobrir todas as operações por meio das quais as teorias e as concepções são engendradas” (CP 5.591)^{iv}.

A abdução, assim como a dedução, possui uma proposição geral e, assim como a indução, adota uma hipótese para chegar a uma conclusão (KAPITAN, 2000; SEBEOK, 1988). Entretanto, o ponto de partida da abdução é a observação de um fato que nos surpreende de alguma forma, e que nos leva a formular uma hipótese para sua explicação (SERRA, 1996¹²). Para Kapitan (2000), o processo pelo qual é possível identificar um fato como surpreendente deriva de uma inferência dedutiva, visto que a surpresa é deduzida de um geral, em contraposição àquilo que seria o esperado.

A observação do que é contrário ou improvável, dado aquilo que é esperado, se dá focando nas relações entre premissas e conclusões. Enxergar que P é contrário a Q ou improvável dado Q, é notar que Q implica ou torna possível $\sim P$, o que significa que a observação subjacente ao juízo de contrariedade é exatamente do tipo que caracteriza a dedução. Assim, a inferência de que um fenômeno é surpreendente, à espera de explicação, parece ser dedutiva. (KAPITAN, 2000, p.7)^v

A abdução e a indução possuem em comum a intenção de reconhecimento de uma regra, por meio da aceitação de uma hipótese, visto que os fatos observados são necessariamente ou provavelmente consequências dessa hipótese (SEBEOK, 1988, p.25). Porém, a indução começa com uma hipótese, que precisa de fatos para ser confirmada, enquanto a abdução começa com os fatos, que precisam de hipóteses para explicá-los. Assim, para a abdução “a consideração dos fatos sugere hipóteses. Na indução o estudo das hipóteses sugere experimentos que possam trazer à luz os fatos para os quais a hipótese apontou.” (CP 7.218)

O caminho realizado na abdução, por sua vez, foi identificado por Peirce como um *flash* (CP 5.181), pois parte do resultado diretamente para a hipótese, enquanto a indução percorre um caminho de testes para a confirmação de uma teoria. Segundo Peirce, a abdução

¹² Artigo online disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/jpserra_peirce.html>

nos capacita para compreender o mundo, fazendo a passagem entre a realidade e a nossa mente:

Olhando pela minha janela nessa maravilhosa manhã de primavera eu vejo uma azaleia em plena floração. Não, não! Eu não vejo isso; embora essa seja a única maneira que eu possa descrever o que eu vejo. Isso é a proposição, a sentença, o fato; mas o que eu percebo não é proposição, sentença, fato, mas somente uma imagem, que eu faço inteligível em parte por meio da declaração de um fato. Essa afirmação é abstrata; mas o que eu vejo é concreto. Eu faço uma abdução quando eu expreso em uma sentença qualquer coisa que eu vejo. A verdade é que todo o nosso conhecimento é um emaranhado de hipóteses confirmadas e refinadas por indução. Nenhum pequeno avanço pode ser feito em conhecimento através do olhar vago, sem ser feita uma abdução a cada passo. (Ms 692)^{vi}

Por meio dessa explicação, Peirce relaciona a abdução com a percepção, evidenciando a prevalência da primeiridade¹³ nesse processo. A percepção de um evento ou objeto é a primeira condição para o processo abduativo. Esse, porém, possui em si uma disposição lógica, ainda que não evidente (CP 5.188), e, por ser a percepção uma ação pouco controlada, Peirce chama atenção para a observação, que seria uma “forma honorífica de percepção, precisamente porque ela conta com bons hábitos de raciocínio” (ANDERSON, 2005, p.14). Peirce defende que os artistas, por meio de treinamento, desenvolvem uma capacidade de observação comparável àquela exibida por cientistas:

(...) deixe-me dizer aos cientistas que os artistas são observadores muito mais precisos que eles, exceto pelas minúcias especiais que o cientista está procurando. (CP 1.315)

(...) um grande treinamento é necessário para fazer observações quando essas são do tipo que não podem nunca serem precisas. (...) Não se trata de uma educação dos olhos ou de parte do cérebro particularmente conectada com os olhos, e sim da mente. (...) Esse poder de pura observação tem um grande valor na vida. É verdade que a única coisa que é revelada pela pura observação é o sentimento de alguém. Porém, os sentimentos de diferentes pessoas são tão similares, que isso tem uma grande utilidade num mundo de homens e mulheres. (CP 7.256)^{vii}

Para Anderson, a razão pela qual Peirce argumenta que a percepção não é uma ação controlada se dá porque, quando o processo perceptivo se inicia, “o efeito das outras coisas sobre nós é 'esmagadoramente' maior que o nosso efeito sobre elas” (CP 1.324). Os bons hábitos de raciocínio, aos quais Anderson (2005) se refere, dizem respeito a uma

¹³ Como explica Julio Pinto: “a abdução apresenta-se no esquema triádico da experiência no nível de primeiridade, em relação aos dois outros tipos de inferência, ainda que os três processos, por envolverem atividade signica, sejam da ordem do terceiro.” (PINTO, 1995, p.15).

disposição abdutiva enquanto o “transito semiótico entre o mundo, o pesquisador e o reino das ideias”, possibilitado pelo autocontrole do pesquisador durante o processo de abdução¹⁴ (ANDERSON, 2005, p.14). Podemos inferir desse raciocínio que a abdução possui um caráter de conexão, possibilitado ao mesmo tempo pela estesia (relação física, sensória, de presença no mundo) e pelo pensamento (enquanto predisposição, universo de ideias que nos constitui). Nesse sentido, Spinks escreveu sobre a definição de Peirce:

Primeiro ele reconheceu a qualidade emocional da abdução. Ela é sensível. Ela é a experiência criativa que origina ideias, conceitos, objetos, e signos. Ela é estética e vem como um *flash*, assim como tantas revelações estéticas, e ela permite que tenhamos *insights* por sua conectividade, sua síntese. (SPINKS, 1983, p.199)^{viii}

A definição de Spinks indica a importância da estética para a abdução, uma vez que a abdução depende da percepção sensória e, como define Peirce, “a estética considera aquelas coisas cujos fins devem incorporar qualidades do sentir...” (CP 5.129). Porém, além da qualidade sensória, como indica Spinks, a estética confere também qualidades de conectividade e síntese à abdução, o que nos direciona para a complexidade da estética definida por Peirce.

2.3. AS RELAÇÕES COM A ESTÉTICA

A estética de Peirce está situada entre as Ciências Normativas¹⁵, ao lado da ética e da lógica¹⁶ e, segundo ele, constitui a base sobre a qual essas duas últimas podem ser

¹⁴ Peirce explica que: “A inferência abdutiva se mescla com o julgamento perceptivo sem nenhuma linha clara de separação entre eles; ou, em outras palavras, nossas primeiras premissas, os julgamentos perceptivos, podem ser entendidos como casos extremos de inferências abdutivas, das quais eles se diferem por estarem absolutamente além da crítica” (Ms. 316). Portanto, segundo Peirce, a percepção acontece sem que tenhamos controle sobre ela, enquanto sobre a abdução podemos já realizar um processo de seleção/controlar. (cf. ZIEMKOWSKI, 2006)

¹⁵ “As ciências normativas ‘investigam a natureza de uma proposição (a partir de várias considerações que determinam a finalidade, com quaisquer outras considerações que sejam necessárias, procedentes da fenomenologia) para a realização de um fim’ (Ms 693a.124-24). A partir dessa concepção de ciência normativa

desenvolvidas: “a estética, portanto, embora eu a tenha terrivelmente negligenciado, parece ser a primeira propedêutica indispensável para a lógica” (CP 2.199). Segundo Peirce, a estética é a teoria da "formação deliberada" de ideais, que são "hábitos de sentimento" crescidos "sob a influência de um curso de autocríticas e heterocríticas" (CP 1.573)^{ix}. Como esclarece Sung-Do (1995¹⁷), “os sentimentos são as reações de um sujeito frente a um objeto sob a forma de certas impressões”, que são possíveis a partir da percepção sensória desse¹⁸.

Peirce (1.203-282)¹⁹ fez uma divisão bastante clara entre a estética relacionada às Ciências Normativas e a estética relacionada à crítica de arte, utilizando, em inglês, palavras ligeiramente diferentes²⁰: *Aesthetics* relacionada à crítica de arte e *Esthetics* relacionada à Lógica e à Ética. Tal divisão, como será visto mais adiante, sinaliza uma diferença entre os estudos de história e crítica de arte e os estudos de estética. Apesar dessa divisão, a definição de *Esthetics* é muitas vezes usada sob o termo *Aesthetics*²¹, provavelmente por esse último se relacionar de forma mais geral com o grande campo de estudos que é a estética (que será mais bem definido adiante). *Esthetics* em Peirce é o nome de um dos domínios relativos aos valores humanos, de estudo da beleza, e se relaciona com o certo ou errado (Ética) e com a verdade (Lógica) – o que, segundo Calabrese (1994), segue a tradição filosófica de Platão. Calabrese argumenta que para Peirce tais valores determinam comportamentos. No caso da beleza, esse seria um valor “localizado em um fenômeno, mas relacionado a um observador, que dá

estética, ética e lógica pesquisam, respectivamente, de acordo com condições gerais de beleza, de ações bem propostas e de raciocínios que buscam a realidade (Ms 128-132).” (ZIEMKOWSKI, 2006, p.186)

¹⁶ “As ciências normativas tem três amplas divisões: i. Estética, ii. Ética; iii. Lógica. Estética é a ciência (...) daquilo que é objetivamente admirável, sem nenhuma razão ulterior(...), e deve repousar sobre a fenomenologia. Ética, ou a ciência do certo e do errado, deve recorrer à Ética (...) para determinar o *summum bonum*. É a teoria da conduta deliberada ou auto-controlada. Lógica é a teoria do pensamento auto-controlado ou deliberado, e, como tal, deve recorrer à Ética para seus princípios. A Lógica também depende da fenomenologia e (...) da matemática. Uma vez que todos os pensamentos são feitos por meio de signos, a Lógica pode ser definida como a ciência geral das leis dos signos.” (CP 1.191)

¹⁷ Artigo online disponível em: < <http://user.uni-frankfurt.de/~wirth/texte/sung.html> >

¹⁸ “Embora um sentimento seja imediatamente consciente, isto é, ele é qualquer consciência que se possa ter imediatamente presente, ainda assim, não existe consciência nele, pois ele é instantâneo. Pelo que vimos até aqui, um sentimento não é nada além de uma qualidade, e uma qualidade não é consciente: ela é mera possibilidade.” (CP 1.310)

¹⁹ Texto usualmente indicado sob o título “*Philosophy and the Sciences: A Classification*”.

²⁰ Para o português traduzimos ambos os termos como “estética”.

²¹ e.g. Spinks, (1983), Parret (1994), Sung-Do (1995), Anderson (2005).

origem a uma admiração” (CALABRESE, 1994, P.145). Assim, a estética de Peirce precisa ser pensada no processo de relação entre o objeto e o sujeito, que cria uma experiência.

Calabrese conclui que:

... podemos dizer que enquanto a crítica de arte é uma ciência humana, que tem como proposta a descrição de um fenômeno particular (a obra de arte), a estética é a ciência de determinar qual tipo de relação é criada quando um sujeito e um objeto se relacionam em uma experiência efetiva²² relacionada à beleza. (CALABRESE, 1994, p.145)

Sob esse ponto de vista, é possível entender que a estética proposta por Peirce (como *Aesthetics*) visa o estudo da experiência criada a partir da relação com um objeto e, por isso, poderia também ser utilizada no estudo da arte, sendo o objeto em questão uma obra de arte.

Richard Shusterman (2000) faz uma distinção entre a estética de Peirce e a estética de arte por considerar que Peirce era um “homem da ciência”, enquanto a estética da arte seria feita por filósofos (p. 5)²³. Shusterman apresenta uma discussão entre Hegel e Kant, em uma problematização de epistemologia e metafísica que vai além do nosso interesse nesse texto, porém que sinaliza uma diferença entre a estética analítica, utilizada pelos filósofos para a arte, e a estética pragmática²⁴, proposta por Peirce e desenvolvida por Dewey nos estudos de experiência estética, e, segundo Shusterman, negligenciada ao longo do século XX. A principal diferença, de acordo com Shusterman, entre a estética pragmática e a estética analítica seria uma intenção de fazer conexões, ao invés de distinções (2000, p.12), pois a

²² Calabrese utiliza o termo “*actual experience*”, que nós traduzimos como “experiência efetiva” devido à preocupação de não utilizar termos confusos como “verdadeira” ou “real”, que seriam outras opções de tradução para a palavra “*actual*”. Além disso, “efetiva” pode ser uma boa definição para a experiência proposta por Calabrese, uma vez que ele relaciona a experiência estética com a criação de conhecimento. Ou seja, essa experiência seria uma tal que “efetua”, “leva a efeito, realiza, perfaz” algo (definição do dicionário Michaelis para a palavra “efetua”).

²³ Omar Calabrese (1994) faz uma distinção parecida argumentando que existe um campo que estuda a estética da arte e outro que estuda a estética enquanto um valor ou um julgamento, e, nesse segundo campo estaria a estética de Peirce. Calabrese conclui que “Peirce não é um esteticista se nós compararmos ele com as categorias tradicionais de estética; mas ele estava profundamente interessado na estética se nós lermos seus escritos com o foco nas questões da experiência humana, da qual a experiência estética é uma importante porção.” (CALABRESE, 1994, p.144)

²⁴ O termo “estética pragmática” foi proposto por Shusterman (2000) para diferenciar a estética de Peirce da estética usada pelos filósofos e críticos de arte para fazer análises de obras e artistas, e será usado aqui somente durante a apresentação da teoria desse autor.

estética pragmática considera que a experiência estética é fundamental para existência de qualquer ser vivo, uma vez que a partir dela seria “possível perceber o mundo em sua totalidade (...) e tornar o mundo e a nossa presença nele mais significativa e tolerável através da introdução de um senso de unidade satisfatório” (SHUSTERMAN, 2000, p.8).

As considerações feitas por Shusterman (2000) são úteis por situarem a estética proposta por Peirce, central para o estudo da abdução, como uma estética que também é capaz de abarcar a estética que faz referência à arte. Shusterman argumenta que a estética pragmática tem como vantagem não ter um discurso generalizante, pois seu objetivo no estudo da arte seria:

...trabalhar a partir e através de obras de arte. Essas devem ser consideradas (...) como o foco de contínuas análises estéticas, objetos que têm suas experiências enriquecidas por meio de um cuidadoso e teoricamente informado estudo crítico. (SHUSTERMAN, 2000, p.xiv)

A proposta de Shusterman para o estudo da arte por meio da estética pragmática sugere uma semelhança com o pensamento de teóricos como Michael Kelly (1998), Noël Carroll (2003), James Elkins (2005) e Casey Haskins (2011), no sentido da adoção de uma definição de estética que seja ampla o suficiente para abarcar os diversos tipos de arte, de experiência e de percepção do mundo, específica o bastante para poder ser aplicada à crítica de eventos singulares e aberta teoricamente para as relações interdisciplinares que acompanham o seu estudo atualmente.

Kelly (1998), na introdução da “Enciclopédia de Estética” esclarece a dimensão do termo estética:

A estética está exclusivamente situada para servir como um ponto de encontro de muitas disciplinas acadêmicas e tradições culturais (...). A estética é, em termos acadêmicos, ao mesmo tempo singular e geral, e, em termos culturais, local e global. Para capturar essas múltiplas dimensões, a *Enciclopédia da Estética* foi criada usando a definição de estética como ‘reflexão crítica da arte, da cultura e da natureza’. (KELLY, 1998, p.ix)

Apesar de tal definição, Kelly (1998) reconhece que os esteticistas contemporâneos, diante da pergunta do que eles pesquisam, responderiam que a estética é a “análise filosófica das crenças, conceitos e teorias implícitas na criação de experiências, interpretações ou críticas da arte” (p.vi)²⁵.

Carroll (2003) chama atenção para os limites das considerações de que a arte seria a criação com o objetivo de criar experiências estéticas e de que a estética seria simplesmente o estudo da arte. Segundo Carroll (2003), é importante considerar que “muitas das nossas formas arraigadas de interação com obras de arte (...) não são estéticas por natureza e não são reduzíveis a respostas ou experiências estéticas” (p.5).

Segundo Haskins (2011), sejam as interações com obras de arte, ou os outros tipos de interações estéticas, essas precisam ser consideradas de acordo com um pensamento em rede. Haskins (2011) argumenta que existe uma ilusão de que a filosofia estética poderia ser autônoma ou que ela poderia “preservar uma certa pureza metodológica”(p.298).

Meu argumento de que a estética é uma rede intelectual se direciona igualmente a temas vindos das teorias das redes sociais e da história da filosofia estética. Ele envolve a ideia de que todas as disciplinas mencionadas (as versões tradicionais da filosofia estética, a história e crítica da arte através das suas várias disciplinas pós-humanistas – os nós da rede) possuem uma coerência organizacional indefinida. Essa coerência, por sua vez, nos direciona à reflexão de que as ideias, metodologias e pesquisadores dependem uns dos outros de formas variadas. (HASKINS, 2011, p.298)

O ‘esforço’ desses autores em definir a estética de uma forma abrangente pode ser justificado pelo distanciamento entre os campos de estudo da estética e da história e crítica da arte. De acordo Elkins (2005), os pesquisadores da história da arte não dialogam mais com aqueles do campo da estética (na leitura de revistas, livros ou por meio de conferências dessa área), pois a estética não estudaria mais obras de arte e sim, estaria focada na formação de conceitos que nem sempre se adequam à produção da arte contemporânea.

²⁵ e.g. Jarrold Levinson (2005): "Estética é o ramo da filosofia devotada à pesquisa conceitual e teórica da arte e da experiência estética" (p.3). Sendo a experiência estética definida como: "o tipo de experiência que figura de forma central na apreciação de obras de arte ou das propriedades estéticas das coisas"(p.4).

Do ponto de vista filosófico, o que está em jogo é a relação (aporia) entre duas coisas: imanência e conceitos. (...) [do ponto de vista da história da arte] não está claro se uma expressão como "materialidade imanente" justificaria o que acontece em um estúdio ou na visualização de uma obra de arte, quando um artista está somente confuso sobre o seu trabalho, ou quando um historiador de arte está absorvido em uma única obra. (ELKINS, 2005, p.46)

Como foi apontado anteriormente, Peirce também sinalizou a diferença de abordagem entre o estudo de estética e da história da arte. Entretanto, é possível considerar que sua definição para estética pode ser aplicada ao estudo da arte e relacionada à definição de estética feita por Kelly (1998), uma vez que a definição de Kelly busca integrar os aspectos culturais, éticos e lógicos às questões concernentes à beleza e à história. Entendemos que a adoção de uma definição ampla para estética se faz útil a esse estudo por permitir o trânsito entre o conceito de estética para Peirce e o conceito de estética para o estudo da arte. Além disso, uma vez que nosso trabalho não possui como proposta um estudo histórico de arte (ainda que relações históricas sejam estabelecidas para fins de situação teórica) ou de crítica de qualidades ou conteúdos estéticos (somente de listagem e reconhecimento desses), consideramos ser possível adotar a definição de Kelly (1998) em concomitância com a definição de Peirce (CP 1.573).

Dentro da relação da estética com a abdução, Anderson (2005, p.15) argumenta que a estética lida com uma dualidade: a função estética se dá por meio da relação entre a capacidade sensorial (percepção) e de autocontrole (em busca de um sentimento ideal), que deve ser mantida para o estudo da abdução, uma vez que existe uma compreensão paralela entre a necessidade prática da estética no processo de abdução e uma função teórica da estética no desenvolvimento de uma pesquisa científica²⁶.

Do ponto de vista da necessidade prática da estética, tomaremos como base as qualidades específicas de <CNC>, constituídas pelas imagens e textos apresentados na obra.

²⁶ Em uma publicação anterior, ao relacionar a estética com a arte, Anderson argumenta que: “Em resumo, eu não vejo nenhum problema em ver a estética de Peirce ao mesmo tempo como uma forma de raciocinar *o que é o admirável e como abordar o admirável*.” (ANDERSON, 1987, p.59 – *grifo nosso*)

Enquanto função teórica, a estética será usada como ponto de encontro das teorias necessárias para o estudo de <CNC>. Assim, ainda que a estética seja importante para o estudo de arte e, principalmente para um estudo centrado na abdução, a discussão do que é essa estética representa uma base teórica, mas não constitui em si o nosso problema.

Algo parecido foi feito por Paul Fishwick (2006) para o desenvolvimento do livro “*Aesthetic Computing*”. Após uma breve revisão da história da estética – na qual ele explica que a palavra estética origina do grego “*aisthiiki*”, que significa “percebido pelos sentidos”, e que “antes da ‘Crítica de Kant’ (1790) e a introdução da estética como a ciência do belo por Baumgarten (1750), arte e estética não tinham sido expandidas para cobrir ao mesmo tempo a lógica e a percepção” (FISHWICK, 2006, p.4) – Fishwick (2006) considera que “a estética fornece a base filosófica para a arte tanto em teoria quanto em prática” (p.5) e adota a definição de Kelly (1998) para estética. Sua introdução serve como base para os ensaios que se seguem, os quais tratam de diferentes perspectivas da estética computacional²⁷.

Por considerarmos a estética também de acordo com a abdução, além da base filosófica, a estética nos fornecerá o que Calabrese (1994) chamou de “estética cognitiva”, que ele define: “como conhecer as coisas por meio da percepção estética” (p.144). Apesar de não desenvolver o conceito de estética cognitiva além dessa definição, Calabrese nos indica um caminho de estudo possível para <CNC>, ou seja, a possibilidade de estudo de algo por meio da percepção estética. Assim, a estética nos dá o reconhecimento perceptivo de <CNC> e, por meio dele, o direcionamento para um estudo dessa obra.

²⁷ e.g. O texto de Michele Emmer (2006), que aborda a estética enquanto a noção de beleza, na relação com a perfeição dos objetos criados por meio da matemática; ou o tratamento das qualidades de textura, cor e forma feito por Frederic Fol Leymarie (2006) para o estudo estético da criação de imagens tridimensionais.(p.239-288)

3. <CONTENT=NO CACHE>

A obra “<Content=No Cache>”²⁸ (<CNC>) foi criada em 2001²⁹ pela artista brasileira Giselle Beiguelman, e encontra-se hospedada em seu site Desvirtual.com³⁰. Como descrita pela artista, a obra é sobre a perda de registro e mensagens de erros próprios da internet, partindo da função do código “content=no cache”, responsável por impedir o arquivamento dos dados de determinado site no cache do programa utilizado para acesso à internet³¹. Segundo Beiguelman, tal recurso de programação em HTML³² anuncia uma nova condição para a escrita, que não mais inscreve, uma vez que não registra ou inclui. Relacionada às mensagens de erro, esta escrita tem como função somente descrever determinadas situações que serão perdidas logo quando o site for fechado. A discussão possibilitada pela artista em torno desse tema, por meio dessa obra, será mais bem abordada adiante. Inicialmente, faremos uma detalhada descrição de toda a estrutura da obra, suas imagens, caminhos e informações.

²⁸ <http://www.desvirtual.com/projects/content-no-cache/>

²⁹ Modificada pela última vez em agosto de 2009.

³⁰ Considerado um “atelier online”, reúne textos de blog, publicações científicas, produções artísticas (net arts, videoartes, mobile arts, etc), registros de aulas e curadorias, feitos por Giselle Beiguelman. <http://www.desvirtual.com/>

³¹ O cache é utilizado também nos processadores e nas redes de computadores, bem como pelos próprios servidores de internet sempre que armazenar determinadas informações mais utilizadas for necessário. O armazenamento dessas informações permite um acesso mais rápido, ao invés de fazer sempre uma nova procura no banco de dados. O cache é um espaço para memória temporária, uma vez que as informações menos acessadas dão espaço para as mais procuradas recentemente.

³² O sistema HTML (HyperText Markup Language) foi criado em 1990 por Tim Berners-Lee no European Laboratory for Particle Physics (CERN), como forma de reunir informações de diversos cientistas ao redor do mundo. Ver: Dave Raggett. Raggett on HTML 4. [S.l.]: Addison-Wesley's, 1998. chap. 2: A history of HTML, disponível em: <http://www.w3.org/People/Raggett/book4/ch02.html>

3.1. DETALHES DA OBRA

A página de abertura de <CNC> apresenta uma imagem em branco e cinza com o texto “<meta HTTP-EQUIV="Pragma"CONTENT="no-cache">” repetido em várias linhas. Tal texto contém um link que direciona o visitante para o menu principal da obra.

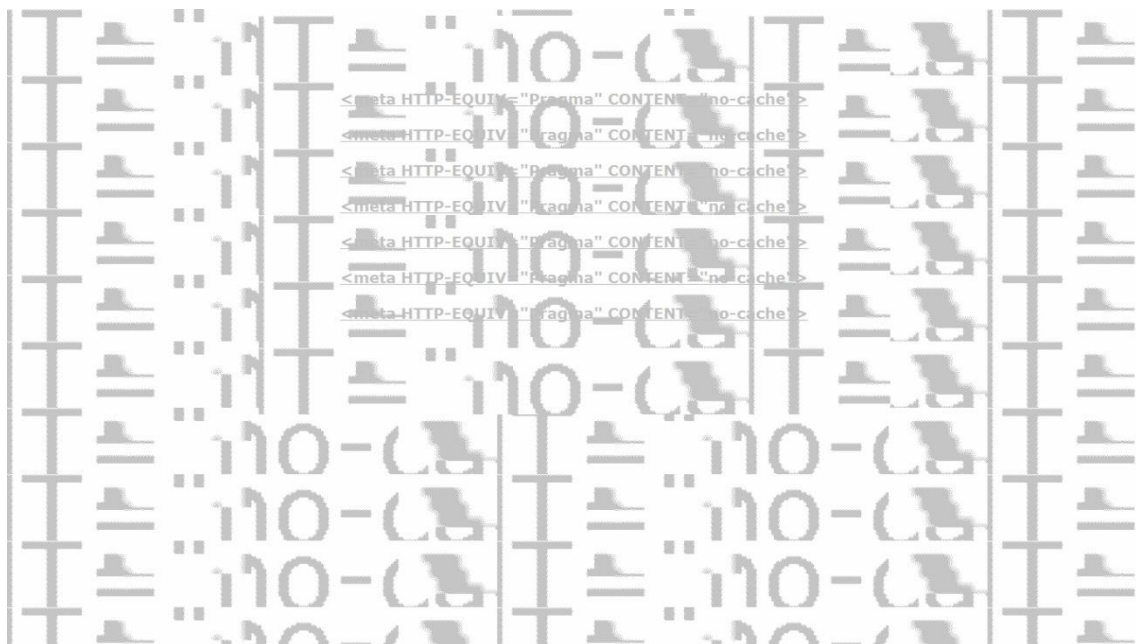


Figura 1 Página inicial de "<Content=No Cache>"

Composto de 25 itens, o menu de <CNC> direciona o visitante para diversas páginas que contêm mensagens de erro e/ou imagens com animações construídas pela artista. Cada item do menu possui um nome relativo ao erro que será apresentado e todos os caminhos possíveis de serem tomados dentro da obra retornam em algum momento ao menu. Abaixo dos itens, ao centro, existe uma inscrição que diz “49 - The Revolution - KO - The Book of Changes - I Ching”, fazendo claramente referência ao livro chinês “I Ching”, chamado de “Livro das Mutações”. O número 49, simbolizado pela relação entre o lago e o

fogo, que representa o combate entre essas duas forças, diz respeito às revoluções políticas que devem trazer grandes mudanças³³.

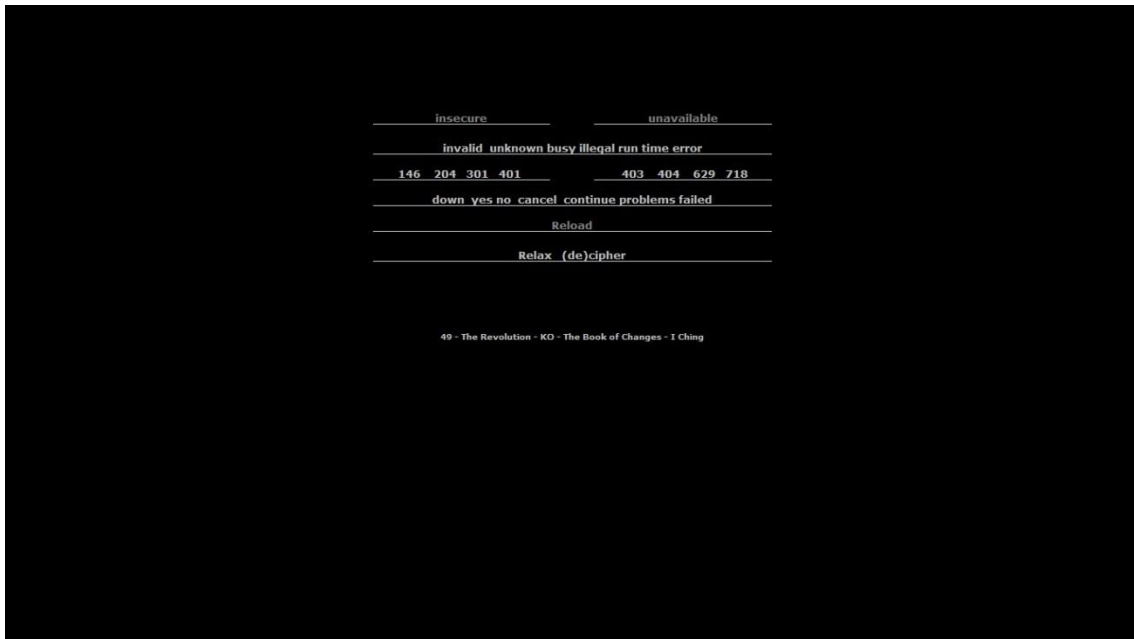


Figura 2 Menu principal. Intitulado “lost?”.

No item “insecure” do menu, tem-se acesso à mensagem de erro “Qualquer informação submetida por você é insegura e pode ser observada por uma terceira parte enquanto em trânsito”³⁴, seguida por uma sequência de CR’s que possibilitam o retorno ao menu.

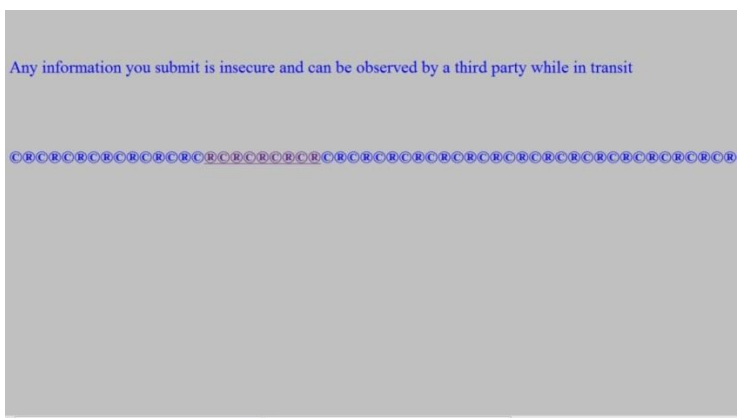


Figura 3 Item "insecure" do menu.

³³ <http://www.ichingonline.net/index.php>

³⁴ Traduzido de “Any information you submit is insecure and can be observed by a third party while in transit”.

De volta ao menu, o item “unavailable” dá acesso ao erro 503, com a mensagem “Site indisponível. O site que você está tentando acessar exauriu sua banda local e portanto não está disponível”, seguida por “Erro 503 não dá privilégios a convidados”³⁵. De acordo com o protocolo de utilização dos códigos HTML, o erro 503 é um erro temporário, causado pelo excesso de usuários ou por manutenção do servidor e a sua única implicação é o atraso do acesso ao site. Este erro não precisa ser mostrado pelo servidor, que pode, apenas, negar a exibição da página, sem apresentar o texto utilizado pela artista. O fato deste erro ser causado pelo excesso de usuários faz com que somente os usuários com senha de membro do site possam acessá-lo. Para os demais, a solução é somente esperar um momento em que o website não esteja sobrecarregado.

Em seguida, é feita a pergunta “perdido?” que possui o link para retorno ao menu. Esta pergunta aparece nesta página em três momentos, ao fim do texto de cada erro aqui apresentado.

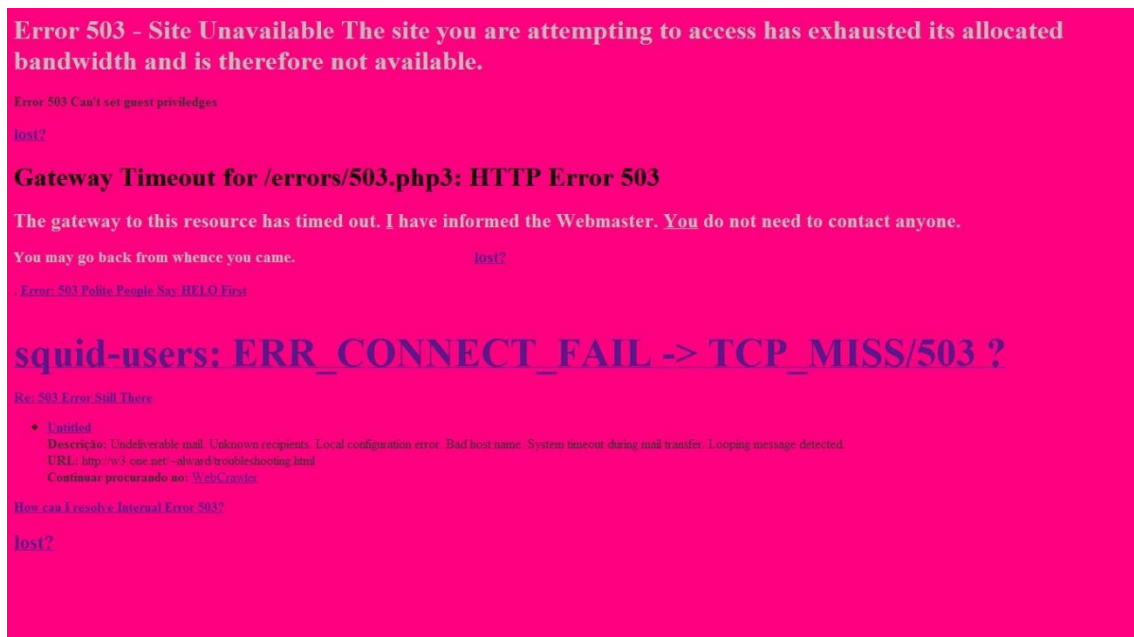


Figura 4 Item "unavailable" do menu

³⁵ Traduzido de: “*Error 503 - Site Unavailable The site you are attempting to access has exhausted its allocated bandwidth and is therefore not available. Error 503 Can't set guest privileges*”

Após a primeira pergunta “perdido?” segue a mensagem de erro Gateway Timeout, relativa, na realidade, ao erro número 504. Este erro significa que o servidor não recebeu uma resposta à tempo do outro servidor ao qual ele estava tentando acesso para carregar a página. A mensagem “a porta de entrada para esse recurso expirou. Eu informei o webmaster. Você não precisa contatar ninguém”³⁶ explica ao usuário que trata-se de um erro entre os servidores e que não há nada que ele possa ou precise fazer para solucioná-lo.

Em seguida, dois links são disponibilizados, mais um de retorno ao menu, com a pergunta “perdido?” e outro com a mensagem “pessoas educadas dizem HELO primeiro”³⁷, que dá acesso à uma página de link quebrado, com o sistema de busca do Google pronto para pesquisar por “8help ohio state 33278”.

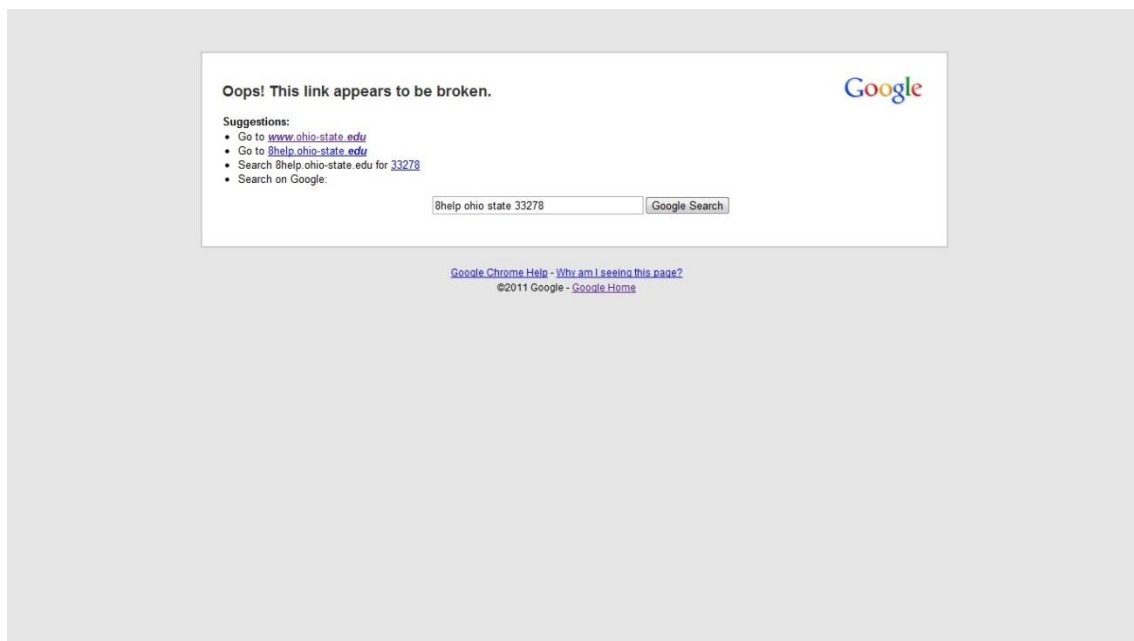


Figura 5 “404 not found”

³⁶ Traduzido de: “The gateway to this resource has timed out. I have informed the Webmaster. You do not need to contact anyone.”

³⁷ Traduzido de: “Polite People Say HELO First”

A busca direciona para o website do escritório do diretor de informação (CIO³⁸) da Universidade Estadual de Ohio, no qual existe uma explicação para a mensagem “pessoas educadas dizem HELO primeiro”. Trata-se de um problema de conexão entre o computador e o protocolo de transferência de e-mails (SMTP³⁹), causado por um número de registro inválido para essa operação, que faz com que o servidor impeça o transferência de dados. HELO é o primeiro comando de transferência de e-mails, que permite o reconhecimento do computador que está tentando acesso.

Todo o direcionamento para estas informações dá-se fora do website de <CNC>, uma vez que a página de busca é aberta em uma nova janela. Retornando à página de “unavailable” tem-se, ainda, a disponibilidade de acesso a cinco outros links, além de uma última pergunta “perdido?” para retorno ao menu. O link com o texto em maior fonte em “unavailable” tem escrito “squid-users: ERR_CONNECT_FAIL -> TCP_MISS/503?” e direciona, em uma nova janela, para um e-mail enviado a uma lista de discussão de usuários do “Squid”, um servidor de cache⁴⁰.

ERR_CONNECT_FAIL -> TCP_MISS/503 ?

This message: [[Message body](#)] [[More options](#)]
 Related messages: [[Next message](#)] [[Previous message](#)]

From: CNL Squid Users List <squid-users@dont-contact.us>
Date: Thu, 29 Jul 1999 16:00:42 +0530

Hi!

Am I right in saying that ERR_CONNECT_FAIL is now logged as TCP_MISS/503 ?

Apart from a Connection Refused error, what errors would cause a '503 Service Unavailable' message.

Would I be right in assume that only connection refused error message would constitute the 503 Service Unavailable message.

Please let me know.

Thanks.

Dinesh

Received on Thu Jul 29 1999 - 04:37:42 MDT

This message: [[Message body](#)]
 Next message: [Dave J Woolley: "RE: Redirect to local page on error"](#)
 Previous message: [Madjid Salim/Zadeh: "Can squid cache DNS and then work offline?"](#)

Contemporary messages sorted: [[by date](#)] [[by thread](#)] [[by subject](#)] [[by author](#)] [[by messages with attachments](#)]

This archive was generated by <http://www.perseus.com/~jlg/>, Tue Dec 09 2003 - 16:47:37 MST

Figura 6 “ERR_CONNECT_FAIL”

³⁸ Chief Information Officer

³⁹ Simple Mail Transfer Protocol

⁴⁰ Caching proxy

A mensagem do e-mail diz respeito ao erro através do Squid correspondente ao erro 503, o TCPMISS 503, ou seja, de impossibilidade de acesso ao site. Este erro, entretanto, relaciona-se com a impossibilidade de encontrar os dados, pois estes não foram armazenados no cache. A lista de e-mails é hospedada pelo site da Universidade de Meisei no Japão, e possui um arquivo de 1056 mensagens, trocadas por 289 usuários durante o mês de julho de 1999.

O link seguinte, com o texto “Re: 503 Error Still There” direciona para uma página de instruções para as listas de e-mails dos estudantes do Williams College em Massachusetts (EUA).

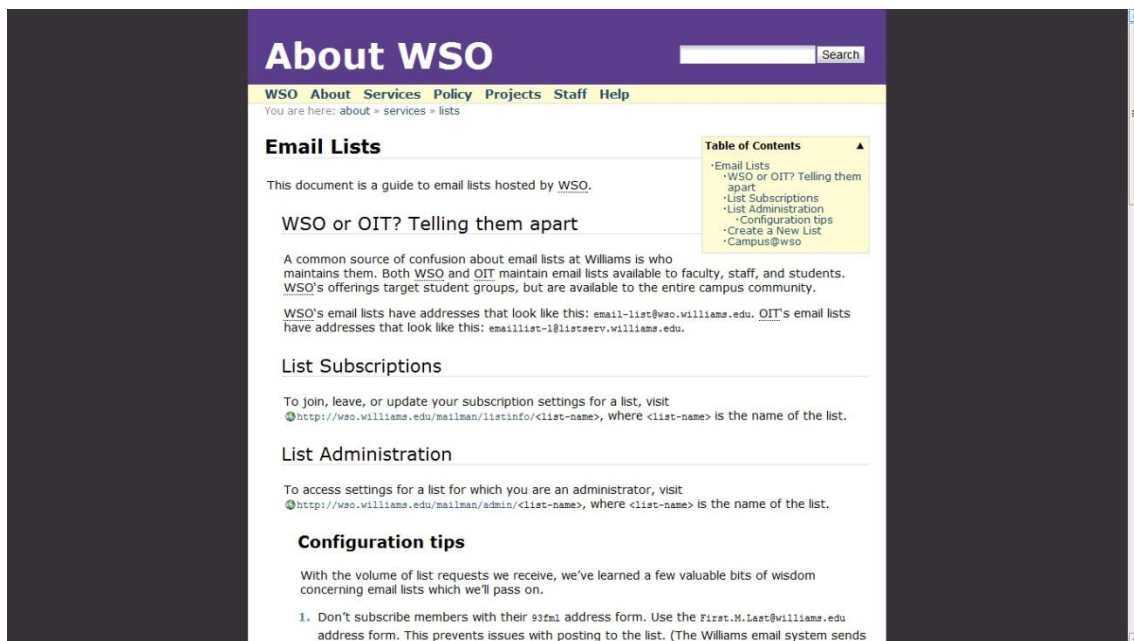


Figura 7 "services:lists"

Abaixo de “Re: 503 Error Still There” tem-se o link “untitled”, com a descrição:

“E-mail não entregue. Destinatários desconhecidos. Erro da configuração local.

Nome do hospedeiro errado. Tempo do sistema finalizado durante a transferência do e-mail.

Mensagem em giro detectada.”⁴¹. “Untitled” dá acesso à página com mensagem de erro 404, que sinaliza quando o servidor não encontra nada relativo ao endereço digitado e não é dada nenhuma indicação se a condição é temporária ou permanente. Esse código é normalmente usado quando o servidor não deseja revelar exatamente porque o pedido foi recusado, ou quando nenhuma outra resposta é aplicável.



Figura 8 “404 Page not found”.

Logo abaixo, tem-se o texto “continuar procurando no:”, que indica para o link “WebCrawler”: página que une as pesquisas realizadas pelos buscadores Google, Yahoo e Bing.

⁴¹ Traduzido de: “Undeliverable mail. Unknown recipients. Local configuration error. Bad host name. System timeout during mail transfer. Looping message detected”.

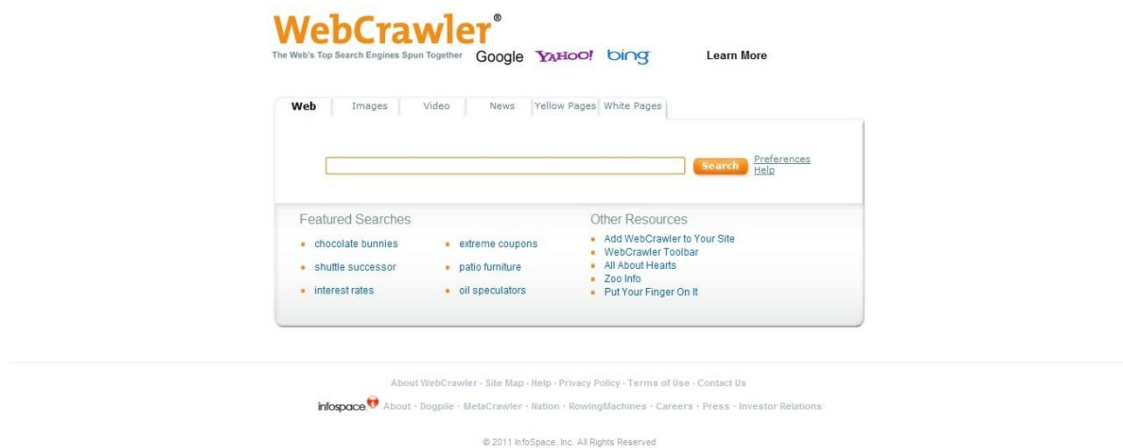


Figura 9 “WebCrawler”

O link “Como eu posso resolver o erro interno 503?⁴²” dá acesso à página de suporte de um programa de controle de finanças pessoais, o Quicken.



Figura 10 “Quicken support”

⁴² Traduzido de “How can I resolve Internal Error 503?”

Por fim, em “unavailable” tem-se a última pergunta “lost?”, que retorna ao menu principal.

O terceiro item do menu de “Content= No cache” é a palavra “invalid”, que direciona para uma página de erro do Windows Media Player, com a seguinte mensagem: “Você encontrou o seguinte erro enquanto usava o Windows Media Player: O website que você estava conectado falhou, está ocupado, ou você perdeu a sua conexão com a internet - ou - o servidor de proxy, o computador que protege sua internet, não pode ser encontrado, então o Windows Media Player não pode fazer uma conexão. Mais ajuda está disponível para esse problema.”⁴³

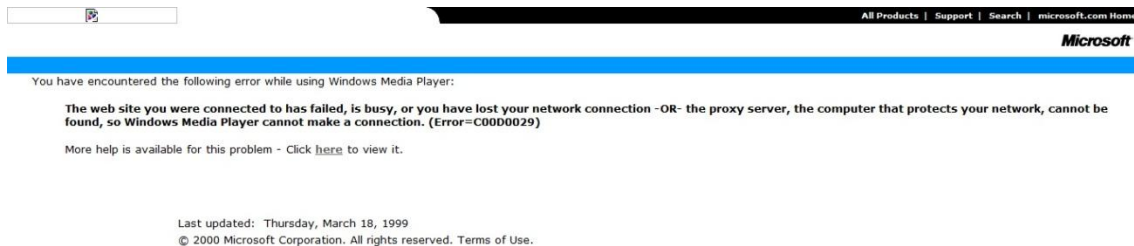


Figura 11 Item “invalid” do menu.

O link que disponibiliza ajuda para lidar com o problema direciona para uma página, na qual várias caixas de diálogo com a mensagem “O programa aplicativo

⁴³ Traduzido de: “*You have encountered the following error while using Windows Media Player:*

The web site you were connected to has failed, is busy, or you have lost your network connection -OR- the proxy server, the computer that protects your network, cannot be found, so Windows Media Player cannot make a connection. (Error=C00D0029)

More help is available for this problem.”

‘QuickTime Player’ não pode ser aberto, porque ele está em uso”⁴⁴ flutuam sobre uma tela colorida.

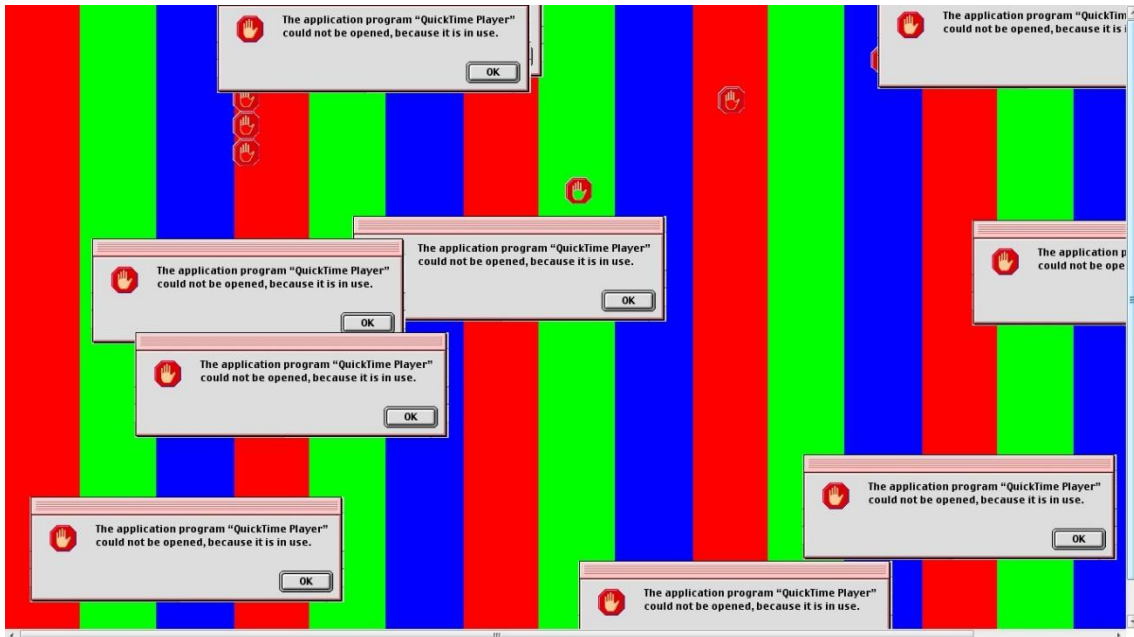


Figura 12 “QuickTime Player”

Todos os ícones de “Pare” (mão espalmada) ao fundo da tela possuem links que direcionam para uma mesma página, na qual vários retângulos vermelhos vão desaparecendo até revelarem um e-mail direcionado para a artista Giselle Beiguelman de uma amiga que encontrou um erro de computador. O seguinte texto é apresentado em português e em inglês:

---Mensagem Original---
 De Kerly Kazumi Tanaka (english follows)
 Para: Giselle Beiguelman
 Enviado em: Segunda-feira, 7 de Agosto de 2000 18:00
 Assunto: erros

Gica...
 peguei uma legal...
 erros com looping...
 vc dá ok e continua dando o mesmo erro...
 não tem o que fazer...
 só matando o programa com ctrl+alt+del.

mando anexo um gif de um erro que me aconteceu agorinha

bjs"

⁴⁴ Traduzido de: "The application program "QuickTime Player" could not be opened, because it is in use."

Ambos os nomes da remetente e destinatária estão marcadas com os seus respectivos endereços de e-mail. A identificação mostrada no topo do navegador para esta página tem escrito “Coisa Real”⁴⁵ A mensagem de erro em questão diz: “Para criar listas avançadas de auto reprodução que possam selecionar faixas baseadas em quaisquer propriedades, você deve atualizar para RealJukebox Plus.”⁴⁶

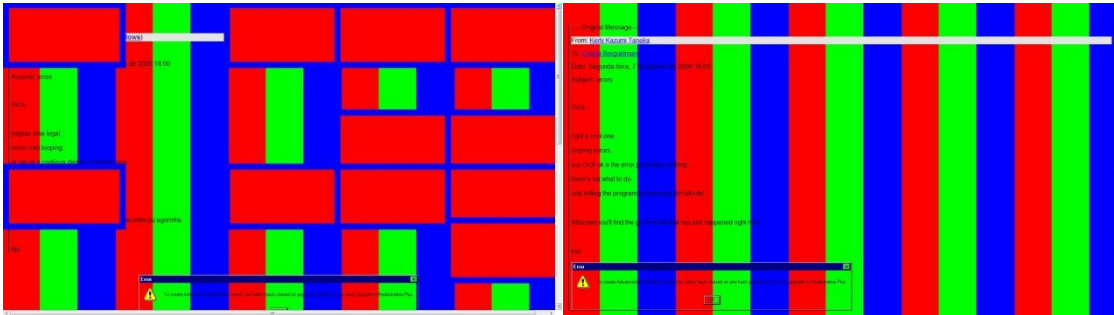


Figura 13 “Real Thing”. E-mail sendo revelado aos poucos e completamente visível.

No botão “OK” da caixa de diálogo do erro apresentado existe um link de retorno ao menu principal.

O quarto item do menu vem sob o título “*unknown*” e direciona para uma página que contem somente ao centro, sob um fundo branco, a mensagem do navegador Netscape “Resposta de condição desconhecida do servidor 1!”⁴⁷ e a identificação no topo do navegador como “hehehehehehe”.

⁴⁵ Traduzido de: “*Real Thing*”.

⁴⁶ Traduzido de: “*To create Advanced AutoPlaylists which can select tracks based on any track properties, you must upgrade to RealJukebox Plus.*”

⁴⁷ Traduzido de: “*Unknown status reply from server 1!*”

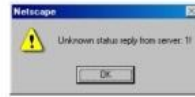


Figura 14 Item "unknown" do menu.

A caixa de diálogo do erro é um link que direciona para uma página preta, na qual um texto aparece aos poucos, escrito em verde, com as seguintes mensagens: “O seu computador travou ou não foi desligado de forma apropriada da última vez que foi usado” e “A ultima vez, a ultima vez, a ultima, a... Nós sentimos muito. Muito mesmo”⁴⁸. Ao alto do navegador, a página é identificada como “*Crashed*”.

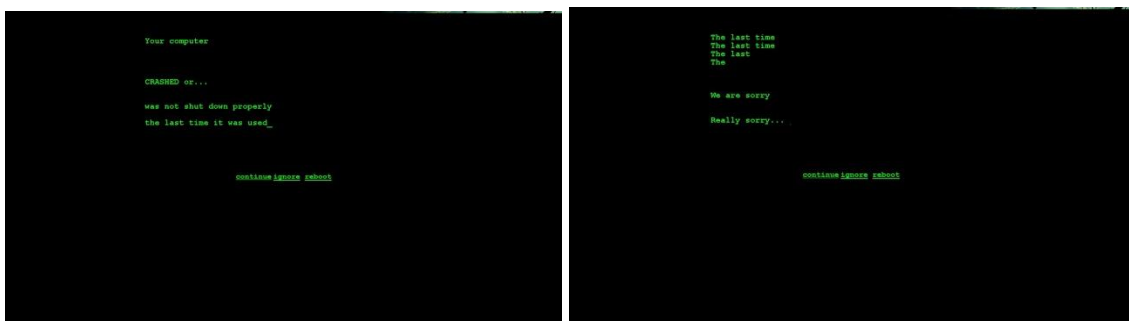


Figura 15 "Crash"

Abaixo da mensagem, existe um pequeno menu com três opções: continuar, ignorar ou religar. A opção continuar direciona para uma página com a imagem de dois

⁴⁸ Traduzido de: “*Your computer/ CRASHED or... /was not shut down properly/ the last time it was used*

*The last time/The last time/The last/The last
We are sorry
Really sorry...*”

botões (continuar e cancelar), que, por sua vez, direciona para uma página com fundo azul e uma caixa de diálogo com a mensagem de erro “Erro de execução do programa Netscape. Finalização anormal do programa.”⁴⁹ O botão “OK” da caixa de diálogo direciona para o menu principal.

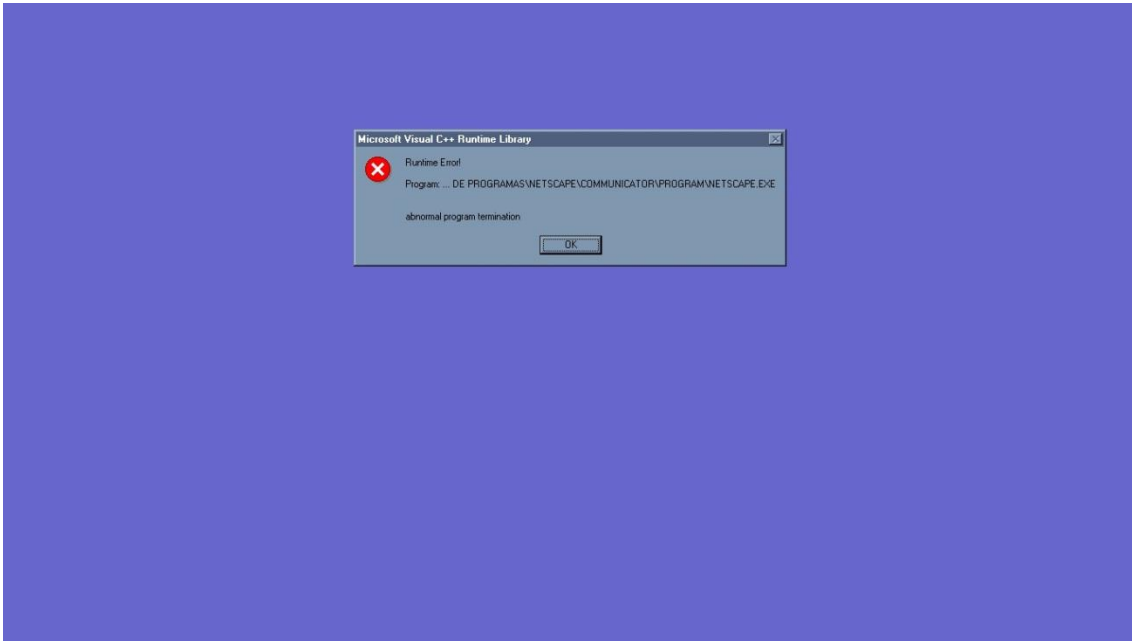


Figura 16 Acesso de “Continue” - “www.desvirtual.com/nocache/edna”

O item “ignorar” de “Crashed”, por sua vez, direciona para uma página que contém uma imagem em GIF animado com a mensagem “028 mensagens de erro”, na qual existe um link de retorno ao menu principal.

⁴⁹ Retirado e traduzido de: “*Microsoft Visual C++ Runtime Library Runtime Error!*
Program:... DE PROGRAMAS\NETSCAPE\COMMUNICATOR\PROGRAM\NETSCAPE.EXE
abnormal program termination”

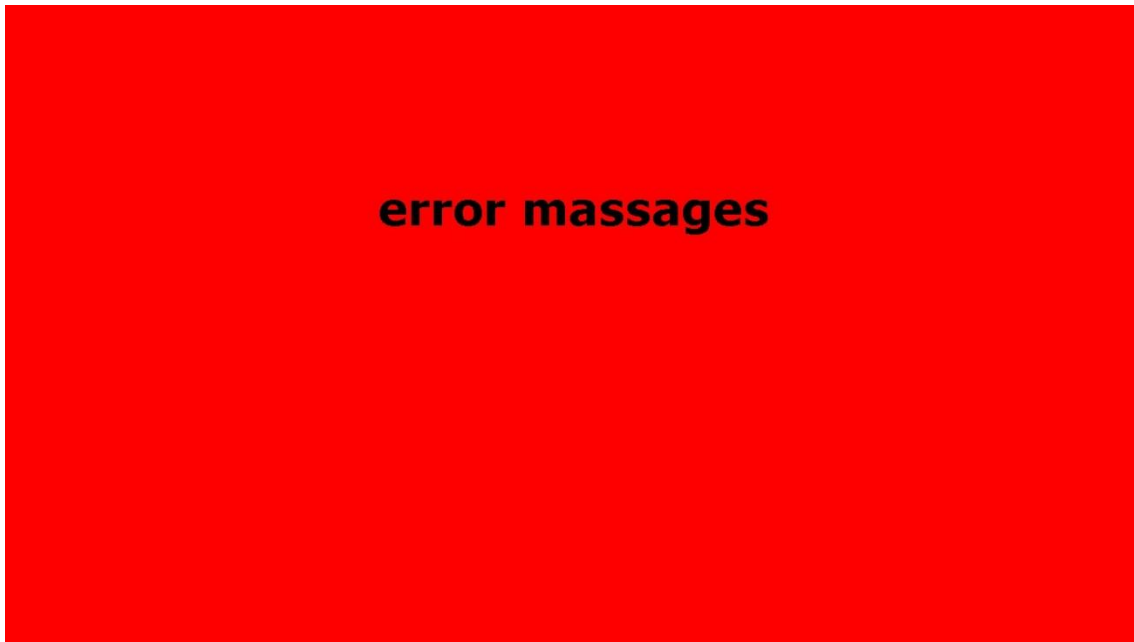


Figura 17 Acesso de “ignore” – “d2b – 028 – error messages”

Por último, o item “religar” tem um link de retorno ao menu principal.

A palavra “busy” no menu direciona para uma página na qual tem-se a imagem do navegador Netscape com a mensagem de erro de “Servidor muito ocupado”. Essa imagem também possui o link de retorno ao menu.



Figura 18 Item "busy" do menu

Da mesma forma, o item “illegal” do menu direciona para uma única página, na qual tem-se um outro link de retorno ao menu.

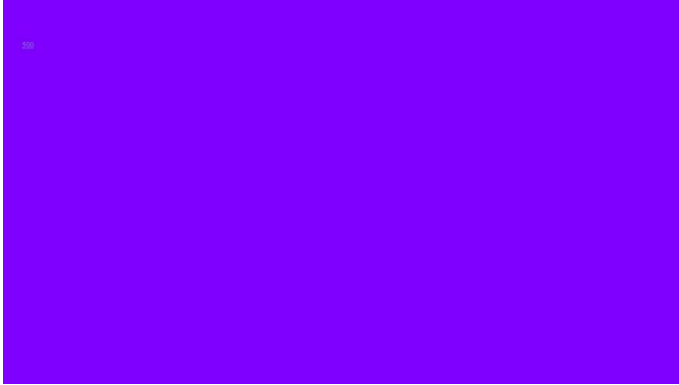


Figura 19 Item "illegal" do menu

O item “run time error”, por sua vez, abre uma página na qual a caixa de diálogo com a mensagem “Erro de execução 216 no 0000B 893” se repete várias vezes uma sobre a outra. Abaixo das caixas de diálogo, estão as perguntas “Você já esteve no 0000B 893? Você sabia que coxinhas e empadinhas costumavam crescer no 0000B 893?”⁵⁰

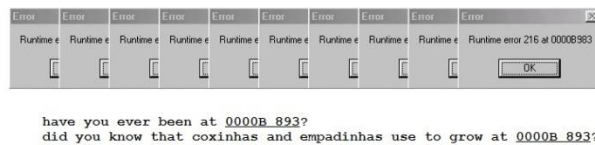


Figura 20 Item "run time error" do menu

O topo do navegador desta página é identificado com o texto “hu lalala” e os números “0000B 893” nas perguntas contem links que direcionam para uma mesma página, na qual as letras “WYSIWYG” se alternam. Essas letras constituem a abreviação no inglês

⁵⁰ Traduzido de: “*have you ever been at 0000B 893?*
did you know coxinhas and empadinhas used to grow at 0000B 893?”

para a expressão “o que você vê é o que você ganha”⁵¹ e a frase completa identifica a página no topo do navegador em forma de pergunta. Abaixo das letras existe a pergunta “é isso?”⁵².



Figura 21 "What you see is what you get?"

A pergunta “é isso?” contém um link que direciona para uma página na qual três linhas de texto se formam ao som de teclas sendo digitadas, em geral com textos em código, endereços de e-mails e nomes de destinatários e remetentes. O nome “Transferência de Códigos”⁵³ identifica a página no navegador.

Received from uol.c
 l@hobmail.com+Received from 200.244.49.130 by www.hotmail.com with HTTP:Tue, 09 Nov 1999 03:09:44 PST;OriginalIP: [200.244.49.130]From: To: giselle@uol.com.br Subject:
 bsrn6-sao.sao.zaz.com.br (8.9.39.9.3) with ESMTP id LAAD4323 for <giselle@sao.mdeinet.com.br>; Wed, 8 Dec 1999 11:24:46 -0

Figura 22 "Transfer Encoding"

⁵¹ Traduzido de: “*What you see is what you get*”.

⁵² Traduzido de: “*Is it?*”

⁵³ Traduzido de: “*Transfer Encoding*”

A imagem que contem os textos possui um link para uma nova página de erros, na qual uma página de erro do Netscape, uma do Explorer e duas caixas de diálogo com erros diferentes são sobrepostas à área de trabalho do Windows 98. Os erros nos navegadores dizem respeito um à não autorização para acesso à uma página (Explorer) e o outro a endereço perdido, errado ou indisponível pelo servidor da UOL(Netscape). Os erros das caixas de diálogo, por sua vez, tem as seguintes mensagens:

“Erro 817: O computador para o qual você está discando não consegue estabelecer uma conexão de acesso à rede dial-up. Verifique sua senha e tente novamente.”

“Ocorreu um erro interno e uma das janelas que você estava usando será fechada. É recomendável salvar o seu trabalho e fechar todos os programas e, em seguida, reiniciar o computador.”

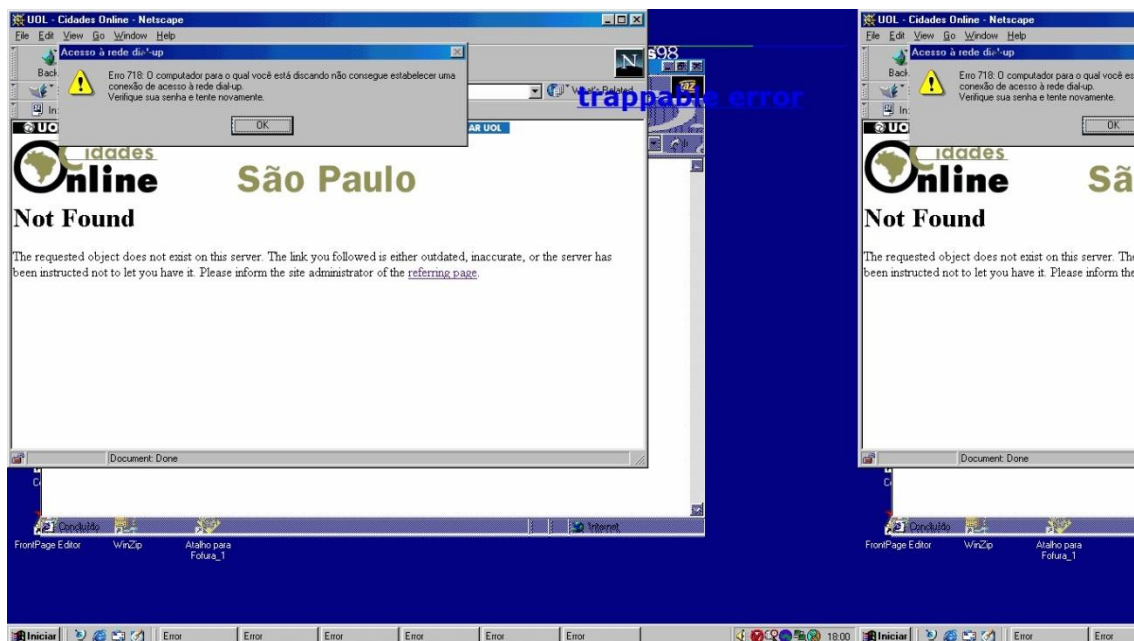


Figura 23 "Run Time Error?/? Sei, sei..."

O texto “*trappable error*” possui um link para uma nova página, na qual a mensagem “Erro ASP 0115. Erro inesperado /default.asp. Um erro interceptável aconteceu em um objeto externo. O certificado não pode continuar em execução”⁵⁴ aparece em grandes

⁵⁴ Traduzido de: “Error ASP 0115. Unexpected error /default.asp. A trappable error occurred in an external object. The script cannot continue running. Got it?”

letras roxas sobre um fundo vermelho. Abaixo, segue a pergunta “entendeu?”, que também dá título à página no navegador e possui um link de retorno ao menu.

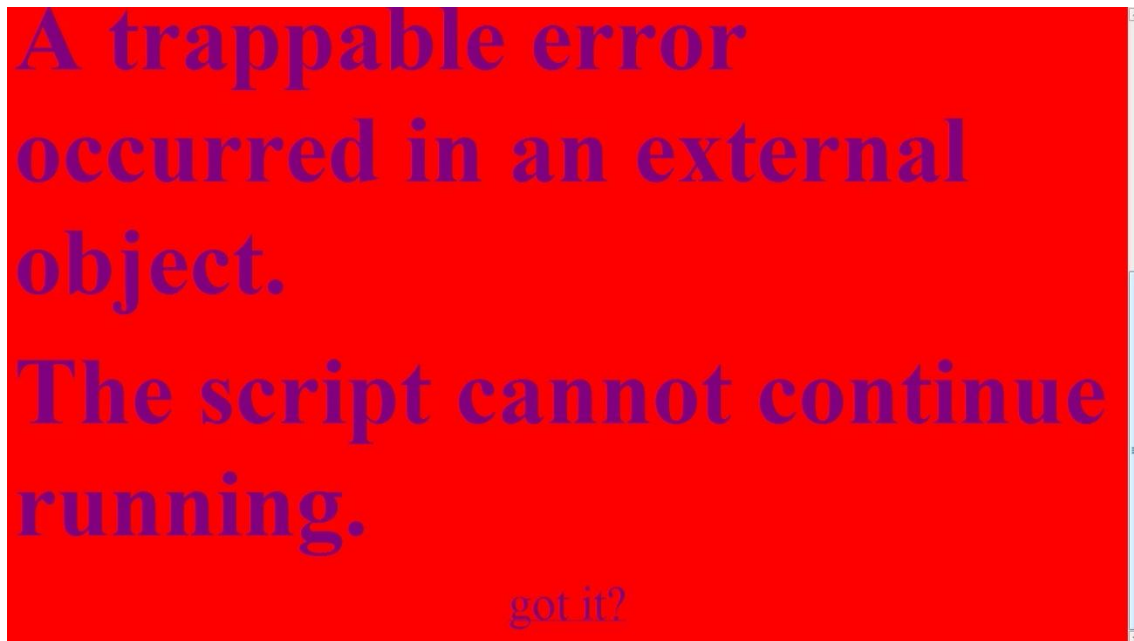


Figura 24 "got it?"

De volta ao menu, tem-se uma linha inteira de opções somente com os números de erros. O primeiro deles, 146, é identificado no topo da página como “*server is over*” e apresenta uma tela branca com a seguinte mensagem:

Informação de diagnóstico de erro. Ocorreu um erro enquanto o pedido era processado. Um erro ocorreu durante a tentativa de estabelecer a conexão com o servidor. A causa mais provável para este problema é que o servidor não está funcionando atualmente.

Error Occurred While Processing Request

An error occurred while attempting to

The most likely cause of this problem

Figura 25 Item "146" do menu

Na mensagem existe um link de retorno ao menu.

O erro seguinte é o número 204, erro do sistema HTML relativo à impossibilidade de abertura de uma página com os seus dados iniciais. Em resposta a esse erro, pode ser que o sistema apresente uma meta-informação para o usuário. Em <CNC> 204 dá acesso a uma imagem de fundo bordô com o endereço www.desvirtual.com/nocache/204.htm repetido várias vezes, com links de retorno ao menu principal.

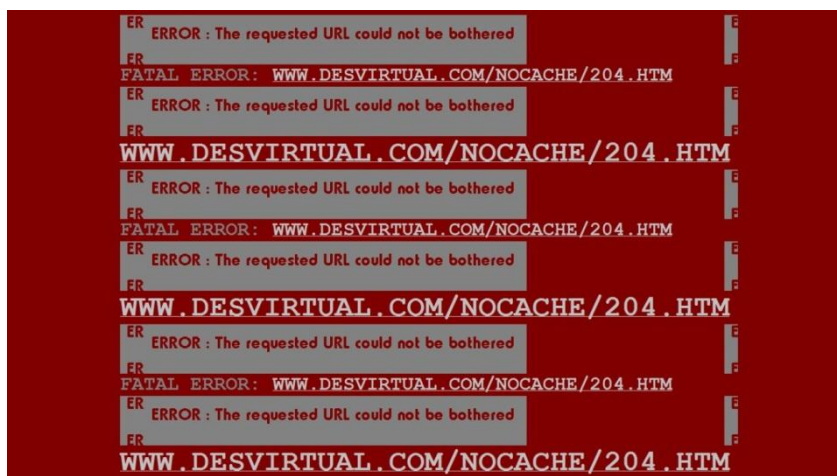


Figura 26 Item 204 do menu

A página de 204 é identificada no navegador como “Erro Fatal”.

De volta ao menu, o erro a seguir é o 301, no qual diz-se que o endereço utilizado para o website foi mudado permanentemente. “Mudou permanentemente” identifica a página de 301 no navegador, que contém sobre um fundo cinza o texto “erro 301. Foi deletado da net”, que aparece e desaparece com algumas letras faltantes.

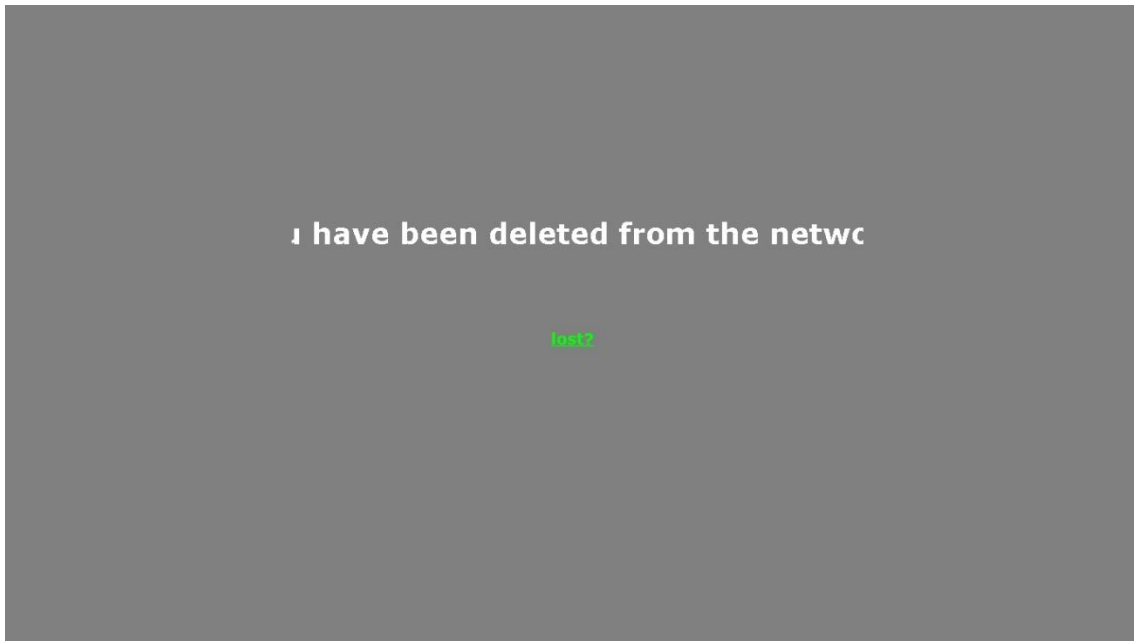


Figura 27 Item 301 do menu

O link “lost?” retorna ao menu.

A seguir, o número 401 abre uma página que pisca em preto e branco com a seguinte mensagem ao fundo:

“HTTP Erro 401

401.3 Desautorizado: Desautorizado devido a ACL (lista de controle de acesso) no conteúdo. Esse erro indica que as credenciais passadas pelo cliente não dão acesso ao conteúdo particular do servidor. Esse conteúdo pode ser a página ou o arquivo listado no endereço do cliente. Por favor, anote o endereço inteiro que você está tentando acessar e depois contate o administrador do servidor de web para verificar se você tem permissão para acessar o conteúdo requisitado.

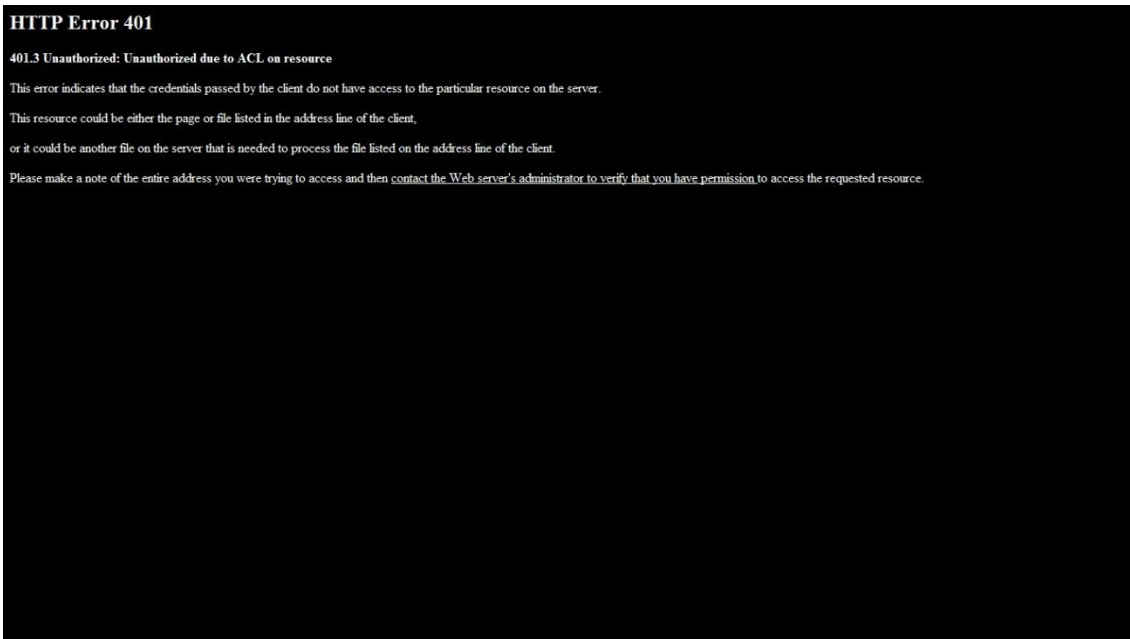


Figura 28 Item 401 do menu

O título “desautorizado” identifica esta página no navegador. Na parte do texto “contate o administrador do servidor de web para verificar se você tem permissão” existe um link que direciona para uma nova página, identificada como “se você não é você, quem é você?”⁵⁵. Aqui, sobre um fundo vermelho, um quadro preto tem escrito: “falha na autenticação. Se você não é [você@algumlugar.algumacoisa](#), clique aqui”⁵⁶.

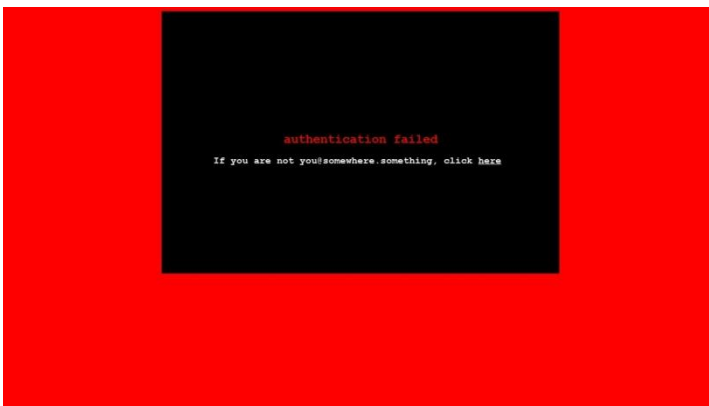


Figura 29 "if you are not you, who r u?"

⁵⁵ Traduzido de: “if you are not you, who r u?”

⁵⁶ Traduzido de: “authentication failed. If you are not you@somewhere.something, click here”

Em “click here” existe um link que dá acesso a uma mensagem que diz: “A sua senha expirou. Isso significa: por favor, gaste muito do seu tempo tentando conseguir uma nova senha. Mas você irá perder de novo e de novo – e lembre-se: a sua privacidade acabou”. Em “a sua privacidade acabou” temos acesso à página “just do it”, encontrada anteriormente também através do item “insecure” (figura 3) do menu principal. Portanto, aqui existe um link de retorno ao menu.

O próximo item no menu é o número 403, que dá acesso a uma página com o texto “403=proibido” escrito em branco sobre um fundo vermelho.



Figura 30 Item 403 do menu.

Ao clicar sobre o texto, encontramos a imagem reduzida de uma página com um erro no canto direito da tela, que possui a seguinte mensagem: “Você não tem permissão para acessar o sistema remoto. Se isso é um erro, então você deve contatar o seu administrador de firewall local”⁵⁷.

⁵⁷ Traduzido de: “*You are not permitted to access the remote system. If this is an error, then you should contact your local firewall administrator.*”

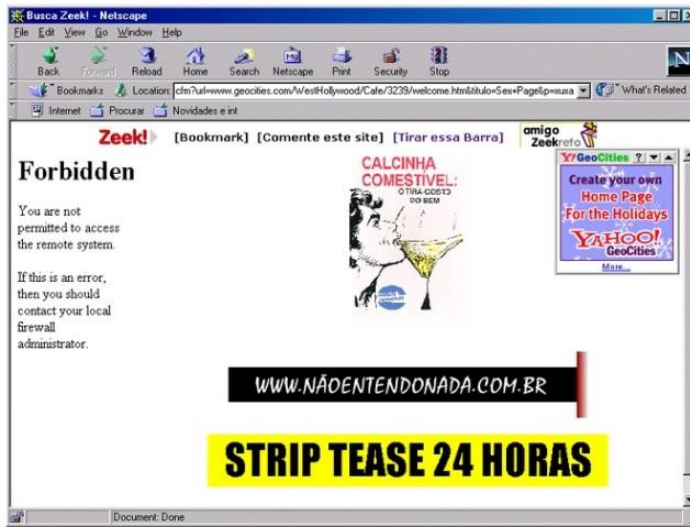


Figura 31 "Get out come in"

Além da mensagem de erro, na qual existe um link, tem-se aqui anúncios de calcinha comestível, de strip-tease, de criação de páginas pelo Yahoo, e o endereço de um site que não existe.

Ao clicar sobre a mensagem de erro, tem-se acesso à uma página com várias linhas de interrogações, todas elas com links de retorno ao menu.

??

????????????????????????????

????????????????????????????

?????

Figura 32 "untitled"

De volta ao menu, o próximo número é o 404, que dá acesso à uma página com uma extensa mensagem de erro escrita em vermelho, sobre um fundo no qual imagens de telas de erro piscam continuamente. A mensagem explica que ao usuário que o endereço por ele digitado não pode ser encontrado, talvez porque está errado ou então porque não existe mais. Dá também sugestões de como proceder, como se certificar que o endereço está correto ou tentar escrevê-lo de outra forma⁵⁸.

⁵⁸ “Sorry. No such Address. If you clicked on a link... You may have found one of the millions of links to Web sites that have gone out of business or moved without leaving a forwarding address. It's like having the former address of someone you've lost touch with. Unfortunately, this is very common on the Internet. There's no remedy for this. If you typed the address... Make sure you type the address exactly as it was given to you. Check the spelling. Don't type any spaces. Use slashes instead of backslashes. Some other things to try. Dots are periods. If the address you were given is A-O-L dot com, you need to type aol.com. The prefix http://www. is so hard to say, that most people just skip it. Maybe your address needs http://www. in front. For example, if the address you were given is A-O-L dot com, try http://www.aol.com Still no luck? The address you have is probably wrong. Or maybe it was right, but the website you're looking for may have gone out of business or moved. Unfortunately, this is very common.”

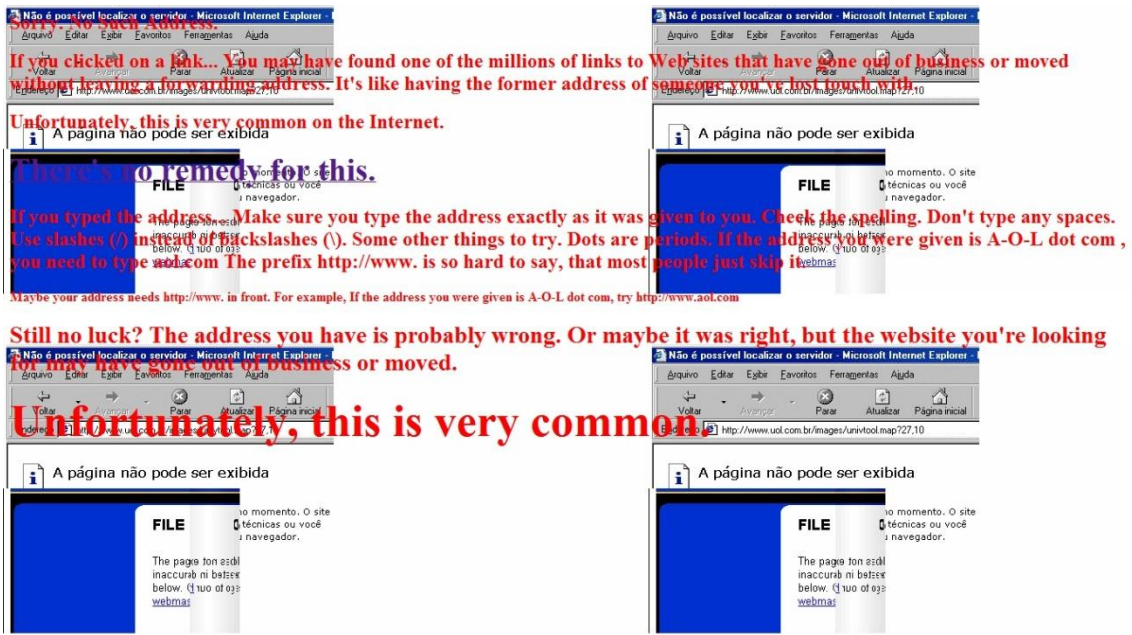


Figura 33 "sorry"

Na frase “não existe remédio para isso”, existe um link que dá acesso a uma página com um fundo preto e duas imagens de caracteres que se movimentam como ondas. No centro da página existem dois links: technophobia e technophilia. Em technophobia tem-se o retorno ao menu, e technophilia dá acesso ao site da artista desvirtual.com.

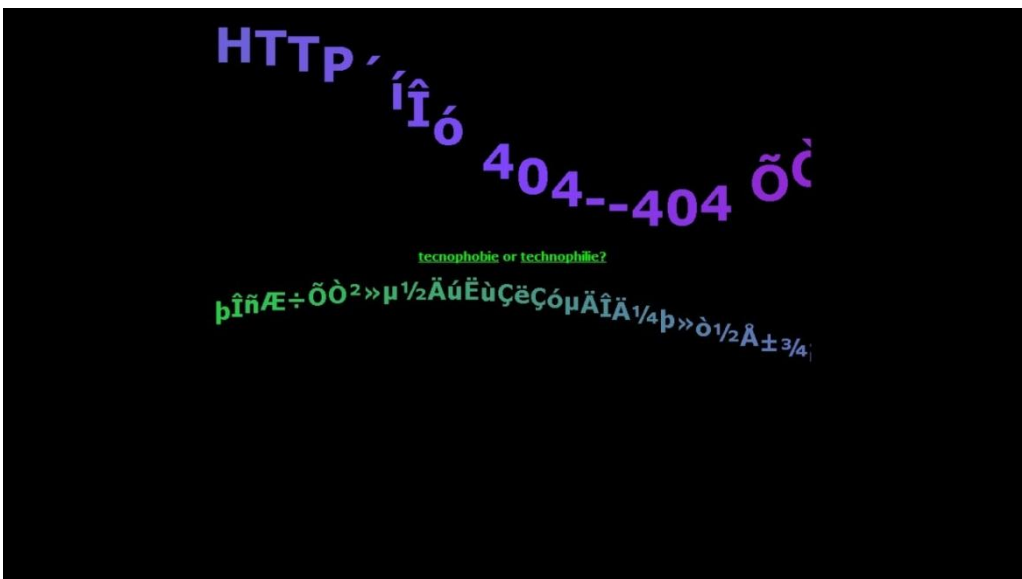


Figura 34 "warnell/ova.kill"

De volta ao menu, a erro seguinte é o número 629, que abre uma página com várias caixas de diálogo do erro com a mensagem: “você foi desconectado para o computador para o qual discou”. Na caixa central o botão “ok” dá o retorno ao menu.

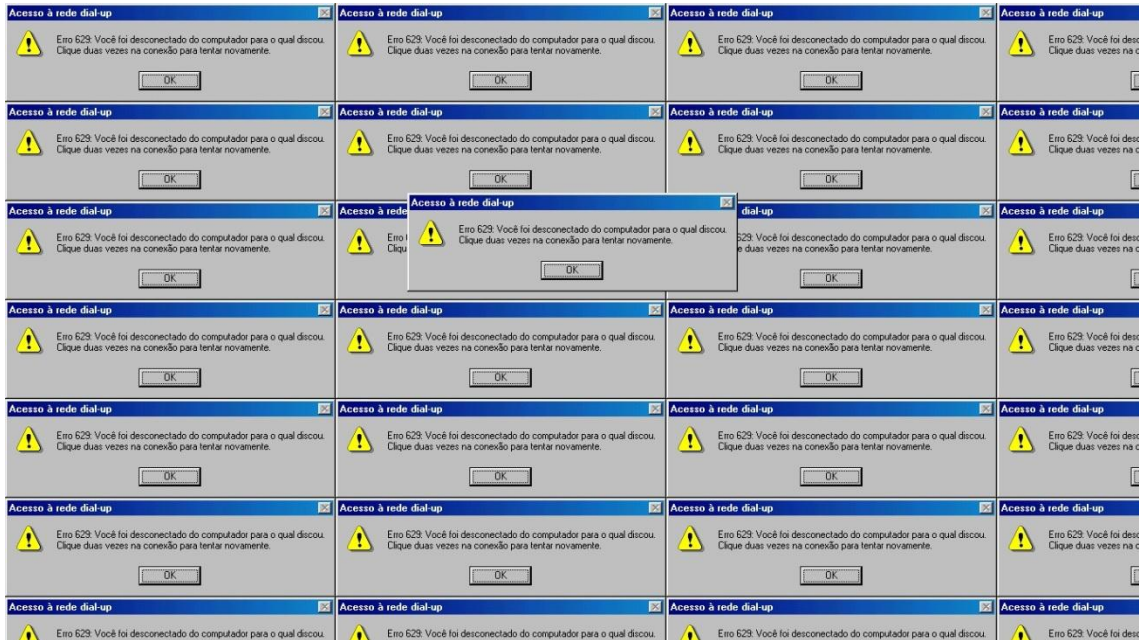


Figura 35 Item 629 do menu

O ultimo item da sequencia de números do menu é o erro 718, relativo ao erro de conexão devido ao excesso de tempo para execução da tarefa. Neste item, tem-se uma página que alterna o fundo em branco, cinza claro e escuro, com vários escritos em verde com mensagem do erro. Todo o texto contem o link de retorno ao menu.

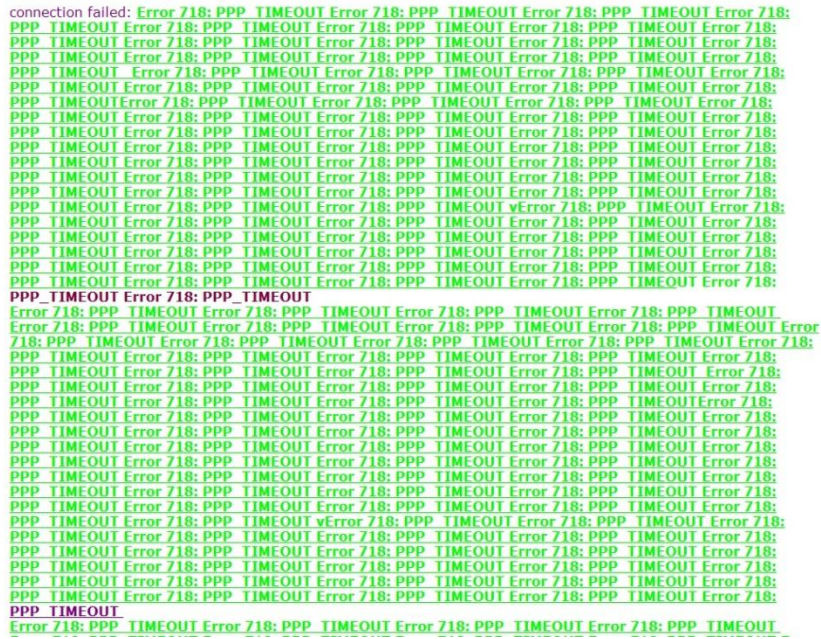


Figura 36 Item 718 do menu. "Impossible"

O item “down” do menu dá acesso a uma página toda em cinza claro, sem nenhum texto ou imagem, da qual é possível sair, para retornar ao menu, após encontrar o link na região superior esquerda da tela. Neste caso, a mensagem de erro encontra-se no título no navegador, que diz: não houve resposta. O servidor pode estar desligado ou não respondendo. Tente mais tarde⁵⁹.



Figura 37 Item "down" do menu.

⁵⁹ Traduzido de: “there was no response. The server could be down or is not responding. Try again later.”

A seguir o menu apresenta o item “yes”, que dá acesso à mesma página vista em “untitled” (figura 31), com interrogações que dão acesso ao menu. O item “no”, por sua vez, abre uma página de erro, identificada no navegador como “Método não autorizado”, com a mensagem : “Método não permitido. O método POST requisitado não é autorizado para a URL/login.html”⁶⁰. Abaixo da mensagem de erro tem escrito “Apache/1.3.12 Server at witt.bol.com.br Port 80”, que faz referência ao servidor Apache de HTTP que, em sua página⁶¹ se intitula “servidor de web mais popular na Internet desde abril de 1996”⁶²

Method Not Allowed

The requested method POST is not allowed for the URL /login.html.

Apache/1.3.12 Server at witt.bol.com.br Port 80

Continue Cancel

Figura 38 Item "no" do menu.

Ao clicar no link da caixa “continue/cancel”, tem-se acesso a uma página toda em verde, identificada no navegador como “hotlinks”, na qual existem três palavras “Physical, Dumping e Memory” e uma imagem feita com barras, zeros e parêntesis. Ao passar o cursor sobre esses, eles se tornam um pouco maiores, e, ao clicar sobre as palavras, acontece somente um deslocamento da página para a direita, esquerda ou para baixo.

⁶⁰ Traduzido de: “Method not allowed

The requested method POST is not allowed for the URL/login.html.”

⁶¹ <http://httpd.apache.org/>

⁶² Traduzido de: “Apache httpd has been the most popular web server on the Internet since April 1996”.



Figura 39 "hotlinks"

Ao clicar sobre a imagem, tem-se acesso a uma página, identificada como “usuários de mac sofrem como usuários de pc, acredite ou não...”, na qual, sobre um fundo preto vê-se uma imagem em cinza com a mensagem “no system found” no centro. Essa imagem contém um link de retorno ao menu.



Figura 40 "mac users suffer like pc users. believe it or not..."

O item a seguir no menu, “cancel”, dá acesso à página inicial de <CNC> (figura 1) na qual, da mesma forma que anteriormente, todos os textos direcionam para a o menu principal.

De volta ao menu, a opção seguinte é o item “continue”, que dá acesso à uma imagem de fundo roxo e azul, com raios amarelos, na qual existe escrito: “você realmente quer denunciar esses arquivos?”⁶³.

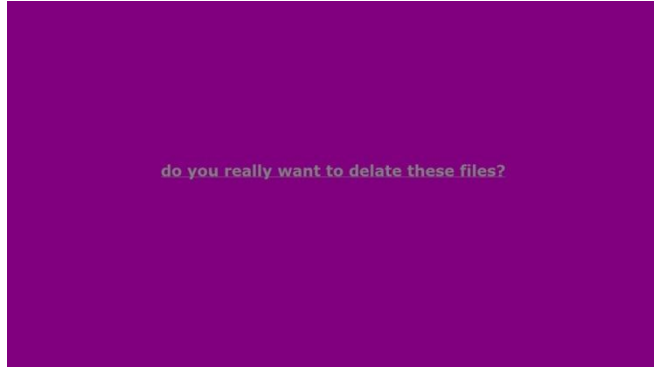


Figura 41 Item "continue" do menu.

Na frase existe um link para uma nova página, na qual, sobre um fundo branco uma caixa preta contem o texto: “alavra não existe no dicionário. Substitui (sic) mesmo ass”.



Figura 42 "Sic"

A caixa preta contem um link que direciona para uma página intitulada “please”, na qual uma frase é formada retrospectivamente, letra por letra, dizendo, ao final: “*lease. Please please me... oh yeah*”⁶⁴.

⁶³ Traduzido de: “Do you really want to delate this files?”

⁶⁴ Optamos por deixar essa frase em inglês por talvez não ser possível fazer uma tradução exata. A palavra lease, pode ser traduzida como arrendamento, concessão, mas pode também se relacionar com programas que organizam e executam vendas, ou, por fim, pode simplesmente ser a palavra Please sem o P, como em outras palavras da obra que aparecem inacabadas. Em uma tradução literal, podemos dizer: “conceda. Por favor me agrade...”.

```
s e please me... Oh yeah..  
s e please me... Oh yeah..  
s e please me... Oh yeah..
```

Figura 43 "Please"

O texto de “Please” possui um link de retorno ao menu. O próximo item é intitulado “problems”, e dá acesso a uma tela amarela, com letras e números que convergem para o cursor. Na parte inferior da tela tem-se o texto “HTTP/1.1 302 Redirected Server: Microsoft IIS / 5.0”. Tal texto faz referência ao redirecionamento de URI quando um site possui mais de um URI para o endereço indicado. Uma vez que o URI pode mudar, tal informação não deve ser memorizada pelo cache.

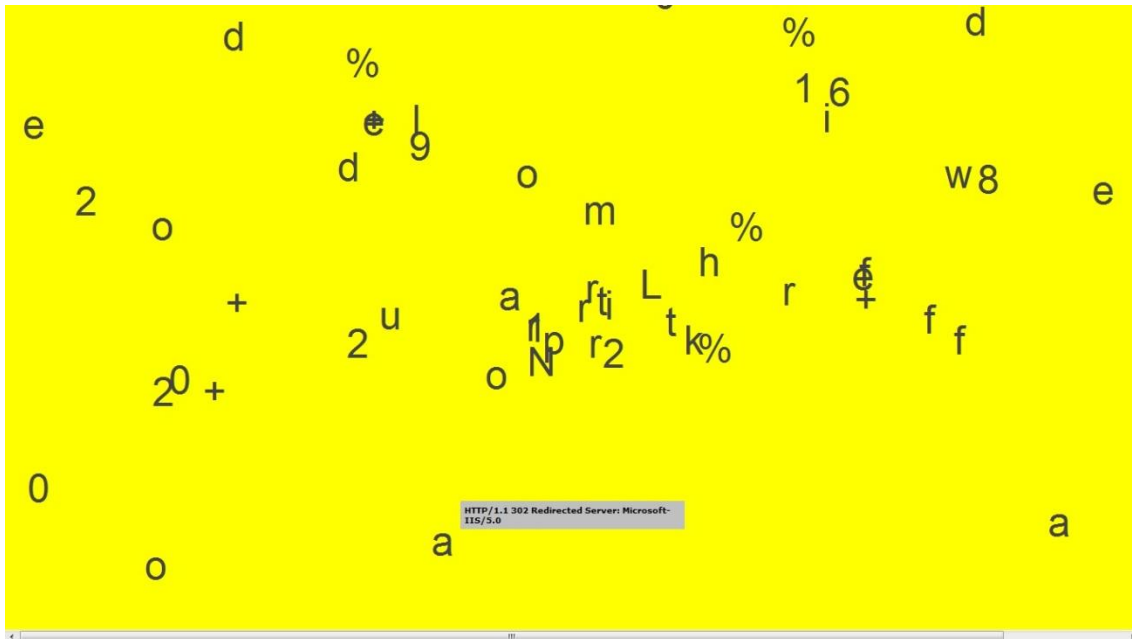


Figura 44 Item "problems" do menu.

Na pequena caixa de texto na região central da tela existe um link para uma tela em branco, na qual um texto gira em torno no cursor do mouse, dizendo: “existem um ou mais problemas com os dados que você enviou”. Em um pequeno quadrado cinza no centro da tela existe o link para retorno ao menu.

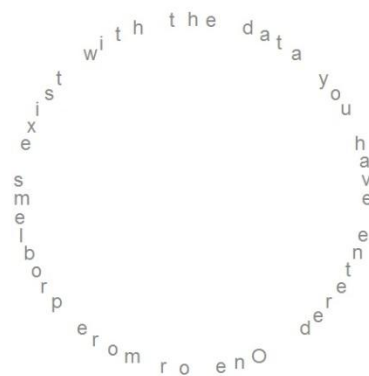


Figura 45 "dedé, i love you"

O próximo item disponível no menu é a palavra “failed”, que dá acesso à uma página de fundo vermelho, com um círculo de mensagem no canto superior esquerdo da tela, escrito: “o redirecionador falhou ao mandar a mensagem para Alfa”, seguido por vários números. A pergunta “redirecionar?” no centro da tela possui um link de retorno ao menu.

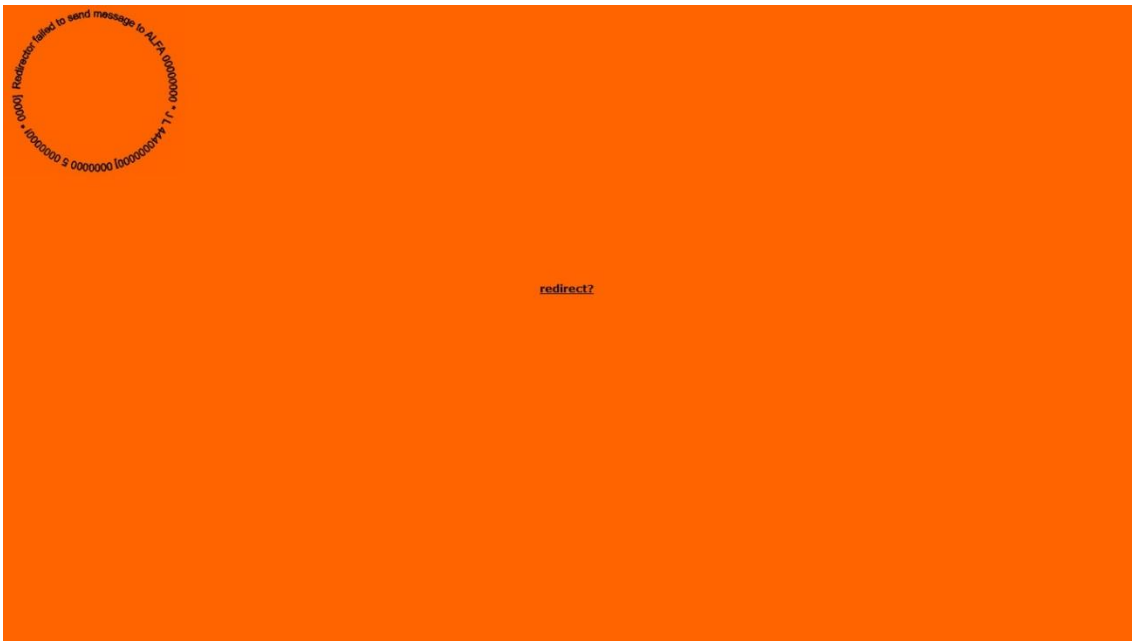


Figura 46 Item "failed" do menu.

O item “reload” no menu apenas atualiza a página.

Em “relax”, por sua vez, tem-se acesso a uma mesma imagem do item “unknown” (figura 17), na qual existe a mensagem “028 error messages”. Na mensagem existe um link de retorno ao menu.

O ultimo item do menu “(de)cipher” dá acesso à uma página que fornece explicações sobre a obra e acesso ao “Livro dos Erros”, página na qual a artista reuniu erros enviados por pessoas que acessaram a obra quando ela foi criada. Intitulado “Estranho paradoxo. Aqui onde o espaço é construído sobre a memória, o que prevalece é a arquitetura do esquecimento”, o texto possui o seguinte conteúdo:

<Content=No Cache> é sobre a perda de registro. Ele fala sobre as mensagens de erro.

Seu ponto de partida é a curiosa tag "content = no cache". Localizada no código HTML, ela atualiza o conteúdo de qualquer página online, apagando o que foi escrito antes.

Ela anuncia uma nova condição de escrita. De agora em diante, não se registra mais. Somente se descreve. Como as mensagens de erro.

Esse site, <Content=No Cache>, lida com a nova dimensão da literatura e questiona os paradoxos da escrita online.

Ele questiona o famoso slogan de do software de editoração de HTML, o acrônimo wysiwyg (o que você vê é o que você tem) perguntando: é mesmo?

Integrado ao "Livro dos Erros" ele também documenta a relação entre leitores da web e mensagens de erro. Essas mensagens são esteticamente retrabalhadas e exibidas em novas telas.

Fazendo isso, o site cria um diferente contexto para os erros e inverte a relação entre o que é visto e o que é lido.

Em poucas palavras, <Content=No Cache> trabalha como se fosse possível operar nos limites entre a leitura e a visão, para explorar o que pode ser a cyber alfabetização.

Além disso, nessa página existem links também para partes da obra: “lost?”, “insecure”, “unavailable”, “wysiwyg” e “not allowed”.



Figura 47 "paradox"

No livro dos erros, a artista especifica que recebeu contribuições de agosto de 2000 a dezembro de 2001. Ela disponibiliza em sequencia todos os erros enviados e diz ao leitor que ele pode ler os erros ou responder à pergunta: "qual a diferença entre um nike e um site? Na abertura do Livro dos Erros, Beiguelman escreve:

Você já leu alguma coisa no seu monitor que te aterrorizou? Tem uma leve desconfiança de que os programadores conspiram contra os mortais? Em suma, você tem medo de mensagens de erro? Relaxe. Role a tela e saiba qual foi a pior, a mais engraçada, a mais pavorosa mensagem de erro recebidas por outras pessoas.

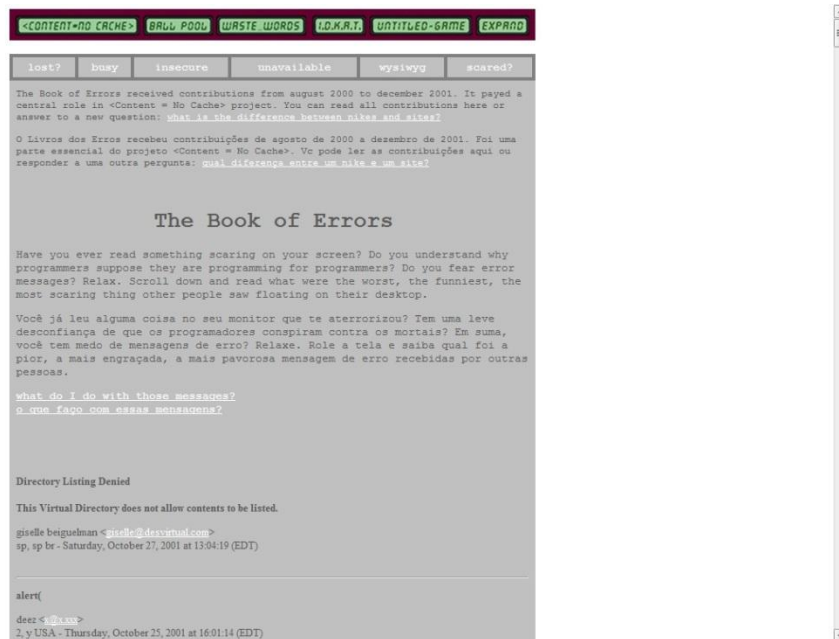


Figura 48 "Content= no cache - Divan"

3.2. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

É possível observar, no conjunto de imagens recolhidas de <CNC> que a obra apresenta uma visualidade composta basicamente por cores fortes e por textos. A utilização dos textos em alguns casos parece ser feita com o intuito de formar imagens, como nos casos em que a artista utiliza especificamente os textos de mensagens de erro do sistema HTML.

Por serem mensagens visualizadas frequentemente pelos usuários de internet, talvez esses textos não precisem ser lidos como textos informativos para que os seus significados sejam reconhecidos por esses usuários (ver figura 4). Existem, ainda, os textos que são dispostos de modo a criar formas, como nas figuras 45 e 46.

A presença de um texto explicativo da obra parece indicar uma intenção didática por parte da artista, presente também na ideia de cyber alfabetização que Beiguelman diz compor a construção de <CNC>. O interesse de alfabetização parece reger também as relações estabelecidas com a escrita na obra. Além da escrita dos textos explicativos, a artista apresenta textos códigos de HTML, o que pode constituir uma proposta de alfabetização para a programação em internet.

A discussão do código 'content=no cache' problematiza a questão da escrita e memorização na internet. A artista aborda um tema próprio da internet para a criação de sua obra neste meio, sendo inclusive os recursos visuais e o conteúdo dos textos retirados de páginas da internet, websites pré-existentes e e-mails. Assim, torna-se claro que além de meio para realização e visualização da obra, a internet é também o tema geral de <CNC>.

4. ARTE, IMAGEM E ESCRITA

Este capítulo procura cumprir com uma necessidade complicada para qualquer estudo de arte: apresentar uma discussão do conceito de arte e realizar um panorama teórico que funcione como base para os pensamentos desenvolvidos sobre um evento de arte. Definir premissas contextuais tem como objetivo nos ajudar a situar de forma mais clara as principais questões que aqui norteiam o estudo de <CNC>: (a) a sua caracterização enquanto net.art; (b) o uso de textos enquanto imagens. Essas questões, levantadas no capítulo anterior, a partir da descrição detalhada da obra, serão problematizadas neste capítulo de acordo com as relações que puderam ser estabelecidas com teorias de arte, visualidade e escrita.

4.1. CONSIDERAÇÕES SOBRE ARTE

A maior dificuldade presente neste estudo é a definição do que seria um pensamento artístico. Tratamos como pensamento artístico a presença da arte na mente, como proposto por Charles M. Dorn (1999), enquanto ideia, forma e linguagem, que será mais bem abordada adiante. As referências feitas à arte se direcionam, em particular, às artes visuais, ainda que, em uma esfera ampla, talvez as questões aqui propostas pudessem ser aplicadas de alguma forma também aos outros tipos de arte.

Se definir o que seria um pensamento artístico é algo difícil, isso se deve à complexidade existente em torno do termo arte. Diversas linhas de pensamento são utilizadas na definição de arte. Segundo Laurie S. Adams (1996), existem três grandes esferas de

estudos de arte, sob as quais as diferentes metodologias se organizam: a filosofia, a história da arte e as metodologias relacionadas a contextos (Adams especifica dentro dessas últimas as perspectivas formalista, iconográfica, Marxista, feminista, biográfica, semiótica e psicanalista). Para Adams (1996), “No melhor de todos os casos, esses ‘métodos’ de análise artística não se completam, mas reforçam um ao outro, e revelam o caráter multifacetado das artes visuais” (p.4).

Em uma abordagem relacionada às técnicas contemporâneas de produção artística, Wilson (2002) destaca as experimentações artísticas desenvolvidas no último século (como a extensão além da representação realista, o uso de objetos industrializados, intervenções em contextos cotidianos, a arte conceitual, a relação entre artistas e audiência com a arte interativa, as performances e os happenings, e o uso das inovações tecnológicas) como responsáveis pela dificuldade em se encontrar um consenso sobre a definição de arte:

Esta experimentação deixou a filosofia da arte em tumulto. Ficou difícil chegar a um consenso na definição de arte, na natureza da experiência estética, no lugar relativo da comunicação e da expressão, ou nos critérios de avaliação. Entretanto, existem alguns acordos sobre essas questões: a arte é feita de forma intencional por humanos, e usualmente consiste de componentes intelectuais, simbólicos e sensitivos. (WILSON, 2002, p. 17)

Sob uma visão mais direcionada para a arte digital, Candy e Edmonds (2002), exploram a cognição de acordo com o material usado para fazer arte. Segundo eles, “a prática da arte é influenciada diretamente pelas ferramentas usadas pelos artistas”, uma vez que “todo artista sabe que segurar um lápis e desenhar com ele depende, na realidade, tanto de pensar quanto de fazer” (p.28).

Além das abordagens técnica e tecnológica, Freeland (2001) argumenta sobre a necessidade da situação social e cultural da arte para a sua definição como tal. Pois, ao longo dos anos, os valores, as questões concernentes às pessoas, os ideais, necessidades, enfim, os próprios conceitos se transformam e se adaptam ao contexto do qual fazem parte, sendo,

portanto, uma função da história da arte identificar quais seriam os valores presentes nas sociedades para o reconhecimento de um trabalho enquanto artístico (DANTO, 2006).

A definição de Bruce Wands (2007) apresenta uma perspectiva ampla, na qual Wands defende que o entendimento do que é arte depende da experiência da arte em si mesma. Wands (2007) diz: “grandes trabalhos de arte comunicam simultaneamente em quatro níveis: sensorio, emocional, mental e espiritual. É essa sincronia entre corpo, coração e mente que define as nossas complexas reações à arte” (p.10).

Charles Dorn (1999) realiza uma abordagem cognitiva para a definição de arte, centrada no pensamento e na sua relação com os objetos, e dividida em arte como ideia, como forma e como linguagem – talvez, a definição de Dorn possa, como idealiza Wilson, reforçar as definições aqui apresentadas. Para a arte como ideia, Dorn argumenta sobre a dimensão mental da arte, que contem os conceitos envolvidos em uma obra:

A arte como algo mental não é uma coisa material, mas uma ideia, que, quando expressada em um produto, permanece como um conceito geral ou como a expressão de uma ideia, que é mental e não necessariamente apresentada de forma física na obra de arte. (DORN, 1999, p.82)

A separação feita por Dorn entre o mental e o objeto artístico, apesar de cartesiana (como ele próprio define), serve para a definição da arte como “um produto da consciência”, formado a partir do conhecimento de “sentimentos e emoções” que, “por meio da intuição, são resolvidos em uma atividade expressiva” (p.83).

A arte enquanto forma, por sua vez, diz respeito à possibilidade de apresentação dos conceitos nos próprios objetos, ou seja, da “percepção direta” dos “sentimentos que existem nos objetos inanimados” (p.84). Dorn acrescenta que:

Os objetos artísticos enquanto forma são sentimentos articulados e ligados a coisas que, quando percebidas, inspiram o observador a ter a experiência de sentimentos similares, mas interpretados de acordo com a sua própria mente. (DORN, 1999, p.84)

Assim, a disposição da forma do objeto artístico promove no observador uma reação cinestésica, como uma resposta de interpretação corporal dos elementos da obra.⁶⁵ É, portanto, parte do trabalho do artista, identificar os materiais, as linhas, as cores, etc, necessários para a criação dos sentimentos relacionados aos conceitos que a obra carrega. Dorn completa que o suporte artístico é usado ao mesmo tempo como forma e como conteúdo do trabalho, através do qual "os sentimentos do artista são traduzidos ou interpretados" (p.88).

A arte como linguagem, por fim, lida com a relação entre a mente e o objeto de forma paralela, não causal, mas harmoniosa (DORN, 1999, p.89). Dorn argumenta que a arte como linguagem acontece pela reunião de ideias, formas e contextos, que criam um “conceito aberto”, que está em constante mudança e é sempre novo (p.91).

Segundo Arthur Danto (2006), a passagem da consideração da arte como ideia para a arte como linguagem acontece de forma análoga ao desenvolvimento da filosofia ocidental: do questionamento de “quem somos” para o questionamento linguístico de “como falamos” (p.8). Para Danto, essa transformação trouxe a autoconsciência, que marcaria a arte contemporânea, de que qualquer objeto poderia ser arte. Hegel (1975) afirmou, em uma série de palestras utilizadas por Danto como base para sua teoria: “a arte nos convida a uma consideração intelectual, e isso não com o intuito de criar a arte novamente, mas para conhecer filosoficamente o que é arte”⁶⁶. Danto explica que no momento em que existe a autoconsciência do que é arte, a história da arte termina, e a definição de arte é passada para os filósofos.

O que eu sei é que os paroxismos aquietaram na década de 1970, sugerindo que a intenção interna da história da arte seria chegar a uma concepção filosófica de si mesma e que os últimos estágios daquela história eram, de algum modo, os mais difíceis de superar, como se a arte buscasse romper as membranas externas mais resistentes e, então, se tornasse ela mesma, nesse processo, paroxística. Mas agora que o invólucro fora rompido, e que pelo menos se chegou a um vislumbre da autoconsciência, aquela história terminou, libertando-se de um fardo que agora

⁶⁵ Cf. Rutherford, 2010 http://archive.sensesofcinema.com/contents/03/25/embodied_affect.html para um estudo de afecção corporal dentro do contexto cinematográfico.

⁶⁶ Texto sem numeração de páginas disponível online: <http://www.marxists.org/reference/archive/hegel/works/ae/contents.htm>

poderia ser transferido para os filósofos, para que o carregassem. E os artistas, liberados do peso da história, ficavam livres para fazer arte da maneira que desejassem, para quaisquer finalidades que desejassem ou mesmo sem nenhuma finalidade. Essa é a marca da arte contemporânea, e não é para menos que, em contraste com o modernismo não existe essa coisa de estilo contemporâneo (DANTO, 2006, p.18).

É possível relacionar a autoconsciência à qual se refere Danto à consciência crítica que Umberto Eco diz marcar as produções de arte contemporânea. Segundo Eco (2005), os artistas contemporâneos possuem consciência do papel interpretativo do público para a formação e reconhecimento de uma obra de arte. Tal consciência marcaria o entendimento das obras de arte como conceitos abertos à interpretação, e seria responsável por um crescente interesse na interatividade como forma de promover tal abertura à interpretação⁶⁷.

...poder-se-ia objetar que qualquer obra de arte, embora não se entregue materialmente inacabada, exige uma resposta livre e inventiva, mesmo porque não poderá ser realmente compreendida se o interprete não a reinventar num ato de congenialidade com o autor. Acontece, porém, que essa observação constitui um reconhecimento a que a estética contemporânea só chegou depois de ter alcançado madura consciência crítica do que seja a relação interpretativa, e o artista dos séculos passados decerto estava bem longe de ser criticamente consciente dessa realidade; hoje tal consciência existe, principalmente no artista que, em lugar de sujeitar-se à “abertura” como fator inevitável, erige-a em programa produtivo e até propõe a obra de modo a promover a maior abertura possível. (ECO, 2005, p.42)

Anne Cauquelin (2005) defende que para o estudo da arte contemporânea é necessário encontrar novas formas de abordagem, que nos permitam “montar um panorama do estado de coisas” (p. 18). Cauquelin (2005) cita como exemplos de abordagens que talvez não sirvam mais ao sistema da arte contemporânea (a) a ideia de progressão, de vanguarda, (b) “a ideia de arte em ruptura com o poder instituído”, (c) “a ideia de um valor em si da obra,

⁶⁷ Apesar de muito anterior a Umberto Eco, e não relacionado especificamente à arte contemporânea, mas ao conceito de arte em relação à experiência, John Dewey (1934/2005) apresenta uma perspectiva semelhante para o reconhecimento de uma obra enquanto arte, relacionada à experiência tida pelo público. Segundo Dewey, a experiência do público precisa ser, de alguma forma, semelhante à experiência do artista para a criação da obra, sendo essa recriação de experiência (que talvez possamos entender como interpretação) fundamental para o reconhecimento de uma obra de arte.

“...o perceptor (...) precisa criar a sua própria experiência. E a sua criação deve incluir relações comparáveis às que o produtor original sofreu. Essas relações não são as mesmas literalmente. Mas para o perceptor, assim com para o artista, deve existir uma ordem dos elementos do todo - ainda que não em detalhes - que segue o mesmo processo de organização que o criador do trabalho teve como experiência de forma consciente. Sem um ato de recriação o objeto não é percebido como uma obra de arte.” (DEWEY, 2005, p.54)

valendo para todos”, (d) “a ideia de comunicabilidade universal das obras baseada na intuição sensível (a questão do gosto, ao qual todos têm acesso)”, (e) “a ideia do ‘sentido’(o artista dá sentido, abre um mundo, expões à vista a verdadeira natureza das coisas, ‘a natureza se serve do gênio para dar suas regras à arte’, dizia Kant).” (p.18)

Segundo Cícero Silva (2011), a dificuldade de dar definições para a arte contemporânea advém de mudanças ocorridas durante o século XX que afetaram também a arte. Não dar definições completas para a arte na atualidade seria uma forma de respeitar o senso de transformação que vivemos hoje no nosso cotidiano.

O homem do século XX, e agora do XXI, dificilmente vai conseguir voltar a ter certezas concretas sobre as relações sutis que envolvem as ramificações complexas que formam as bases de sua suposta razão e que o fazem acreditar numa planificação estável de suas crenças. A arte, como não poderia deixar de ser, foi afetada e responde hoje a essas inconstâncias e incertezas. A denominada “arte contemporânea” pode ser considerada uma das formas encontradas para responder e para questionar o que se observa na atualidade. (SILVA, 2011, p.7)

Silva (2011) atenta para a relação entre arte e tecnologia como uma das questões importantes para o estudo da arte contemporânea. Ele lembra que os questionamentos sobre poética e técnica sempre fizeram parte dos estudos filosóficos da arte e que hoje é difícil encontrar um meio termo sobre a influência da técnica sobre a arte. Sobre essa questão, Pierre Francastel (2000) apresenta uma perspectiva importante para o estudo aqui realizado. Francastel defende que arte e tecnologia não devem ser colocadas em oposição, uma vez que não são questões da mesma natureza (p.321). Podem, sim, ser colocadas em complementariedade, no sentido de que o artista sempre utiliza de alguma técnica para o desenvolvimento de sua arte. Francastel argumenta que a diferença entre o artista e o ‘tecnologista’ (Francastel cita como exemplo os engenheiros) seria uma diferença de objetivos.

... a verdadeira oposição não é entre a arte - considerada uma forma de criatividade humana - e a tecnologia. Como eu mostrei, não é possível conceber o absoluto, livre exercício da função tecnológica fora do plano pragmático de ação que é determinada não apenas pela maestria pura da construção mecânica, mas também por objetivos que refletem o input imaginativo. Assim como existe o impulso artístico, existe o impulso engenheiro, que é saciado somente quando resulta em um sistema que produz certo efeito. (FRANCASTEL, 2000, p.322)

Giselle Beiguelman (2010) acredita que quase toda produção artística contemporânea utiliza algum tipo de meio tecnológico ou foi influenciada pela tecnologia de alguma forma, o que a permite utilizar o termo ‘arte contemporânea’ de forma ampla para as produções em arte digital ou arte e tecnologia.⁶⁸ Segundo Beiguelman (2011), existem duas confusões frequentes quando falamos de arte contemporânea e arte em meios digitais: a primeira seria “pressupor que qualquer coisa feita em meios digitais virará arte automaticamente”, e a segunda que a arte digital seria um campo separado da arte contemporânea: “Na verdade, o que está em questão é a arte contemporânea e a diversidade de suas formas de expressão. (...) A arte digital só pode ser compreendida no âmbito da arte contemporânea.” (BEIGUELMAN, 2011⁶⁹)

A compreensão da arte digital enquanto arte contemporânea é importante para a contextualização de <CNC> no panorama amplo da arte contemporânea, e também nos direciona especificamente para a arte digital. Seguindo a linha apresentada por Cícero Silva, adotamos enquanto arte digital manifestações artísticas que acontecem dentro do panorama da cultura digital.

A arte digital poderia então ser definida como uma representação, um objeto artístico, um processo-procedimento-intervenção-produto artístico criado de forma desinteressada, através da utilização de aparatos tecnológicos-digitais, como computadores, processos computacionais, sistemas digitais, com a intenção de seu criador de que aquela obra criada venha a dialogar com o campo da arte, de forma direta ou de maneira a questionar os próprios procedimentos utilizados pelos artistas e pensadores do campo artístico. (SILVA, 2011, p.9)

Dentro desta definição de arte digital, estão localizados tipos de produção artística, definidos, em geral, pelo aparato tecnológico utilizado pelo artista (POPPER, 2007) ou pela forma final de apresentação da obra, seja escultura, instalação, performance, vídeo, etc (WANDS, 2007). O tipo de produção que particularmente nos interessa nesse trabalho, a net.art, utiliza a internet como meio e sua forma final é apresentada em dados, “ou seja, um

⁶⁸ Apresentação feita em agosto de 2010 no “The Creators Project” em São Paulo. Disponível em: <http://thecreatorsproject.com/pt-br/blog/arte-contempor%C3%A2nea-p%C3%B3s-m%C3%ADdias-digitais>

⁶⁹ Entrevista realizada para a terceira mostra 3M de Arte Digital (06/06/2011). Disponível em: <http://www.tecnoarteneews.com/sites/default/files/images/giselle-beiguelman-entrevista.jpg>

documento de computador que existe como a coleção de 1s e 0s na mídia de armazenamento digital”(WANDS, 2007, p.14) .

Nas produções de net.art, como explica Peter Weibel (2001), são colocadas em questão as *condições* que a internet cria na sociedade. Weibel lista como tais condições (a) o deslocamento e ‘não-localização’ dos processos de comunicação (“a estrutura de não-localização, introduzida pelo telefone e televisão, é amplificada pela net”); (b) a interação multidirecional, multissensorial e (c) “a natureza reversível do efeito entre real e virtual” na criação e manipulação de imagens (WEIBEL, 2001, p.14). Ele acentua o uso da palavra ‘condição’ para falar das produções feitas na internet com a intenção de mostrar que elas são situacionais e não fixas ou acabadas, sendo, portanto, apenas condições de um determinado momento. Weibel (2001) ressalta que por meio do uso da internet, a net.art possui um caráter político acentuado: “nesse mundo de informação globalizada, a net.art se tornou um meio de expressão, ao mesmo tempo que uma forma de testar ideias utópicas sociais e políticas” (WEIBEL, 2001, p.18).

O termo net.art surgiu em 1995, em um e-mail recebido de uma fonte anônima por Vuk Cosic, na lista de e-mails nettime⁷⁰ (DRUCKREY, 2001, p.24). Nessa mensagem, impossível de ler por uma incompatibilidade de softwares, a única parte que fez sentido continha algo como: “[...]J8~g#/\;Net.Art{-^s1[...]”. Alexei Shulgin, que contou essa história na nettime, disse:

Eu sinto que essa é a hora de iluminar a origem do termo “net.art”. Na verdade, ele é um *readymade*. (...) Eu gosto muito dessa história estranha, porque é a perfeita ilustração do fato de que o mundo no qual vivemos é muito mais rico que as nossas ideias sobre ele. (SHULGIN, in DRUCKREY, 2001, p.25)

Alexander Galloway (2004) define como internet art “qualquer tipo de prática artística feita na internet global, seja na ‘World Wide Web’, emails, telnet, ou qualquer outra

⁷⁰ Nettime foi uma lista de e-mails criada em 1995 na ocasião do ‘Medien ZK’, uma série de reuniões informais centradas no tema “netcultura e seus descontentamentos”. Timothy Druckrey (2001) diz que a nettime foi o “ponto focal para o desenvolvimento de uma visão crítica da cultura na net e incluiu posts de todos os cantos do mundo” (p.25). O arquivo dessa lista está em www.nettime.org.

tecnologia baseada em protocolo” (p.211). Galloway faz uma diferenciação entre os termos ‘internet art’ e ‘net.art’, argumentando que o segundo termo seria um subgênero da internet art, criado em 1995 para designar obras que faziam uso de um tipo de visualidade que a baixa tecnologia daquela década possibilitava, popularizada pela dupla de artistas Jodi (Dirk Paesmans e Joan Heemskerk)⁷¹.



Figura 49 Imagem retirada de <http://www.jodi.org/100cc/index.html>

É possível observar uma proposta visual semelhante à de Jodi em <CNC>, o que nos permite situar <CNC> como uma net.art, de acordo com a definição de Galloway (2004). Porém, a maioria dos autores aqui apresentados utiliza os termos net.art e internet art para se referirem a um mesmo gênero de arte. Uma vez que net.art foi o termo adotado por esses autores e também pela própria artista Giselle Beiguelman para designar sua produção, optamos por utilizar o termo net.art de maneira ampla como a definição de internet art de Galloway.

Galloway (2004) defende que a net.art surgiu no contexto do crescimento das atividades hackers no início da década de 1990. Como ele explica, as ações dos hackers eram

⁷¹ www.jodi.org

baseadas em uma ‘filosofia libertária’: “liberdade para toda informação, abaixo ao controle burocrático, e fora com polícia/professores/pais das nossas vidas” (GALLOWAY, 2004, p.213). A relação com os ideais hackers⁷² teria garantido à net.art um caráter político, além de sua caracterização auto-referencial, uma vez que a a net.art em geral faz referência às próprias questões da internet: seus códigos, sua capacidade de promover a interatividade, as relações estabelecidas entre as pessoas por meio do seu uso, etc. Sobre a auto-referencialidade da net.art, o crítico Tilman Baumgärtel assim escreveu:

Sempre foi enfatizado que o primeiro e mais importante tema da net.art é a internet em si mesma. Net.art endereça o seu próprio meio; ela lida com as condições específicas que a internet oferece. Ela explora as possibilidades que surgem a partir de sua realização no âmbito desta rede eletrônica e é, portanto, "específica da net". Net art joga com os protocolos da internet, com as suas peculiaridades técnicas. Ela coloca erros conhecidos ou ainda não descobertos do sistema para o seu próprio uso. Ela lida de forma criativa com o software e com as regras que os softwares seguem para funcionar. Ela só tem qualquer significado dentro do seu meio, a internet. (BAUMGÄRTEL, 2001. p.24)

Bruce Wands (2007) apresenta uma perspectiva histórica mais ampla e uma definição abrangente de net.art. O autor defende que obras de net.art baseadas em textos foram criadas desde os primórdios da internet, mas que foi com o surgimento de browsers gráficos como o Mosaic (1993), o Netscape Navigator (1994) e o Internet Explorer (1995) que a net.art se tornou uma ‘forma de arte global’ (p.184). Segundo Wands, os primeiros trabalhos de net.art usavam domínios de multi-usuários (MUDs), que consistiam em jogos de RPG (*role-playing games*) e outras interações baseadas em texto. Wands (2007) lista como formas de net.art: trabalhos baseados em textos; net ativismo politicamente motivado; browser art; sites de imagem, que incluem fotografias, desenhos e imagens digitais; performance; video;

⁷² É interessante ler o manifesto hacker, que diz:

“Nós exploramos... e vocês nos chamam de criminosos. Nós procuramos conhecimento... e vocês nos chamam de criminosos. Nós existimos sem cor de pele, sem nacionalidade, sem religião... e vocês nos chamam de criminosos... Sim, eu sou um criminoso. Meu crime é o da curiosidade. Meu crime é o de julgar as pessoas pelo que elas dizem e pensam, não pela forma como elas aparentam. Meu crime é o de ser mais espero que você, algo pelo qual você não poderá jamais me perdoar. Eu sou um hacker, e esse é o meu manifesto. Vocês podem parar esse indivíduo, mas não podem parar todos nós... afinal, nós somos todos parecidos.”

Texto completo disponível em: <http://www.mithral.com/~beberg/manifesto.html>

obras de streaming baseadas em vigilância; e mais recentemente, trabalhos criados usando telefones móveis, computadores móveis e GPS (*global positioning system*).

Como principais características da net.art Wands (2007) destaca a disponibilidade das obras para a audiência global, a liberdade que o artista tem para expor seu trabalho e se comunicar com o público e a possibilidade dada para cada indivíduo do público de acessar as obras em suas próprias casas. Wands (2007) acredita que a interatividade proporcionada pelas obras ao público dê à net.art um caráter intimista e defende que “cada espectador se envolve fisicamente através do mouse, teclado e tela” (p.184).

A questão da interatividade é uma das mais importantes nas obras de net.art, segundo Frank Popper (2007). Para Popper, a interatividade é o elemento das produções artísticas em novas mídias que permite a humanização da tecnologia. Popper (2007) defende que as obras de arte virtuais “podem desempenhar um papel ético no desenvolvimento da globalização por reforçarem os fatores humanos mais que qualquer outra forma precedente de arte” (p.3). O autor acredita que as novas mídias criaram uma nova forma de comunicabilidade e cita o início da década de 1990, quando as primeiras obras de net.art se espalharam de forma global, como o momento em que a internet se tornou uma ferramenta de comunicação social (p.313). Como características dessa nova comunicabilidade que é utilizada na net.art, Popper (2007) cita a colaboratividade online, as plataformas sofisticadas de comunicação, as discussões por e-mail e fóruns online, a publicidade da subversão corporativa e do processo democrático (p.314). Essas características seriam utilizadas para possibilitar a intervenção do público, criar sistemas de conhecimento e práticas de informação.

Como esclarece Priscila Arantes (2005), a interatividade na arte foi intensificada a partir da década de 1960, quando foram criados diversos trabalhos “que procuraram colocar em debate a visão contemplativa do observador em relação ao objeto estético e ao espaço

ilusionista.” (p.36). Arantes argumenta que a atenção para uma influência direta do público nos eventos de arte, seja completando-os ou simplesmente conduzindo os caminhos de visualização, criou uma nova dinâmica tanto na produção quanto na recepção das obras de arte. Segundo Mônica Tavares (2002), a interatividade na arte tem “uma especificidade comunicacional e, conseqüentemente, produtiva, a perspectiva de encará-la como um fenômeno potencializador de processos de recriação.” (TAVARES, 2002, p.41).

Edward Shanken (2009) faz uma relação direta entre o crescimento da quantidade de produções interativas e o desenvolvimento tecnológico das mídias eletrônicas. Shanken cita o manifesto de Bertold Brecht (1932) “O rádio como um aparato de comunicação”⁷³ como base para muitos artistas em suas produções interativas. Segundo Shanken (2009), esse manifesto foi importante para a transformação do uso do rádio de somente distribuição de informação para um veículo de comunicação com capacidade para enviar e receber informação (p.32). Muitos artistas teriam seguido a proposta crítica de Brecht em produções com o rádio e posteriormente com a televisão e o vídeo, questionando o caráter de massa dessas mídias. Shanken (2009) argumenta que essa característica comunicacional das produções artísticas em mídias eletrônicas, que buscavam promover relações multidirecionais entre artista e público, deu à interatividade um caráter político, uma vez que a intenção inicial desses artistas, como no manifesto de Brecht, consistia em “tirar o poder de representação do controle das corporações de mídia e torná-lo disponível para o público”(p. 32).

A interatividade em <CNC> conta com todas as perspectivas apresentadas por esses autores. Inicialmente, trata-se de uma interatividade simples, como a apresentada por Wands (2007), na relação possibilitada com a obra por meio do teclado, do mouse e da tela. <CNC> não é aberta para a intervenção do público e a interação com a obra é feita somente como condução da leitura, na escolha dos links a serem seguidos. Porém, a artista contou com

⁷³ Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/8/>

uma interatividade anterior, produtiva como especifica Tavares (2002), quando através da ajuda do público reuniu os erros utilizados na obra. Apesar de não promover interações imersivas ou multissensoriais como propõe Popper (2007), o questionamento de Beiguelman sobre os sentimentos tidos pelos usuários de internet ao se deparar com os erros e a discussão da questão da memória em <CNC> introduzem a possibilidade de interação por meio das emoções, o que talvez possa ser considerado como um processo de humanização da tecnologia. Além disso, essas questões também politizam o uso da internet, por meio da criação da consciência dos protocolos que regem o seu uso.

4.2. LETRA, IMAGEM E CÓDIGO

Durante a descrição de <CNC> foi possível notar que as imagens criadas ou utilizadas pela artista são formadas na maioria por textos, códigos de programação em HTML ou letras e símbolos que reunidos formam imagens. Giselle Beiguelman explica em “(de)cipher”, um dos links da obra: “Em outras palavras, <Content=No Cache> trabalha como se fosse possível operar no limite entre a leitura e a visão, para explorar o que pode ser uma cyber-alfabetização”⁷⁴. Como observado no capítulo anterior, a utilização dos textos feita por Beiguelman tem duas dimensões fundamentais: 1. O uso das letras como imagens em si mesmas ou formadoras de imagens em conjuntos e 2. O uso das letras como códigos de um texto. Essa última dimensão, por sua vez, possui uma dualidade no contexto da internet, ambas abordadas pela artista: existem os textos que transmitem as mensagens para os usuários, e os textos da programação em HTML.

⁷⁴ <http://desvirtual.com/nocache/about.htm>

O uso das letras como imagens em si mesmas ou formadoras de imagens em conjuntos é um recurso utilizado por muitos artistas, principalmente das vanguardas do século XX (TOFANI, 2005). Wanda Tofani (2005) explica que os artistas do início do século utilizaram a dimensão icônica e espacial da escrita, com a criação de “palavra-imagem” e “símbolo-ícone” (p.5). Philadelpho Menezes (1998) afirma que desde a Grécia Antiga existem formas visuais de poesia, que exploravam o aspecto espacial das letras para a formação de imagens (p.13). Segundo Maria Angélica Melendi (1997), o uso das palavras como imagens existe desde a Antiguidade, porém, foi a partir de 1920 que “diversos artistas passaram a se interessar pela dimensão espacial da escritura e a letra deixou de representar apenas ideias” (p.36). André Mendes (2008) destaca que esses artistas “estimularam as revoluções na sintaxe tradicional e na forma da letra, num impulso de ruptura com a harmonia da página e a linearidade lógica cartesiana” (p.37). A partir da leitura de Manuel Sesma (2004), Mendes (2008) destaca dois grupos que realizaram tais revoluções, (a) um formado por Stéphane Mallarmé, Guillaume Apollinaire e os Futuristas na década de 20 e os poetas concretistas a partir da década de 50, e (b) outro formado por Construtivistas, em especial El Lissitzky. Mendes (2008) explica que esses dois grupos se distinguiam por possuírem diferentes níveis de preocupação com a sintaxe: “um, que teria realizado mudanças que (...) ainda manteriam a preocupação com a sintaxe do texto; outro, focado na exploração dos valores plásticos da letra, para o qual a sintaxe deveria ser abandonada” (p.37).

Os exemplos de obras desses artistas, selecionados por Mendes (2008), ajudam a visualizar a formação de imagens com os textos desses artistas, e a diferença de preocupação com a sintaxe ou com a forma da letra em suas produções.



Figura 50 Guillaume Apollinaire

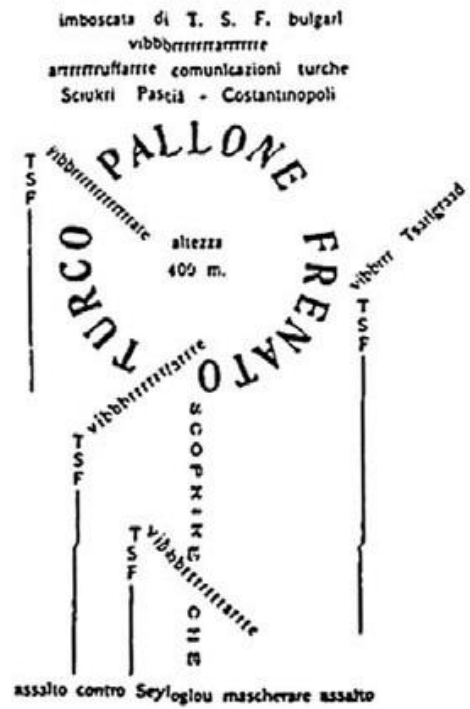


Figura 52 Filippo Marinetti – Futurista

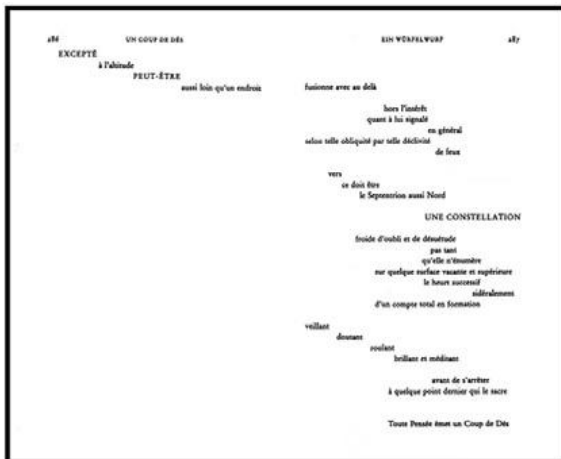


Figura 51 Stéphane Mallarmé

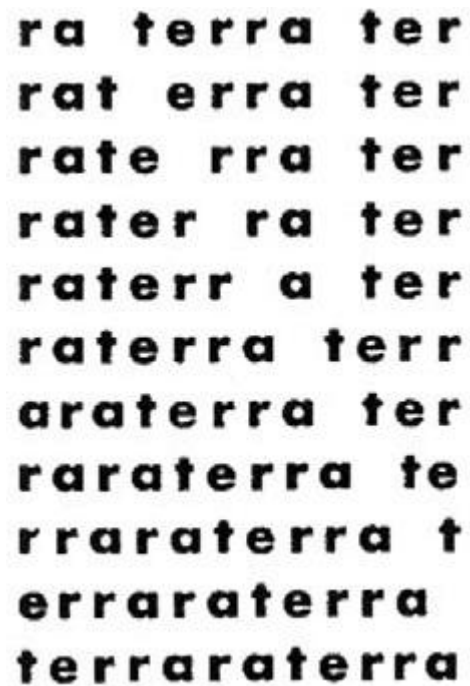


Figura 53 Décio Pignatari - Poema concreto

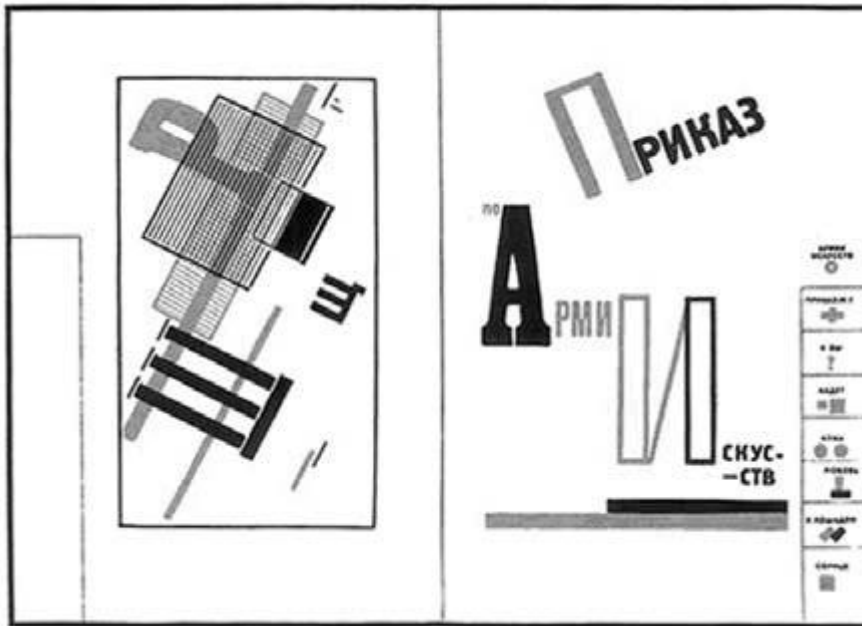


Figura 54 El Lissitzky

Segundo Jorge Luiz Antonio (2005), ainda na década de 1950 a poesia concreta, em relação com o desenvolvimento tecnológico da época, deu origem à poesia eletrônica, tendo como marco do início dessa produção a obra de Theo Lutz (1959), "Stochastische Texte" (Textos Estocásticos), no qual Lutz criou, por meio de um programa computacional, textos a partir de frases de "O castelo", de Franz Kafka⁷⁵. Antonio define a poesia eletrônica da seguinte forma:

A poesia eletrônica, em suas diferentes fases, é composta por uma linguagem tecno-artística-poética e é sob esse viés que ela pode ser lida e apreciada. É um tipo de poesia contemporânea, formada de palavras, formas gráficas, imagens, grafismos, sons, elementos esses animados ou não, na maior parte das vezes interativos, hipertextuais e/ou hipermediáticos, fomatados pela linguagem de programação dos computadores e que constituem um texto eletrônico, um hipertexto e/ou uma hipermídia. Ela existe no espaço simbólico do computador (internet e rede), tendo como forma de comunicação poética os meios eletrônico-digitais que se vinculam a esses componentes. De um modo geral, ela só existe nesse meio e só se expressa, em sua plenitude, por meio dele. (ANTONIO, 2005, p.5)

A visualidade dos exemplos trazidos por Antonio se assemelham com as páginas de <CNC>, como na obra "az cor" (1999) de E. M. de Melo e Castro.

⁷⁵ Antonio (2005) explica que o marco da obra de Theo Lutz é defendido por Chirs Funhouser (2007), no livro Prehistoric Digital Poetry: An Archeology of Forms.



Figura 55 "az cor" E.M. de Melo e Castro

Monica Tavares e Julio Plaza (1998), por sua vez, apresentam uma perspectiva ampla de poesia eletrônica, considerando o termo poesia como o aspecto artístico presente nos meios eletrônicos. Os autores argumentam sobre a necessidade de recuperação da poesia (que representaria aquilo que é utópico) dentro da lógica (os discursos que formam as mídias eletrônicas).

No momento atual da cultura artística de base eletro-eletrônica, em que as discussões dominantes giram em torno dos dois constituintes básicos e compráveis, ou seja, a parte hard (equipamentos) e a parte soft (programas computacionais, que, sem dúvida, já embutem em si processos criativos próprios, mas em nível de meios), deslocamos o eixo desse debate para as metodologias e poéticas artísticas (a parte inventável) inerentes aos novos meios tecnológicos, notadamente o computador. (TAVARES; PLAZA, 1998, p.19)

Geoff Cox, Alex Mclean e Adrian Ward (2004) consideram a poesia eletrônica de uma forma semelhante à Tavares e Plaza (1998). Em um estudo sobre a criação em computadores, Cox, Mclean e Ward argumentam que a programação em computador funciona como a escrita e, portanto, a programação com finalidades artísticas deve possuir sempre um caráter poético (p.161). Esses autores questionam até que ponto a programação, mesmo com fins comerciais, pode ser plenamente calculada antes da formação do produto final. Para eles, um programador trabalha como um artista, um músico ou escritor, no sentido de que não seria possível prever completamente o resultado final de um software, um website ou uma net.art. É

possível compreender que esses autores estão sugerindo a criação de uma forma de escrita para a visualidade, uma vez que o resultado final da programação em computador muitas vezes é a formação de imagens a serem exibidas na tela.

O estudo das possíveis relações poéticas com a escrita em código na internet e a programação de computadores pode ser observado como parte do crescente campo de estudos do *software*⁷⁶. Segundo Lev Manovich (2008), o software, de alguma forma, faz parte de todas as manifestações culturais da sociedade contemporânea:

...todas as disciplinas que tratam da sociedade e da cultura contemporânea - arquitetura, design, crítica de arte, sociologia, ciência política, humanidades, estudos da ciência e tecnologia e assim por diante - precisam levar em conta o papel do *software* e suas consequências em qualquer tema que elas investiguem. (MANOVICH, 2008,⁷⁷)

Ainda que <CNC> possa não ser considerada um *software*, a proposta de formação de uma cyber-alfabetização e o interesse no código ‘contente=no cache’ estabelecem uma relação importante com as premissas do estudo do software, que são direcionadas às práticas culturais instauradas ou possibilitadas pelo uso de softwares.

Os estudos do software propõem que o software pode ser visto como um objeto de estudo e uma área de prática para tipos de pensamento e áreas de trabalho que não foram historicamente relacionadas ao software. Essas áreas incluem aquelas preocupadas com cultura e mídia, dos pontos de vista da política, sociedade, e sistemas de pensamento e estética ou aquelas que se renovam por meio da crítica, especulação, e uma atenção precisa aos acontecimentos e à matéria, entre outras. (FULLER, 2008, p.2)

Os estudos do software estabelecem um interessante ponto de vista para a relação entre o código e a escrita. Segundo Katherine Hayles (2004), todo texto precisa de um meio para ser incorporado⁷⁸e, por isso, a análise específica dos meios é importante para o entendimento de um texto. Hayles (2004) diz que esse movimento de reconhecimento do software (o meio através do qual o texto é incorporado) cria um novo conceito de materialidade, que considera ao mesmo tempo "as característica físicas do texto e as suas

⁷⁶ *Software Studies*

⁷⁷ Texto traduzido por Cícero Silva, disponível em: <http://lab.softwarestudies.com/2008/08/estudos-do-software-por-lev-manovich.html>

⁷⁸ *embodied*

estratégias de significação" (p.70). Esse conceito de materialidade é novo, segundo Hayles, pois não diz respeito somente às propriedades físicas do meio, mas também à “qualidade dinâmica que emerge da interação entre o texto como um artefato físico, o seu conteúdo conceitual, e as atividades interpretativas” envolvidas (p.70). Desta forma, Hayles acentua o caráter transitório e conectivo do código na criação dos textos eletrônicos e a função do software para a sua leitura. Dentre as várias características que Hayles atribui ao texto eletrônico, a autora diz que eles são bilíngues, pois são escritos ao mesmo tempo em “código de computador” e “linguagem natural”. A autora argumenta que ainda que o texto impresso também passe por uma fase de codificação para a impressão, a sua materialidade após a impressão não depende desta relação com o código.

Um texto eletrônico literalmente não existe se não for gerado pelo hardware apropriado usando o software apropriado. Rigorosamente falando, o texto eletrônico é um processo e não um objeto, ainda que objetos (como hardware e software) sejam requeridos para produzi-los. (HAYLES, 2004, p.79)

Em se tratando especificamente de arte, existe a classificação de *software art*, na qual a relação com o código é tida como primordial, segundo Erkki Huhtamo (2004). Huhtamo argumenta que a *software art* é contrária à definição de software simplesmente como uma ferramenta, podendo ser algoritmos em si mesmos, subversão de paradigmas de softwares, escrita criativa, ou a criação de sistemas e processos. Na *software art* o código seria “a principal realização criativa”, que deveria ser vista e reconhecida sem obstruções (HUHTAMO, 2004, p.114). Apesar de em <CNC> não ser possível visualizar os códigos utilizados pela artista para a criação das páginas na internet, Beiguelman utiliza o código ‘content=no cache’ como tema principal para sua obra, o que talvez possa ser considerado como uma proposição que situe essa net.art também como uma *software art*, evidenciando as relações entre as definições dessas classificações artísticas. Segundo Shanken (1998), o software pode ser considerado uma metáfora para a arte contemporânea, uma vez que o conceito de software “descontrói as oposições categóricas do que é ou não é arte, revelando a

similaridade semiótica entre software e arte como sistemas de processamento de informação” (p.4).⁷⁹

Huhtamo (2004) ainda argumenta que para os “puristas da *software art*” o principal erro cometido pelos artistas que trabalham com novas mídias seria o de criar “ambientes imersivos detalhados” e “interfaces multissensoriais elaboradas”, pois esse foco no design em detrimento ao código contribuiria para a “mistificação” dos novos meios para o público, “ao invés de torná-los conscientes da verdadeira natureza do sistema, escondida ‘por trás da fachada’” (p.114). Tal argumentação insere uma nova problematização à questão da interatividade, que aqui aparece como algo que contribuiria para a ilusão do público, ao invés de sua conscientização, como na perspectiva apresentada por Shanken (2009). Huhtamo explica que a crítica à interatividade se dá pela sua rápida aceitação na cultura *mainstream*, tendo sido adequada aos mercados, institucionalizada e mercantilizada⁸⁰.

As perspectivas apresentadas por esses autores permitem a contextualização de <CNC> em um panorama amplo de criação artística em computador, nas quais as características técnicas, visuais e estruturais da obra se relacionam diretamente com a intenção artística e as críticas sociais que a obra parece indicar. A partir do reconhecimento do código ‘content=no cache’ e das mensagens de erro do sistema HTML, <CNC> compõe um panorama da leitura na internet e do uso do texto em diferentes formas.

⁷⁹ Shanken apresenta a relação entre arte e software a partir da definição de Jack Burnham (1998) para software, como "uma tentativa de produzir sensações estéticas sem a intervenção do 'objeto'; de fato, para exacerbar o conflito ou senso de tensão estética por meio de trabalhos que utilizam formatos mundanos, que não são arte."

⁸⁰ A observação feita por Huhtamo se assemelha à explicação de Castells (1996) sobre as forças em jogo no desenvolvimento da sociedade em rede: “O crescimento da sociedade em rede (...) não pode ser entendido sem a interação entre essas duas tendências relativamente autônomas: o desenvolvimento de novas tecnologias de informação, e as tentativas da sociedade antiga em reequipar-se usando o poder da tecnologia para servir a tecnologia do poder” (p.52)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

5.1. CONCLUSÃO

O foco nas características estéticas para o estudo abduativo de uma obra de arte parece ser um importante ponto de partida. As características estéticas de <CNC> indicaram caminhos longos de estudo, que poderiam render ainda outros frutos além dos aqui colhidos. Além disso, tais características estéticas permitiram situar <CNC> enquanto uma net.art e discutir suas relações com outras formas de arte, como a poesia eletrônica e a software art.

A situação enquanto net.art partiu do reconhecimento do uso do código ‘content=no cache’ e da discussão em torno da visualidade baseada nas mensagens de erros do sistema HTML, que fazem do meio internet também o principal tema da obra. A relação com a poesia eletrônica e a software art advém do reconhecimento de características semelhantes em <CNC>, como o uso de do texto como imagem, e a ênfase dada ao código de programação em computadores.

5.2. DISCUSSÃO

Os aspectos estéticos de <CNC> e as questões que eles direcionaram podem ser considerados um estudo de base para discussão do que talvez seria o ponto culminante dessa obra: a relação entre memória e medo construída na internet. Segundo Beiguelman, no texto

de descrição da obra, encontrar mensagens de erro durante o uso da internet pode criar uma sensação de medo nos usuários que não conhecem os motivos dos erros e não sabem decodificar os problemas de programação ou os caminhos da rede. A artista também considera a questão da memória na internet uma transformação social do uso da escrita. Além disso, com o arquivamento de dados online e a possibilidade constante de acesso a informação (seja na busca por temas ou o arquivamento de informações pessoais), é possível também vislumbrar outras questões relacionadas à memória na internet. No caso específico de <CNC>, Beiguelman trata de uma questão da memória de curto prazo do navegador, armazenada no cache e deletada em páginas que possuem o código <contente=no cache>. Essas questões relacionadas ao medo e à memória são problemas que não foram abordados nesse trabalho, por não constituírem o nosso objetivo inicial, porém, e talvez possam contribuir para a formulação de hipóteses mais complexas para a compreensão de <CNC>.

Giselle Beiguelman (2010) argumenta que uma obra de arte contemporânea deveria ser vista como um “dispositivo”, citando a leitura de Giorgio Agamben para o termo usado por Foucault.

A obra deve ser vista como um dispositivo, algo que articula as instituições, as relações de poder, os saberes em curso e as estéticas em transformação. Tudo aquilo que está a nossa volta constitui o dispositivo, que é de fato uma espécie de rede entre o dito e o não dito. Assim o dispositivo não só amalgama esses fatores como se coloca como uma estratégia de tensionamento da situação como um todo. Nem processo, nem produto, o dispositivo coloca uma estratégia em curso. (BEIGUELMAN, 2010,⁸¹)

A visão da obra de arte enquanto dispositivo indica uma série de problemas para o estudo seja da arte contemporânea, das produções de Beiguelman ou simplesmente de <CNC>. Segundo a leitura de Agamben, é possível considerar que a arte enquanto dispositivo diria respeito à arte enquanto elemento capaz de engendrar as relações de poder entre os indivíduos “como seres viventes e o elemento histórico, entendendo este como o

⁸¹ Disponível em: <http://thecreatorsproject.com/pt-br/blog/arte-contempor%C3%A2nea-p%C3%B3s-m%C3%ADdias-digitais>

conjunto de instituições, dos processos de subjetivação e das regras em que se concretizam as relações de poder” (AGAMBEN, 2007, p.11). Sob esse ponto de vista, as obras de arte possuem diversos contextos dentro dos quais elas podem ser estudadas: a relação com o público, o momento histórico, as instituições às quais fazem referência, os processos de subjetivação que suscitam, dentre outros.

Agamben (2009) indica um caminho para lidar com os dispositivos: a profanação. De acordo com Agamben (2009), a profanação é o ato de “liberar o que foi capturado e separado pelos dispositivos para restituí-lo a um possível uso comum” (p.13). Uma vez que “na raiz de cada dispositivo está (...) um desejo demasiadamente humano de felicidade, e a captura e a subjetivação deste desejo em uma esfera separada constitui a potência específica do dispositivo”, talvez, a identificação das características estéticas das obras de arte e o estudo das primeiras hipóteses que essa identificação indica possa ser considerado um caminho de profanação da obra de arte. Ou seja, se, como Beiguelman argumenta, suas obras são dispositivos, e se dispositivos são a captura de desejos humanos, a forma e o meio pelo qual tal captura foi feita para formar o dispositivo pode indicar uma forma de liberação e, portanto, uma profanação.

ⁱ Traduzido de: *"the conscious and controlled adoption of a belief as a consequence of other knowledge"*.

ⁱⁱ Traduzido de: *"Peirce's construction of abduction essentially describes a process in which the subject is confronted with an observed fact which needs explaining and which seems important. In order to explain the observed fact, he/she needs to come up with a 'known law or rule of nature or other general truth' which will both explain the fact retroactively and hopefully reveal its relevance as well."* (HARROWITZ, 1988, p.181)

ⁱⁱⁱ Traduzido de: *"Abduction consists in studying facts and devising a theory to explain them. Its only justification is that if we are ever to understand things at all, it must be in that way"*. (CP 5.145)

^{iv} Traduzido de: *"If we are to give the names of Deduction, Induction and Abduction to the three grand classes of inference, then Deduction must include every attempt at mathematical demonstration, whether it relate to single occurrences or to "probabilities", that is, to statistical ratios; Induction must mean the operation that induces an assent, with or without quantitative modification, to a proposition already put forward, this assent or modified assent being regarded as the provisional result of a method that must ultimately bring the truth to light; while Abduction must cover all the operations by which theories and conceptions are engendered"*. (CP 5.591)

^v Traduzido de: *"Observation of what is contrary or improbable given what is expected, comes by focusing upon the relations between premises and conclusion. To "see" that P is contrary to Q or improbable given Q, is to realize that Q either implies or makes likely $\sim P$, in which case the observation underlying a judgment of contrariety is exactly the sort that typifies deduction. Hence, the inference that the phenomenon is surprising, in want of explanation, appears to be deductive."*(KAPITAN, 2000,p.7)

^{vi} Traduzido de: *"Looking out my window this lovely spring morning I see an azalea in full bloom. No, no! I do not see that; though that is the only way I can describe what I see. That is a proposition, a sentence, a fact; but what I perceive is not proposition, sentence, fact, but only an image, which I make intelligible in part by means of a statement of fact. This statement is abstract; but what I see is concrete. I perform an abduction when I so much as express in a sentence anything I see. The truth is that the whole fabric of our knowledge is one matted felt of pure hypothesis confirmed and refined by induction. Not the smallest advance can be made in knowledge beyond the stage of vacant staring, without making an abduction at every step."* (Ms. 692)

^{vii} Traduzidos de: *"let me tell the scientific men that the artists are much finer and more accurate observers than they are, except for the special minutiae that the scientific man is looking for"*(CP 1.315).

"...great training is requisite for the making of the very observations themselves when the observations are of the kind in which can never be made precise. (...) It is not an education of the eye or of part of the brain particularly connected with the wyw, so much as it is of the mind. (...)Now this pure observational power is of great value in life. It is true that the only thing that is disclosed by such pure observation is one's own feeling. But different persons' feelings are so closely similar, that that is of the utmost user in a world of men and women"(CP 7.256).

^{viii} Traduzido de: *"First, he recognized the emotional quality of abduction. It is sensuous. It is creative experience that originates ideas, concepts, objects, and signs. It is aesthetic and comes in a flash like any number of aesthetic revelations, and it bestows insight by its connectiveness - its synthesis."* (SPINKS, 1983, p.199)

^{ix} Traduzido de: *"the ideal must be a habit of feeling which has grown up under the influence of a course of self-criticisms and of heterocriticisms; and the theory of the deliberate formation of such habits of feeling is what ought to be meant by esthetics"* (CP 1.573)

REFERÊNCIAS

ADAMS, Laurie S. **The Methodologies of Art**. Westview Press, 1996.

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Tradução de Vinícius Honesko. Chapecó: Argos, 2009.

AMERIKA, Mark. **Net Dialogues 8: The Loss of Inscription**. Entrevista de Giselle Beiguelman. Rhizome, mai. 2002. Disponível em:
<<http://rhizome.org/discuss/view/1992/>>

ANDERSON, Douglas R. **Creativity and the Philosophy of C. S. Peirce**. Dordrecht: Martinus Nijhoff Publishers, 1987.

_____. The esthetic attitude of abduction. Revista **Semiótica**, n.153, 2005, p. 9–22.

ANTONIO, Jorge Luiz. **Poesia eletrônica: negociações com os processos digitais**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - PUC-SP, São Paulo, 2005.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: SENAC, 2005.

BEIGUELMAN, Giselle. **Arte Contemporânea Pós Mídias Digitais**. Apresentação feita no The Creators Project, São Paulo, 2010. Disponível em:
<<http://thecreatorsproject.com/pt-br/blog/arte-contempor%C3%A2nea-p%C3%B3s-m%C3%ADdias-digitais>>

_____. Entrevista para mostra **3M de Arte Digital** 06,jun.2011. Disponível em:
<<http://www.tecnoartenews.com/sites/default/files/images/giselle-beiguelman-entrevista.jpg>>

BAUMGÄRTEL, Tilman. **net.art 2.0: New Materials towards Net.art**. Nürnberg: Verlag für moderne Kunst Nürnberg, 2001.

BRECHT, Bertold. **The radio as an apparatus of communication**. Disponível em:
<<http://www.medienkunstnetz.de/source-text/8/>>

BURKS, Arthur W. Peirce's Theory of Abduction. **Philosophy of Science**, n.13, 1946, p.301-306

CALABRESE, Omar. Some reflections on Peirce's Aesthetics from a Structuralist Point of View. In: PARRET, Herman. **Peirce and Value Theory**. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1994. p.142-152.

CANDY, Linda. EDMONDS, Ernest. **Explorations in art and technology**. Londres: Springer-Verlag, 2002.

CARROLL, Noël. **Beyond Aesthetics: Philosophical Essays**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea**. Rio de Janeiro: Martins, 2005.

COX, Geoff; MCLEAN, Alex; WARD, Adrian. **Conditioning Praxis: reconsidering the aesthetics of code**. Symposium Programmation-Oriented Art, Universidade de Paris: Sorbonne, mar.2004.

CUBITT, Sean. **Series Forward Leonardo Book**. In: POPPER, Frank. From Technological to Virtual Art. Cambridge: MIT Press, 2007.

DANTO, Arthur C. **Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história**. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.

DEWEY, John. **Art as Experience**. New York: Penguin Group, 2005.

DICIONÁRIO, **Michaelis online**. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/>>.

DORN, Charles M. **Mind in art: cognitive foundations in art education**. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 1999.

DRUCKREY, Timothy. [...]J8~g#\;Net.Art{-^s1[...]. In: WEIBEL, Peter; DRUCKREY, Timothy. **Net condition. Art and Global Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

ECO, Umberto. **Semiotics and the philosophy of language**. Bloomington: Indiana University Press, 1986.

_____. **A obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

ELKINS, James. **Art History versus Aesthetics**. New York: Routledge, 2005.

EMMER, Michele. Aesthetics and Mathematics: Connections throughout history. In: FISHWICK, Paul A. **Aesthetic Computing**. Flórida: MIT Press, 2006. p.239-258.

FANN, K. T. **Peirce's Theory of Abduction**. The Hague: Martinus Nijhoff, 1970.

FISHWICK, Paul A. **Aesthetic Computing**. Flórida: MIT Press, 2006.

FLACH, Peter A.; KAKAS, Antonis C. **Abduction and Induction: Essays on their Relation and Integration**. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2000.

FRANCASTEL, Pierre. **Art and technology in the nineteenth and twentieth centuries**. Michigan: MIT Press, 2000.

FREELAND, Cynthia. **But is it art?** New York: Oxford University Press, 2001.

FULLER, Matthew. **Software studies: a lexicon**. Cambridge: MIT Press, 2008.

GALLOWAY, Alexander. **Protocol: how control exists after decentralization**. Cambridge: MIT Press, 2004.

HARROWITZ, Nancy. The Body of the Detective Model: Charles S. Peirce and Edgar Allan Poe. In: **The sign of Three: Dupin, Holmes, Peirce**. Editado por Umberto Eco e Thomas A. Sebeok. Bloomington e Indianápolis: Indiana University Press, 1988.

HASKINS, Casey. Aesthetics as an Intellectual Network. **The journal of Aesthetics and Art Criticism** n.69, v.3, 2011. p.297-309

HAYLES, Katherine. Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis. Revista **Poetics Today**, n.25, 2004, p.67-90.

HEGEL, G.W.F. **Aesthetics: Lectures on Fine Art**. Tradução de T.M. Knox, 1973.
Disponível em:
<<http://www.marxists.org/reference/archive/hegel/works/ae/contents.htm>>

HOBBS, Jerry; STICKEL, Mark; EDWARDS, Douglas; MARTIN, Paul. Interpretation as abduction. Revista **Artificial Intelligence - Special volume on natural language processing**. v.63, n.1-2, out-1993, p. 95-103.

HUHTAMO, Erkki. An Archaeology of Networked Art: A Symptomatic Reading of The Messenger by Paul DeMarinis. In: ZAPP, Andrea. **Networked Narrative Environments**. Manchester: Manchester Metropolitan University, 2004

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. São Paulo: 34, 1996. v.1

KAPITAN, Tomis. Abduction as Practical Inference. **Enciclopédia Digital de C. S. Peirce**. Disponível em < <http://www.tr3s.com.br/peirce/home.shtml>>.

KELLY, Michael. **Encyclopedia of aesthetics**. vol.1. Oxford: Oxford University Press, 1998.

LEVINSON, Jerrold. **The Oxford handbook of aesthetics**. Oxford: Oxford Handbooks Online, 2005.

LEYMARIE, Frederic Fol. Aesthetic Computing and Shape. In: FISHWICK, Paul A. **Aesthetic Computing**. Flórida: MIT Press, 2006. p.259-287.

MANOVICH, Lev. **Estudos do Software**. Traduzido por Cícero Silva. San Diego: SWS, 2009.

MATURANA, Humberto. VARELA, Francisco. **A árvore do conhecimento: As bases biológicas do entendimento humano**. Campinas: Editorial PsyII, 1995.

MELENDI, Maria Angélica. Imagens e palavras. In: ALMEIDA, Maria Inês de (Org.). **Para que serve a escrita?** São Paulo: Educ, 1997. p. 26-50.

MENDES, André. **Arlindo Daibert e o segredo dos pássaros de Guimarães Rosa. Um estudo sobre as relações expressivas e retóricas entre imagem e texto.** Tese (Doutorado em Literatura Comparada) UFMG, 2008.

MENEZES, Philadelpho. **Roteiro de leitura: poesia concreta e visual.** São Paulo: Ática, 1998.

PAAVOLA, S. Peircean abduction: instinct, or inference? Revista **Semiotica**, n.153-1/4, 2005, p.131-154.

_____. Abductive Logic of Discovery with Distributed Means. In: POMBO, Olga; GERNER, Alexander. **Abduction and the Process of Scientific Discovery.** Lisboa: Coleção Documenta, 2007. p.47-62.

PEIRCE, Charles S. **The New Elements of Mathematics, by Charles S. Peirce.** Vol.3 (de 5). EISELE, Carolyn (ed.). The Hague: Mouton Publishers, 1976.

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

_____. **The Collected Papers of Charles S. Peirce**, 8 vols., HARTSHORNE, C.; WEISS, P.; BURKS, A. W. (eds.). Cambridge: Harvard University Press. (As referências aos escritos de Peirce são designados por CP seguido de volume e número do parágrafo).

_____. **The manuscript collection of Charles S. Peirce**, Peirce Edition Project. Indianapolis (As referências aos manuscritos de Peirce são designadas por MS seguido do número do manuscrito).

PINTO, Julio. **1,2,3 da semiótica.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 1995.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. **Processos Criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais.** São Paulo: Hucitec, 1998.

POPPER, Frank. **From Technological to Virtual Art.** Cambridge: MIT Press, 2007.

RUTHERFORD, Anne. Cinema and Embodied Affect. Revista virtual **Senses of Cinema**, 2002. Disponível em: <http://www.sensesofcinema.com/2003/feature-articles/embodied_affect/>.

SEBEEK, Thomas A. One, Two, Three Spells UBERTY. In: **The sign of Three: Dupin, Holmes, Peirce**. Editado por Umberto Eco e Thomas A. Sebeok. Bloomington e Indianápolis: Indiana University Press, 1988.

SERRA, **Peirce e o signo como abdução**. Biblioteca online de ciências da comunicação. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/jpserra_peirce.html>.

SESMA, Manuel. **Tipografismo: aproximación a una estética de la letra**. Barcelona: Paidós, 2004.

SHANKEN, Edward A. The House That Jack Built: Jack Burnham's Concept of "Software" as a Metaphor for Art. **Leonardo Eletronic Almanac**, n.6:10, nov. 1998. Disponível em: <<http://mitpress.mit.edu/ejournals/LEA/ARTICLES/jack.html>>

_____. Art and Eletronic Media. Londres: Phaidon Press, 2009

SHUSTERMAN, Richard. **Pragmatist Aesthetics: living beauty, rethinking art**. Philadelphia: Rowman&Littlefield, 2000.

SILVA, Cicero Inacio da. **Arte e tecnologia Digital Brasileira**. São Paulo: Witz edições, 2011.

SPINKS, C. W. **Peirce's demon abduction**. American Journal of Semiotics n.2, p.195–208, 1983.

SUNG-DO, Kim. **The aesthetic phenomenolgy of abduction**. Disponível em: <<http://user.uni-frankfurt.de/~wirth/texte/sung.html>>

TAVARES, Monica . Aspectos estruturais e ontogênicos da interatividade. In: Motta, Luiz Gonzaga; Weber, Maria Helena; França, Vera; Paiva, Raquel. (Org.). **Estratégias e culturas da comunicação**. 1 ed. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2002, v. 1, p. 39-61.

THAGARD, Paul. Peirce on Hypothesis and Abduction. In: KETNER, Kenneth L. **Proceedings of the C. S. Peirce Bicentennial International Congress**. Lubbock: Texas Tech Press, 1981. p.271-274

TOFANI, Wanda de Paula. **Imagem e figura: a representação em Georges Bataille e Francis Bacon**. Tese (Doutorado em Estudos Literários) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005.

WANDS, Bruce. **Art of the digital age**. Londres: Thames&Hudson, 2007.

WEIBEL, Peter. Map and Land, Media and reality. In: WEIBEL, Peter; DRUCKREY, Timothy. **Net condition. Art and Global Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

WILSON, Stephen. **Information arts: intersections of art, science, and technology**. Cambridge: The MIT Press, 2002.

ZIEMWOWSKY, Joshua. Rethinking Peirce's Esthetics Through a Phenomenology of Pleasure and Pain. Revista **Cognitio-Estudos**. São Paulo: v.3, n.1, p.181-194, jul/dez, 2006.

ANEXO

Fonte: www.desvirtual.com

A. BIOGRAFIA GISELLE BEIGUELMAN

Short Bio:

Giselle Beiguelman works on-line and lives @ Google

Mini Bio:

Giselle Beiguelman é midiartista e professora universitária. Atua nas áreas relacionadas à criação e crítica de artemídia. É professora da FAU-USP, nas áreas de História da Arte e Design. Membro do júri do ars electronica (Linz, Áustria, 2010 e 2011), tem diversas obras premiadas, com destaque para O Livro depois do Livro (1999), egoscópio (2002), paisagem0 (com M. Bastos e R. Marchetti) e Fast/Slow_Scapes (2007). Entre suas publicações recentes destacam-se: Nomadismos Tecnológicos (com Jorge La Ferla, SENAC, no prelo) e _HTTPpix _HTTPvideo: Criação e Crítica nas Redes de Imagens (previsto para agosto de 2011). Seu trabalho artístico aparece em antologias e obras de referência sobre arte digital como o Yale University Library Research Guide for Mass Media, Metadata (Mark Amerika, MIT Press 2007) e Digital Arts (C. Paul, Thames & Hudson, 2008), entre outras. Seus projetos foram apresentados em exposições como 25a Bienal de São Paulo, Net_Condition (ZKM), el final del eclipse (Fundación Telefonica, Madrid e América Latina), Algorithmic Revolution (ZKM), arte.mov (Galeria da VIVO, São Paulo) e Netescópio (MEIAC, Espanha). Vários de seus projetos e ensaios integram o currículo de graduação e pós-graduação de universidades brasileiras e no exterior. Foi professora da pós-graduação em

Comunicação e Semiótica da PUC-SP (2001 a 2011), curadora do Nokia Trends (2007 e 2008) e Diretora Artística do Instituto Sergio Motta (2008-2010).

Giselle Beiguelman is a new media artist, curator and researcher. She teaches Art History and Design at the Architecture and Urbanism Faculty of the University of São Paulo. Her art work has been presented in international venues such as Net_Condition (ZKM, Karlsruhe), el final del eclipse (Fundación Telefonica, Madrid), The 25th São Paulo Biennial, Algorithmic Revolution (ZKM), 3rd Sevilla Biennial, Transitio_MX (Mexico), YOU_ser (ZKM), Geografías Celulares (Fundacion Telefonica, Buenos Aires and Lima), artemov (Belo Horizonte and São Paulo) and Visual Foreign Correspondents (Berlin), among others. She was Curator of Nokia Trends (2007 and 2008), of the Brazilian participation in ISEA Ruhr (2009) and of the on-line festivals HTTPvideo (2008 and 2010) and HTTPpix (2010). Artistic Director of Sergio Motta Institute (2008-2011), she was Professor of the graduate program in Communication and Semiotics of PUC-SP (São Paulo, 2001-2011).

desvirtual [at] gmail [dot] com

B. PRÊMIOS

2003 – 4 Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia (4th Sergio Motta Art and Technology Award)

1999- Bolsa Vitae de Artes

Nominations

2007 – Prêmio Porto Seguro de Fotografia

2006 – 4th Screen Festival

2006 – Canarias Media Fest

2003 – International Media Art Prize

2001 – Trace/Alt-X New Media Writing Competition

2000 – Stuttgart New Media Award – 13 Stuttgarter Film Winter

C. LISTA DE OBRAS

web wireless public art cross media video photography

Tele_bits 2.0 (QR-Code, metacinema, 2010)

Suite 4 Mobile Tags (QR-Code, live remix, 2009)

filosofia da caixa prata | philosophy of the silver box (MMS + web + projection)

net aura(voice recognition + mobile phone + web, 2007)

Global Post-Cards

Arquiteturas Improváveis|Improbable Architectures (Second Life, 2007)

sometimes/never(mobile phone + bluetooth + projection, 2006)

sometimes/always(mobile phone + bluetooth, 2005)

Leds are Electronic Eyes (2006-)

desmemórias/umemories (2005)

No Plata dot Us (net art, 2005)

Circ_lular/ Mob_ilizing (net art, 2004)

egoscópio 2.0 (Public art, SMS + MMS + web 2004)

//**Code_UP (web + mobile phone + bluetooth, 2004)

[esc for escape] (Public art, SMS + MMS + electronic billboard + web + DVD,
2004)

Paisagem0 (net art 2003)

10COMMs (net art 2002)

Ceci n'est pas un Nike (net art 2002)

Poetrica (Public art, SMS, + electronic billboards +web + movie + DVD 2003-04)

egoscópio (Public art, electronic billboards + web, 2002)

Leste o Leste?/ Did you Read the East? (Public art, electronic billboards + web,
2002)

Poetrica (Mobile, Palm, 2002)

Wop Art (Mobile wap, 2001)

Recycled (Net art 2001)

Content=No Cache(net art 2001)

palavrapontocomptosem (net art 2000)

The Book after the Book (net art 1999)