

Problemas semióticos em comunicação e cultura

Breno Morita Forastieri da Silva
Daniela Osvald Ramos
Douglas Vinícius Galan
Irene de Araújo Machado
Leandro Anderson de Loiola Nunes
Patrícia Beatriz Campinas Pena

Ontologia e modelização: aportes para o estudo do diagrama como problema semiótico

Nas diversas correntes do circuito semiótico não há dúvidas de que a compreensão da semiose é via de acesso tida como certa quando os processos de produção do sentido se colocam no foco da investigação. Quando, porém, em vez de produção o problema da investigação considera os circuitos dialógicos da interação ou, mais especificamente, a circulação de sentidos, nem sempre a compreensão da semiose é consensuada em programas interpretativos centrados no signo e em sua ação significativa. Variáveis como intencionalidade, determinação social, conformação ideológica, construção cultural e histórica, imperativos tecnológicos e até mesmo a prevalência da

dominante linguística sobre o gradiente dos processos sígnicos ocupam o lugar do que deveria ser o entendimento da semiose, o que leva a análise resvalar para uma região nebulosa de considerações.

Em contextos analíticos como esses se revela uma fragilidade metodológica que incide sobre o próprio ato de investigação e a incapacidade de formular problemas semióticos torna-se um grande impedimento para a leitura dos objetos da comunicação, particularmente, em suas mediações culturais. Coloca-se, então, a pergunta: como alcançar os processos da semiotização dos objetos culturais em foco de investigação se não se tem clareza sobre os caminhos de formulação de um problema semiótico?

Talvez possamos tirar algum ensinamento da máxima filosófica de Emmanuel Kant segundo a qual são enormes as diferenças entre ensinar conteúdos de filosofia e ensinar a filosofar. (GONZÁLEZ PORTA, 2002) Estendendo o pensamento para o âmbito de nossa preocupação, diríamos que o domínio dos conteúdos disciplinares das frentes semióticas nos apresentam conceitos como dados; porém, nada nos dizem sobre a difícil tarefa de aprender a semiotizar. Para isso, há que se aprender a formular o problema semiótico onde quer que ele se manifeste.

Por mais generalizada que possa ser a noção de que é na cultura que os problemas semióticos se manifestam, convém manter no horizonte tal concepção uma vez que cultura é o lugar dos signos em seu nascimento e continuidade, onde signos geram signos. Trata-se, pois, de um lugar que não se define pela condição existencial de algo que existe uma vez por todas, mas sim de um manancial em movimento. Nesse lugar o processo de semiotização se configura como exercício permanente do pensar e de produzir signos. Por conseguinte, a formulação do problema semiótico depende da capacidade de semiotização do próprio pensamento manifestada no caráter prismático da construção de seus modelos e processos interpretativos.

Se um problema semiótico não se desvincula do caráter prismático de sua constituição, pode-se inferir que se deve ao pensamento-signo uma chave valiosa da semiotização. Em primeiro lugar, nele reside a distinção entre um problema semiótico e um problema filosófico. Enquanto esse emerge do trabalho do filósofo, aquele emerge em processos em que signos constroem

possibilidades significantes. Assim, as formulações teóricas a respeito da significação se afastam da teoria do conceito e mergulham no campo interpretante das inferências. Em vez de recorrer a conceitos formulados, a investigação de um problema semiótico acompanha os passos e as possibilidades do difícil processo de construção do sentido de modo a alcançar os ângulos do pensamento prismático. Com isso, a investigação de um problema semiótico cumpre o desígnio do ato de pensar semioticamente condicionado à capacidade de formular inferências, isto é, de transformar conhecimentos anteriores e acompanhar sua semiose. (PEIRCE, 1975a, 1980)

Quando as inferências ocupam o lugar de afirmações, declarações ou demonstrações, a probabilidade divide espaço com as evidências: o foco da indagação incide totalmente sobre o “como” e o eixo de apreensão se desloca para o interior das articulações que conjugam o pensamento-signo, onde códigos e linguagens organizam e manifestam todo o processo da semiose. Na inferência, o circuito dialógico se coloca, ele mesmo, como movimento de formas que pensam e traduzem o pensamento como possibilidade.

Segundo a lógica da inferência, o pensamento-signo ocupa o centro do estudo semiótico como espaço privilegiado da ação sígnica do raciocínio que se manifesta sob forma de semiose. É como inferência que o pensamento-signo testa suas próprias possibilidades e variâncias, perfazendo, assim, caminhos do raciocínio na imaginação e na mente. Se, como queria Décio Pignatari, raciocinar é fazer caminhos os modos e modelos de operações mentais experimentam os processos de raciocínio que Peirce observou como sendo diagramas.

À luz do raciocínio diagramático a inferência não apenas explicita sua semiose como faz emergir o circuito de sua constituição desenhando, assim, os caminhos explicativos do raciocínio – ou o percurso do sentido – sob forma de diagramas, que passam a ocupar um lugar particular nos estudos semióticos voltados para a compreensão da semiose. Se, por um lado, revelam-se ferramentas intelectuais que orientam no movimento do pensar, por outro, re-dimensionam a compreensão do signo que a virada linguística consagrou na díade signifiante/significado. Do ponto de vista do diagrama a díade não reina soberana visto que demanda por interpretantes do movimento triádico. Ainda

que, na semiótica de Peirce (1975b) o diagrama seja entendido como hipóicone (PEIRCE), o que enfatiza a díade, o pensamento-signo diagramático não se limita a essa única correspondência de algoritmos parelhados. A demanda por interpretante projeta a tríade que constrói fluxos espiralados, abertos a relações de possibilidades. Cabe ao diagrama a composição tanto dos traços distintivos quanto dos movimentos prováveis nos diferentes contextos combinatórios.

Pode-se afirmar que é da natureza do diagrama operar tanto na esfera diádica quanto na tríade. Com isso, as formas que pensam diagramaticamente configuram como linguagem não apenas o dispositivo humano centrado na palavra como também outros sistemas de signos resultantes da própria concepção dos códigos culturais. Em última análise, o diagrama define-se como um potencial problema semiótico em que a inferência se encarrega de elaborar linhas de raciocínio mediadas por códigos culturais de diversas formações.

Tomar o diagrama como estratégia metodológica do estudo dos problemas semióticos formulados em circuitos dialógicos da cultura tornou-se a hipótese fundamental do trabalho analítico nos estudos semióticos dos sistemas da cultura, particularmente de seu trabalho mais elementar: a construção das linguagens pela modelização dos códigos culturais. Além disso, a partir do momento em que a prática investigativa nesse domínio toma como objeto de estudo não a cultura entendida como totalidade do arranjo social, mas sim os textos modelizados por linguagens e códigos culturais, a semiose é redimensionada em sistemas culturais cujo *modus operandi* projeta ações muito próximas do trabalho de uma mente – a mente da cultura. Trata-se da possibilidade de observar a dinâmica dos processos e sistemas culturais à luz de um pensamento que entende o fenômeno da culturalização como decorrência de movimentos inteligentes dos signos, isto é, dos processos da autorregulação comum à própria semiose. (LOTMAN, 1990) No quadro desse processamento, os sistemas culturais concretizam as formas de pensamento-signo materializados em diferentes diagramas.

O estudo do diagrama como manifestação semiótica do pensamento da cultura, de suas possibilidades interpretativas na transformação das experiências, não é privilégio da semiótica, ainda que fundamente a prática de sua investigação do trabalho dos sistemas de signos. Em estudos anteriores

examinamos o papel do pensamento diagramático na conceptualização do raciocínio matemático que consagrou a teoria dos grafos como configuração dos princípios relacionais baseados na heurística da descoberta. Também já examinamos a força do pensamento diagramático na concepção de sistemas culturais cuja base estruturante são os gestos reconhecidos como imagens, caso da prática cinematográfica que atribui às imagens fílmicas cinéticas e audiovisuais a emergência de um pensamento sensorial. Fora de nosso campo de estudo, reconhecemos os trabalhos desenvolvidos na biologia, que recorre ao diagrama para fundamentar os modos de “reformulação da experiência” que sustentam a prática especulativa do trabalho de conhecimento, tal como foi formulada e praticada por Humberto Maturana (2001). Em seus estudos de biologia da linguagem, o diagrama torna-se o eixo pelo qual se orienta a observação que pode ser, assim, apreendida em ato mesmo de observar exercitado pelo observador. Maturana concebe esse ato, ou melhor, esse gesto de observar-em-ato, como constructo do diagrama ontológico. (MATURANA, 2001)

Ainda que seja possível ampliar o escopo das práticas analíticas que tomam o diagrama como estratégia de incorporação do ato de pensar como base da investigação, vamos nos limitar aos três campos aqui introduzidos. Neles a presença do diagrama se mostra responsável pela emergência de campos de estudo que se abrem em diferentes direções, porém, todos sustentados por um problema de investigação que toma o momento mesmo da constituição do pensar, do saber, enfim, da produção e da circulação dos sentidos como objeto de estudo.

Tendo em vista a complexidade do campo especulativo em que semiose é apreendida no movimento do pensamento-signo manifestado em construções diagramáticas traduzidas em sistemas estruturantes de significação e cultura, o Grupo de Pesquisa Semiótica da Comunicação voltou-se para o estudo do diagrama como problema semiótico. Além de se dedicar ao estudo da teoria dos diagramas desenvolvidos por Peirce e, particularmente, por estudiosos da semiótica lógica, os interesses do Grupo ultrapassaram os limites interpretativos e avançaram pelo desenvolvimento de metodologias para a investigação de demandas específicas no domínio da semiótica da cultura,

particularmente no campo da modelização das linguagens em diferentes sistemas da cultura.

O Grupo de Pesquisa Semiótica da Comunicação iniciou suas atividades em 2007 para se dedicar ao estudo da semiótica no contexto da comunicação. Nos últimos quatro anos, tem se dedicado aos estudos do diagrama como articulação semiótica do pensamento e da estruturação das linguagens da cultura. Concentrou os trabalhos em duas linhas de pesquisa:

- Diagrama como dimensão ontológica do pensamento. Sob esse título reúne os trabalhos ocupados em que o raciocínio transformador das significações no curso das experiências define a condição ontológica do diagrama como impulso do pensamento. Situa neste movimento a condição sónica do próprio diagrama. Estuda-se aqui o pensamento como signo e a semiose como movimento do pensar. Não sendo expressão do pensamento, mas o próprio ato de pensar, o signo não está dado e desafia a investigação dos caminhos de sua semiose;
- Modelização em processos culturais. Sob esse título reúne os trabalhos de observação, análise e sistematização teórica dos processos semióticos de modelização em ocorrências culturais. Trata-se de um exercício da metalinguagem entendida como capacidade de compreensão da atividade criadora dos códigos, dos processos transformadores das linguagens e das modelizações dos sistemas de cultura. Busca-se compreender as ocorrências da cultura na autorregulação da semiose na continuidade do ambiente que forjou a compreensão da semiosfera.

Alguns esclarecimentos se fazem necessários no sentido de detalhar o escopo das linhas orientadoras da investigação do Grupo. Estamos nos referindo ao esclarecimento do que entendemos por ontologia e modelização.

Por ontologia entendemos os estudos de identificação do centro de gravidade de um fenômeno ou manifestação. Distingue-se da epistemologia, entendida como dimensão interpretante do mesmo fenômeno configurado a partir da percepção. Buscar a ontologia significa dimensionar como se cons-

tituem os fenômenos e suas manifestações por meio das atualizações dos referenciais de sua construção.

Modelização (de modelizar) é conceito chave da semiótica da cultura para situar o conhecimento cultural do mundo como ato de comunicação e, por conseguinte, como modelo. (LOTMAN, 1978) Não modelo como protótipo mas sim como gesto formativo. A modelização explicita como os sistemas constroem linguagem e como as linguagens significam o mundo por meio de modelos semióticos. O alto grau de abstração do modelo bem como sua configuração como esquema conceitual fazem dos sistemas modelizantes instrumentos teóricos para a descrição, interpretação e análise das relações entre os sistemas de signos. Assim os sistemas modelizantes revelam seu funcionamento como processo diagramático de construção de códigos e linguagens a partir de uma duplicidade de papéis: cada sistema de linguagem se manifesta como sistema de comunicação e como sistema modelizante.

A linguagem (não apenas a língua) se situa como o modelo por excelência da comunicação na cultura que levou os teóricos da escola de Tártu, na Estônia, a distinguir entre sistemas de modelização primária e secundária. (IVANOV, 1978) Distinção operativa para a formulação do conceito, mas sem implicação significativa, por exemplo, na concepção de Lótman (1984, 1990) sobre semiosfera como espaço semiótico de interação da diversidade signica. Se à língua coube o papel primordial de ser fonte de culturalização do entorno, no entendimento de Lotman (1978), aos demais sistemas culturais caberia outros processos de modelização cultural dos quais o entendimento e percepção do espaço seriam resultantes. O estudo da modelização não coloca ênfase na teoria, seus fundamentos e controvérsias, mas sim na sua operacionalidade em função de demandas específicas no campo de sua atuação. Para isso, recupera uma distinção fundamental que há na pesquisa e que atende pelo trabalho de investigação.

Sabemos que pesquisa compreende um trabalho sistemático de aumento de conhecimento que se estende pelas diferentes áreas bem como de suas aplicações. Numa pesquisa se estabelecem ou se confirmam fatos mediante resultados de trabalhos precedentes, do mesmo modo como se resolvem problemas de acordo como metodologias previamente acordadas, o que

pode ocasionar o desenvolvimento de novas premissas teóricas. Com isso, o compromisso da pesquisa que se denomina básica – em distinção à pesquisa aplicada – concentra-se na descoberta, interpretação, documentação, implementação de métodos que contribuam para o avanço de conhecimentos.

A investigação segue um caminho distinto ao exercitar a interrogação do pensamento sobre objetos explorando as possibilidades de sua constituição. Não se trata de buscar resultados mediante métodos, mas de inquirir sobre o próprio método. Percorrem-se caminhos indagativos ao mesmo tempo em que se observam os processos do próprio raciocínio na busca de epistemologias afinadas com as demandas do objeto e da própria investigação. Se o nosso objeto de observação deriva do amplo e dinâmico campo de circulação de sentidos na cultura – ou de modelização –, toda pesquisa realizada nesse campo será capaz de alcançar apenas um viés do objeto num confronto de muitas explorações. Em vez de premissas certas e resultados consagrados, surgem tão somente probabilidades ou ensaios.

O estudo dos problemas semióticos se volta para a sistematização de práticas efetivas que permitam a discussão de enfoques e, conseqüentemente, de métodos que alimentam e, ao mesmo tempo, questionam e transformam as teorias. Ao fazê-lo, valorizam na pesquisa a investigação.

Até o presente momento, o Grupo de pesquisa tem orientado seu trabalho para a investigação do processo modelizante com vistas à compreensão de sua estrutura diagramática. Os primeiros resultados desse trabalho foram reunidos num livro: *Diagramas: explorações no pensamento-signo dos espaços culturais*, em fase de edição. Uma amostragem do tipo de investigação desenvolvida é apresentada na sequência por meio de pequenos ensaios em que os problemas semióticos derivam da investigação dos processos modelizantes em sistemas semióticos constituídos na área de atuação do investigador. Seguem-se, pois, estudos no campo da montagem como processo de composição diagramática no cinema; dos *hiperlinks* como procedimento gráfico do jornalismo impresso e digital; do processo de composição com base de dados como modelização e diagramas de pensamento nos meios digitais; das animações como processo construtivo da comunicação na saúde; da luz como processo modelizante do *design* da imagem humana.

Grafismo da montagem no cinema como problema semiótico

Considerando o pensamento como signo e o signo como movimento do pensar, chamamos de pensamento diagramático aquele cujos signos são predominantemente gráficos. Com gráfico nos referimos a qualquer tipo de construção que pode ser recodificada como linhas e pontos; e com grafismo, a maneira de se traçar essas linhas e pontos. Assim, o grafismo da montagem no cinema diz respeito à maneira como a montagem cinematográfica é capaz de traçar linhas e assim ser investigada enquanto pensamento diagramático.

O conceito de montagem nesse contexto advém daquele desenvolvido por Sergei Eisenstein (1898-1948). Deste ponto de vista, a montagem é o mecanismo estruturante da obra cinematográfica e se refere à organização das diferentes qualidades cinematográficas trabalhadas pelo autor.

Essa investigação do grafismo da montagem no cinema passa pela distinção de alguns níveis de montagem e das diferentes maneiras de se perceber a produção e a organização dessas linhas em uma obra cinematográfica. O ponto de vista semiótico contribui na investigação de como esse tipo de qualidade pode ser percebida como organizada e por isso viabilizar processos de significação não necessariamente sabidos *a priori*.

O que nos interessa na maneira pela qual Eisenstein discute o conceito de montagem é a importância que ele dá à dimensão propositiva da formulação cinematográfica (mais interessado em elaborar um filme que forneça parâmetros para sua interpretação do que reproduzir convenções alheias à estrutura interna do filme); e, sobretudo, pela importância conferida à complexidade expressiva do cinema.

Para citar um dentre vários exemplos, em seu artigo *A quarta dimensão do cinema* (EISENSTEIN, 2010a), Eisenstein escreve sobre montagem e dominantes. Cada tomada ou cada plano possui um ou mais elementos dominantes – ou seja, que se destacam sobre os demais. Às montagens que consideram apenas esse elemento preponderante como guia para montagem do filme, Eisenstein chama de “montagem ortodoxa”. (EISENSTEIN, 2010a, p. 182) Contra ela Eisenstein afirma que um plano não é unívoco e que sua leitura depende sempre de um contexto, quer seja por parte do filme, quer seja por parte do espectador. Em função disso ele argumenta a favor de uma maior

atenção e utilização da complexidade sensorial que o cinema é capaz de mobilizar. Assim, ele incita a superação da ideia do “eu vejo” e “eu ouço”, para a do “eu percebo”. (EISENSTEIN, 2010a, p. 186) Essa proposição faz apologia à sinestesia e à complexidade dos meios expressivos cinematográficos; em termos semióticos, ao poliglotismo de linguagens do texto cinematográfico.

É nesse contexto exploratório que Eisenstein discute seu pensamento diagramático: mais um dentre os elementos da linguagem cinematográfica. De sua forma mais elementar para a mais abstrata, o grafismo pode se dar como:

- linhas de contorno;
- registro de movimento;
- interpretação melódica do campo sonoro.

Como pode ser percebido, o grafismo não se inscreve somente no espaço bidimensional da superfície da tela, mas também temporalmente e mentalmente.

O primeiro deles, grafismo como linha de contorno, é o mais facilmente observável. Ele diz respeito à composição e arranjo formal dos elementos como vistos em um enquadramento. Assim, as linhas são determinadas pelos contornos dos objetos em função de sua localização, dos desenhos criados pelas áreas de luz e sombra, suas texturas, volumes, cores etc. – tudo isso resultante das escolhas das lentes, posicionamento de câmera, corte feito pelo enquadramento e aquilo que atualmente a tecnologia digital possibilita.

No contexto da construção gráfica por meio da disposição dos elementos formais no quadro, Eisenstein sugere dois polos, não excludentes entre si e com a possibilidade de diferentes gradientes entre eles. 1. O pictórico, que diz respeito à qualidade figurativa da linha: o desenho do contorno dos objetos, sua silhueta, aquilo que torna possível reconhecer o que é filmado. 2. Metafórico, referente às inflexões que cada objeto pode ganhar em função de sua posição e figuração dentro do quadro. (EISENSTEIN, 2010b)

O segundo tipo de grafismo, como registro de movimento, refere-se ao gráfico como notação do deslocamento de corpos no espaço, isto é, no desenho que o movimento de um corpo traça no espaço percorrido. Nesta formulação há duas manifestações principais. A gestualidade corporal (téc-

nica do ator) e o movimento de corpos pela superfície da tela; e outro, mais sutil e mais especulativo, a partir do deslocamento do olhar, entendendo-o como gesto do espectador pela superfície da tela. Tanto um quanto outro são tomados por Eisenstein como elementos gráficos a serem considerados de um ponto de vista estrutural para construção da imagem generalizada de um tema. (EISENSTEIN, 2010b)

Para Eisenstein (2010b), entre as possibilidades de atuação do ator, a melhor, do ponto de vista da expressividade, é aquela cujo movimento das personagens reforce a ideia geral da cena. Seus movimentos devem estar de acordo com o esquema gráfico da ideia que se quer construir, por exemplo, de aproximação, conflito, submissão etc. Eisenstein (2010b) argumenta a importância da construção de um esquema gráfico que possibilite um conteúdo abstrato. Este posicionamento reforça, entre outras coisas, a importância do ponto de vista da bidimensionalidade e da verticalidade da tela.

Nesta formulação, a percepção da composição e dos movimentos dos corpos na superfície da tela implicam uma atitude propositiva em relação ao movimento do olhar do espectador “varrendo” a superfície da tela. É essa natureza cinética que dá origem ao grafismo de uma tomada. Estabelecendo assim uma relação entre movimento/gestualidade e pensamento gráfico.

Assim como o grafismo que nasce do deslocamento do olhar, o grafismo no campo sonoro possui também uma qualidade propositiva. Estes elementos não são da ordem do “dever ser”, mas da ordem da “possibilidade”. Tal condição é própria da qualidade aberta e propositiva do texto artístico e de seus mecanismos de produção de sentido, reforçando seu caráter triádico e dialógico.

O grafismo no campo sonoro parte da ideia da estrutura compositiva e melódica de uma composição. Exemplos desse tipo de construção podem ser encontrados no filme *Aleksandr Nevski*, produzido e analisado *a posteriori* por Eisenstein (2010b). Ambos, Eisenstein e Prokofiev, buscaram para cada cena alcançar determinados ritmos e movimentos específicos, visual e aural, em função da ideia geral que queriam construir. (EISENSTEIN, 2010b)

Negando a ideia de que a música possui uma qualidade pictórica de “representação visual” (EISENSTEIN, 2010b, p. 372), Eisenstein (2010b) propõe a possibilidade da música em produzir algo mais genérico, como linhas ou for-

mas. Como um dos possíveis métodos de tradução de uma linha melódica no tempo para uma linha no espaço, ele exemplifica com os gestos que alguém pode fazer ao ouvir uma música. Podendo adjetivá-la como “ascendente”, “se espalhando”, “se fragmentando”, “aos esbarrões” etc.

Podemos dizer que, assim como há uma qualidade gráfica visual, dada pelo deslocamento linear do olhar sobre um plano; há também elementos que subsidiam uma tradução gráfica da música em função de seus movimentos melódicos. Tais movimentos, possuindo uma estrutura rítmica compositiva, possibilitam uma leitura gráfica. (EISENSTEIN, 2010b)

A ideia de que gestualidades e deslocamentos originam grafos, é baseada na concepção de que a origem da linha é o movimento. É nessa condição que Eisenstein (1995) relaciona, em suas memórias biográficas, dança e desenho como ramificações de um mesmo tronco. No sentido de que em cada um deles existem linhas: os rastros deixados pelo movimento.

Esses grafismos não são imperativos unívocos. Essas relações não são dadas *a priori*, como em uma relação pré-determinada entre significante e significado. Ela é uma construção e deve ser considerada em função de seu contexto audiovisual. O grafismo da montagem no cinema, ainda que pouco assertivo e polivalente, é o tipo de qualidade que reforça a potência sinestésica da linguagem cinematográfica. Além disso, a vinculação do grafismo ao movimento indica também meios de exploração das qualidades cinestésica (relativa ao movimento) e diagramática do cinema.

Linguagens gráficas como problema semiótico no jornalismo impresso

As vanguardas intelectuais tendem a dar limites aos fenômenos – porque o jornalismo impresso ficou desprestigiado, nos últimos anos, em estudos do meio acadêmico? Na ânsia de compreender o advento das novas mídias, de desvendar a caixa-preta digital, as comunidades científicas, aparentemente, admitiram o descenso de uma esfera inteira da Comunicação. Por que se valer dos jornais diários para demonstrar hipóteses de pesquisa nos dias atuais? Sob a perspectiva cultural, temos no jornalismo impresso, e

em sua suposta derrocada diante do meio digital, um dos mais proeminentes suportes para a compreensão de como um novo meio de Comunicação se expressa na cultura. Se o interesse em desvendar a ação da *Internet* sobre a sociedade contemporânea e sobre o homem sempre foi preocupação latente e alvo de investigações e pesquisas, desde a popularização da rede, porque não começar a entender o seu mecanismo transformador a partir das linguagens estratificadas e já consagradas na Comunicação? Aí, acreditamos, poderia cristalizar-se o seu perfil formador, enquanto sistema cultural.

Muito se tem avaliado a presença da *Internet* diante de outras mídias pela ordem das ameaças. Tornou-se chavão, lugar-comum, falar em desaparecimento do jornal, das revistas e de competição com a TV, em favor da ascensão dos sistemas digitais. Numa não declarada guerra entre ambientes comunicativos, a *Internet* conta com boas defesas: afinal, fazendo valer ou trazendo à tona os clichês a respeito, o digital pode reproduzir tudo isso e ir além; ou seja, suprir o lugar e a função das mídias anteriores com excelência e acréscimos. O consenso convencionou a aceitar que o hibridismo atribuído a seus domínios faz da *Internet* um meio soberano, que carrega consigo todas as possibilidades, da informação ao entretenimento.

Embora essa leitura precipitada e generalista esteja, desde já, sendo colocada à parte neste artigo que é trecho integrante de pesquisa de mestrado sobre o assunto, não se pode diminuir ou desmerecer o estabelecimento desse *status quo*. O senso comum sobre a rivalidade entre mídias digitais e analógicas ganhou grandes e preocupantes proporções, tornou-se palco de debates e análises. É pelo viés dos negócios, principalmente, que tais comparações se tornam mais evidentes e ameaçadoras: casos notórios de insucessos das atividades jornalísticas aparecem com frequência e circulam na vida social como indício de um fracasso de estruturas corporativas. A busca por fontes de receita para jornais e revistas tornou-se caso público, virou notícia. É o movimento das bolsas da comunicação que tem ocupado lugar central na discussão; e para surpresa, o grande público deixa-se conduzir pelos interesses dos acionistas das empresas de mídia. Ironicamente, os detalhes nos chegam, em parte, por meio da atividade dos próprios jornais, numa discussão aberta sobre seu próprio futuro.

Tal cenário tornou qualquer olhar ou defesa das mídias tradicionais uma grande audácia – até mesmo por surpreender ou decepcionar as tendências de vanguardas técnicas, teóricas ou críticas. Contrariando expectativas, é, no entanto, para esse fragmento histórico que neste momento se apresenta e para essa lacuna conceitual emergente que o olhar aqui se dirige. Se por um lado, o momento para as empresas de mídia tradicionais é de reposicionamento e reestruturação, por outro, é na reorganização de suas linguagens que os sistemas de comunicação se adensam na cultura – do ponto de vista das esferas culturais, o jornal está num embate de sentidos, num deslocamento de significados, em semiose, poderíamos dizer.

Toda essa ansiedade estatística precisa ser colocada de lado quando o objetivo é avaliar semioticamente os sistemas culturais, motivação deste trabalho. Por trás dos mitos que revestem as relações estabelecidas socialmente em torno do tema, existem os próprios sistemas culturais de mídia, que encontram suas lógicas intrínsecas de organização e estruturação. Em busca de análises, é para os próprios jornais que a atenção aqui se volta, a partir de um olhar semiótico.

Avaliando por um viés cultural, a rivalidade entre meio impresso e meio digital (que faz com que o primeiro fique sempre encolhido e ameaçado) escamoteia a dinâmica das linguagens circunscritas a esses sistemas. A comparação é um tanto estanque, pois antes que se entendam suas perspectivas, geralmente, se precipitam as definições e os julgamentos. Sem contar que toda essa cena traz consigo uma consagração da tecnologia, por um viés do consumo, num enorme arroubo de novidade. Seduzidos e deslumbrados pelas maravilhas que nos traz a *Internet*, desprezamos os fenômenos. Assim, antes que o jornal impresso seja engolido por um mito, por uma utopia das redes, por um delírio coletivo em torno do último *gadget*, vejamos o que se tem a constatar, sem cometer o crime científico de subjulgar análise, antes que ocorra a própria experiência.

Obviamente, alguns pressupostos determinaram especulações e pontos de partida: há uma evidente aproximação entre os dois universos, expressa no jornal em detalhamento textual e visual, por exemplo; a concisão de textos, sempre lembrada, é apenas uma das marcas verbais a ser citada. O dinamis-

mo das páginas dos veículos impressos, que alcança desde a mera atualização de caracteres a complexas mudanças de número de páginas e padrão gráfico, como ocorrido recentemente em alguns dos mais significativos jornais nacionais, também faz parte dessa migração de conteúdos do novo meio para o impresso. Porém, é num aspecto mais amplo do que essa mudança material que buscamos compor nosso problema: como a *Internet* modeliza o jornal impresso? Ou, de outra maneira: como o periodismo diário adquire novos arranjos de sentido, a partir dos textos digitais propalados no plano cultural?

São as linguagens da cultura que refletem os acontecimentos, acreditamos. Através delas é que procuramos pensar as relações entre mídia impressa e digital, por exemplo. Seus avanços e estabilizações, seus progressos e refreamentos, conduzem as reflexões. É neste processo dinâmico, gradual, diria Yuri Lotman (1999), que as transformações se processam no jornal impresso, nesse lugar, que está além dos *links* – pensamento que conduziu o progresso das análises sobre o problema colocado. Pensar esse deslocamento do *hiperlink* nos textos de cultura produzidos pelas mídias tornou-se, por consequência, nosso ponto de partida. Alvo das investigações, a noção de *link*, como índice de ligação ou de extensão hipertextual, passa a ocupar o centro das atenções, ao longo da pesquisa implementada. A posição cultural do *link* aparece como determinante para traçar relações entre as esferas comunicativas: *link* é de fato o elo entre os meios, torna-se o recurso de base para modelizações. Esse simples e conciso elemento de linguagem (originalmente, do repertório digital) guarda em si toda a potencialidade dos desdobramentos da rede sobre o plano cultural.

Entendendo os fenômenos de mudança no jornalismo impresso numa perspectiva similar, Muniz Sodré aponta que a inserção de novos mecanismos e instrumentos de comunicação (telégrafo e máquina de escrever) reconfiguram o campo da escrita no século XIX, associados aí também, segundo o autor, à crise do texto romanesco e à influência do simbolismo. Amplia sobre a inserção dos meios em sociedade e suas capacidades transformadoras: sob outro ângulo, retratando mais um momento de reconfiguração, Sodré retoma a ideia de influência das mídias sobre o jornalismo, deixando evidente a aproximação entre o contexto das transformações tecnológicas e as alterações na produção das notícias:

De parte do consumidor, é patente, a diminuição do esforço em face da recepção de notícias por meio de rádio e televisão. A pressão das novas tecnologias informativas obriga o jornalismo impresso, como no passado, a transformar seus textos, inclusive a notícia, que passa a comportar diagramas, recapitulações, quadros e a chamada infografia (a própria imagem torna-se informativa). (SODRÉ, 1996, p. 146)

É nessa perspectiva, a partir de noções críticas da noção de hipertexto aplicada ao jornal, que preferimos pensar por uma nova vertente: a presença da *Internet* no jornal impresso não nasce como um resultado de hibridismos midiáticos, como se costuma pensar, mas a partir da emergência dos textos de cultura ligados ao universo digital dispersos num espaço mais amplo de expressão comunicativa. Assimilando o trabalho de Cardoso (2007, p. 232), a defesa aqui presente é também

de um outro nível de influência das novas tecnologias, ou seja, a demonstração de como a lógica da *internet* pode modificar também a nossa forma de organização mental e de apresentação da informação, mesmo em mídias que tecnologicamente não funcionam com um apoio de hipertexto.

A formulação teórica de Mikhail Bakhtin (1992) sobre dialogismo, que ajudou a fundamentar a pesquisa da qual se extrai este breve artigo, serve-nos aqui como instrumento de defesa diante de raciocínios imediatistas, que querem ver ligações diretas entre distintas expressões, ou que buscam relações de causa e consequência entre elas. Qualquer enunciado que é um elo de uma complexa cadeia de comunicação deixaria como legado o filósofo da linguagem russa. E pela força dessa reflexão, pensar o jornalismo impresso no período pós-*Internet* requer estar atento à contribuição do imenso apanhado de enunciados que a *web* propaga (a todo o momento) e a influência maciça de seu repositório; considerando-se, sobretudo, o invólucro de seus textos: seu perfil, sua dinâmica de leitura, suas consequências no plano gráfico e visual, seus dispositivos de comunicação e suas extensões.

Base de dados numérico como problema semiótico

A modelização da cultura se dá, contemporaneamente, a partir da forma cultural base de dados, já que esta é a fonte da combinação de formatos que acessamos em vários dispositivos digitais. Ou seja, é a partir das bases de dados que se produz linguagem contemporaneamente. Esta afirmação demanda entendermos, então, as bases de dados como um problema semiótico.

Nesta dinâmica, mesmo bases de dados que não são originalmente numéricas e sim narrativas, como o cinema, passam a ser tratadas como tal. Por exemplo, pelo artista Christian McClay, precursor das técnicas de *remix* popularizadas pelos DJ's na década de 1970, que ganhou o Leão de ouro na 54ª Bienal de Veneza (2011) com *The Clock*. O vídeo, de 24 horas, trata a história do cinema do ponto de vista do relógio como um marcador do tempo, buscando, nesta base de dados, cenas, passagens, diálogos, que se referem às 24 horas do dia. O trabalho do artista usualmente explora a conexão entre áudio, fotografia, vídeo e cinema – não coincidentemente, textos da cultura que servem como sistemas modelizantes para textos digitais.

Já defendemos que os textos digitais são as possibilidades de organização das mensagens e da geração de semioses nos formatos. (RAMOS, 2011) Entendemos esses textos como possibilidades de escrita digital jornalística, já que é a partir deles que as linguagens digitais são combinadas, recombinadas e estruturadas pelos formatos. Os formatos, por sua vez, podem ser entendidos como diagramas de seus sistemas modelizantes, que se relacionam entre si no espaço numérico, a camada unificadora de fluxo de dados, informação e comunicação gerada a partir de computadores e a interconexão entre eles (a rede), definida por Lévy (2000) como ciberespaço.

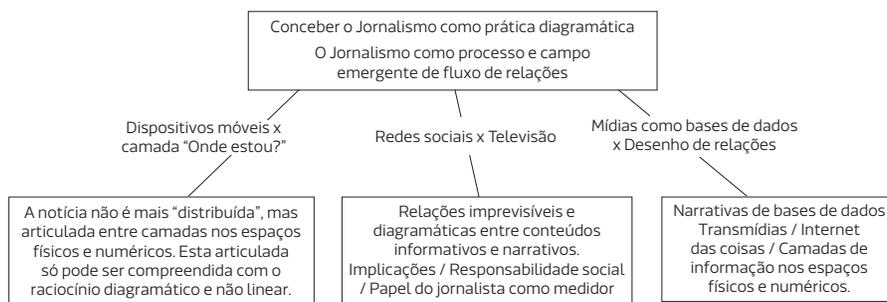
A questão que se coloca na nossa área de problematização semiótica das bases de dados numéricas é conceber o jornalismo como prática diagramática que vai além dos formatos.

“Do alfabeto ao número, do linear ao diagrama”. Como escrever com número? Fazemos esta pergunta do ponto de vista conceitual, já que o número é a base para a execução das linguagens digitais, que, em primeiro lugar, serão codificadas em linguagens informáticas para poderem ser lidas (deco-

dificadas) pelos computadores. Escrever com números nos exige um ponto de partida não linear, já que não há uma ordem específica a seguir, como no caso do alfabeto, cujas combinações, para o jornalismo (o que não é verdade para a poesia, por exemplo) devem ser previsíveis. Assim, mais do que prever sentenças e unidades de sentido semânticas, escrever com o número parte de gerar programas. Programas num sentido amplo, assunto do nosso próximo tópico.

Para pensar o programa e escrever com o número mesmo fora do espaço numérico é preciso articular diagramas de sentido entre lógicas sociais, no espaço físico, com as possibilidades dadas pelos formatos, ou vice-versa:

Figura 1 – Jornalismo como processo e campo emergente de fluxos de relações diagramáticas



Fonte: Elaborada pelos autores.

Tradicionalmente o jornalismo foi e ainda é pensado nas redações. Seus processos ficaram restritos a práticas e formatos delimitados a espaços e grupos restritos. (DEUZE; WITSCHGE, 2015) A lógica de produção e reprodução de formatos, mesmo que digitais, e mesmo que no espaço numérico, não é suficiente para o desenvolvimento de uma escrita que seja capaz de performar entre espaços, numérico e físico. Se persistirmos no formato jornalístico como lógica de ensino e produção, não teremos como dar conta da modelização da cultura que as bases de dados numéricas operam: o desenvolvimento de programas, escrever a partir do número.

“Da pauta ao programa”. Programa como descrição de relacionamento diagramático entre formatos e entre espaços. É assim que podemos entender

o uso da mídia e seus formatos de informação digitais e físicos como *performance* in-formativa – que pode informar, mas que pode também formar/forjar novas lógicas de compreensão de fatos que até então eram transmitidos por canais “oficiais” de mídia, como jornais, rádios e TVs. É assim que podemos tentar compreender textos da cultura que tem como uso central a mídia e o jornalismo, como Wikileaks, Mídia Ninja e Black Blocks.

Vazar informações historicamente confidenciais de áreas estratégicas do Estado americano (Wikileaks) para jornais de relevância mundial, transmitir e cobrir protestos no Brasil via celular usando como apoio tecnológico um carrinho de supermercado (Mídia Ninja) e quebrar bancos e concessionárias de automóveis, símbolos maiores do capitalismo (Black Blocks), para que isso seja fotografado e reproduzido, tem em comum uma ação que não é usual, no sentido de partirem de pressupostos tidos socialmente como quebra de contratos pré-estabelecidos. Não é usual publicar informações sobre negociações diplomáticas de bastidores, assim como não era, até 2013, transmitir acontecimentos diretamente da rua a partir do celular – ação hoje facilitada pelo aplicativo Periscope, do Twitter; quebrar bancos também não é correio. Desta forma, é a partir de uma ação – *hackear* e vazar informações confidenciais, transmitir protestos via celular, quebrar símbolos do capitalismo, que o diagrama com os formatos jornalísticos e a mídia são compostos.

Estas ações não são *performances*, em si, mas guardam fronteiras de contato com esta área tão controversa quanto interdisciplinar. Fabião (2008, p. 238), considera “[...] vão, mesmo equivocado”, definir o que é a *performance*, “[...] um sistema tão flexível e aberto que dribla qualquer definição rígida de ‘arte’, ‘artista’, ‘espectador’, ‘cena’”. Justamente, para pensar o Jornalismo hoje, é preciso ir além dele mesmo – considerar que o Jornalismo, assim como a *performance*, é um sistema aberto, flexível, que desafia qualquer definição rígida de “jornalismo”, “jornalista”, “público”, “fato”. Não reconhecer o Jornalismo como um texto de fronteira e que tensiona fronteiras entre muitos outros textos da cultura – como a *performance*, por exemplo – é decretar a sua morte.

Ainda, ao estudar a relação entre *performance* e teatro, Fabião (2008) sugere entender as ações performativas como programas:

[...] tipo de ação metodicamente calculada, conceitualmente polida, que em geral exige extrema tenacidade para ser levada a cabo, e que se aproxima do improvisacional exclusivamente na medida em que não seja previamente ensaiada. [...] Um programa é um ativador de experiência. Longe de um exercício, prática preparatória para uma futura ação, a experiência é a ação em si mesma. (FABIÃO, 2008, p. 237)

Da pauta ao programa, do alfabeto com o número, do linear ao diagrama são as nossas propostas para o trabalho jornalístico com as bases de dados numéricas, que modelizam a cultura. Para que isso seja executado, é necessário: “Entender o espaço, compreender o *design*, determinar o programa”. “A sociedade cria o espaço, o espaço cria sociedade, pessoas modificam e (re)criam os espaços em que vivem e, por sua vez, são modificados por eles”. (SOJA apud FUCHS, 2007, p. 54) Os formatos e os processos sociais tomam forma e são formados simultaneamente por relações espaciais. Ou seja, o espaço é socialmente produzido. Assim, é preciso entender de quais espaços estamos tratando ao articular notícias entre espaços numéricos e físicos; e também, antes disso, entender quais são as regras sociais e que espaço é este articulado através dos números. Isso importa não só para o presente e futuro da produção jornalística em si como para a responsabilidade social do jornalista em apresentar de forma clara à sociedade as consequências geopolíticas da vida em sociedade que conecta, cada vez mais, espaços físicos a espaços numéricos.

O espaço numérico é criado a partir do *design*. *Design* de algoritmos, de protocolos de acesso, de redes, de formatos variados. Entre os tantos elementos do *design*,¹ enfocamos o *grid*, camadas e diagrama como os elementos que tornam possíveis o desenho das relações entre os formatos de informação.

O *grid* é fundamental para o mapeamento do que será erguido no espaço, seja na superfície, como a página em branco, ou na *web*, onde tradicio-

1 Ritmo e equilíbrio, escala, enquadramento, hierarquia, transparência, modularidade, tempo e movimento e regras e acasos são outros elementos citados na bibliografia consultada que sugerem uma possibilidade de serem pensados estruturalmente no mapeamento de uma gramática do *design aplicada ao jornalismo*.

nalmente transportou-se do impresso para o digital o uso do *grid*, tornando os *sites* muito similares, em *design* e interação, com o impresso. Já os *games*, por outro lado, são artefatos culturais nos quais se pode observar o uso de *grids* tridimensionais, bem diferentes da experiência bidimensional própria do impresso e da *web* em geral, pois nos *games* é necessário a simulação de espaços e lugares tridimensionais, nos quais “entramos” através da agência, no processo de imersão.

Entendemos as redes sociais em geral e a geolocalização como o desenho de um *grid* no qual se projeta todo tipo de informação gerada por seus usuários. Este é o *grid* que se oferece à composição de aplicativos de informação no jornalismo para dispositivos móveis, por exemplo, pois o *grid* é um meio de gerar forma:

O *grid* é uma rede de linhas. [...] O *grid* oferece um ponto de partida racional para cada composição, convertendo uma área vazia num campo estruturado. [...] Os *grid* estão presentes em toda a sociedade. Os *grid* de rua, usados em muitas cidades modernas ao redor do planeta, promovem a circulação entre os bairros e o fluxo de tráfego, em contraste com o *cul de sac* suburbano, com suas ruas sem saída, que mantém os bairros fechados e isolados.

Um *designer* habilidoso utiliza um *grid* ativamente e não passivamente, permitindo que os módulos sugiram formas intrigantes e posicionamentos surpreendentes para os elementos. (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p. 175-182, grifo nosso)

Grids servem para organizar camadas em diagramas no espaço numérico. Já que o *grid* é composto por todo tipo de informação “social”, digamos assim, esta também pode ser visualizada em camadas, nosso segundo elemento em análise: superfície e profundidade, interior e exterior, físico e numérico. Pode-se sobrepor as camadas de informação de um evento ou ator social emitidas por ou sobre ele em diferentes tipos de *grids*, entendendo Facebook como um *grid* neste contexto, Twitter, Instagram, *sites* diversos, *blogs*,

aplicativos; e estas camadas às camadas físicas e temporais: onde e quando estas informações foram emitidas. Informações apresentadas na superfície dos *grids* podem revelar conexões em camadas mais profundas. É o que se convencionou chamar de *linkability* – como dados são associados ametadados e através destas relações – diagramáticas, naturalmente se revelam camadas de informações sobre indivíduos, por exemplo, que antes eram mais escondidas: o trajeto na cidade, onde foram feitas as compras, com quem se encontrou etc. Edward Snowden, em sua denúncia da Agência de Segurança Nacional (NSA) americana, anunciou no documentário *Citizen Four* que o armazenamento de dados sobre indivíduos torna possível uma *linkability* de usos imprevisíveis.

O conceito de camada vem do mundo concreto. Um mapa (*grid*), por exemplo, condensa camadas de dados que geram informação (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p. 138): “[...] topografia, sistemas fluviais, rodovias, cidades, fronteiras geográficas [...]”; já as camadas temporais são sintetizadas em programas de edição audiovisual e partituras musicais.

Assim, temos as camadas (as *layers*), como vértices de construção espacial. Nesta possível construção é que entra o diagrama – a desconstrução do raciocínio linear, em termos semióticos, e

[...] representação gráfica de uma estrutura, situação ou processo. Os diagramas podem descrever a anatomia de uma criatura, a hierarquia de uma corporação ou um fluxo de ideias. Eles nos permitem enxergar relações que não viriam à tona numa lista convencionalde números, nem numa descrição verbal. (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p. 199)

É esta a problematização semiótica das bases de dados numéricas para o Jornalismo: abandonar o raciocínio linear de “distribuição” de notícias e passar a pensar em diagramas de relações no espaço numérico, abandonar o alfabeto e pensar a partir das infinitas possibilidades do número; abandonar a pauta e pensar em programas.

Comunicação em Saúde como problema semiótico

Estudos em Comunicação e Saúde, quando performados dentro de seu campo epistemológico nativo, geralmente lastreiam-se pela análise do discurso verbal e costumemente procuram averiguar nas entrelinhas possíveis da leitura mensagens de cunho científico, sociológico, ideológico ou político. Todavia, esquecem-se notadamente de que, quando comunicação e saúde são os assuntos hegemônicos as questões que habitam as periferias deste discurso são substrato de sua complexificação. O demasiado peso dado ao discurso verbal não permite perceber muitas vezes que ele não é o único aparato comunicacional envolvido, estando recoberto por diversas camadas de significância de linguagens utilizadas em sua apresentação.

Para analisar tal afirmação, a pesquisa, cujo artigo aqui apresentado é fruto, fez um recorte temático das comunicações utilizadas em campanhas de imunização no Brasil, mais especificamente, dos Dias Nacionais de Vacinação da década de 1980 contra a poliomielite em que nosso país tornou-se um exemplo neste quesito ao conseguir erradicar a referida moléstia. Isso se deu, em partes, graças ao investimento maciço em propagandas, especialmente as animações televisionadas, as quais se utilizaram de uma engrenagem específica na fixação desses ideários benéficos: o personagem animado Zé Gotinha.

O aporte teórico da Semiótica, mais especificamente da Semiótica da Cultura da Escola de Tártu Moscou, ofereceu-se de maneira proeminente para a análise, pois este arcabouço permitia a compreensão dos signos e suas significações enquanto estruturas de modelos de mundo, ou seja, signos que representavam informações do mundo, tornando-se língua ou linguagens. Em complemento a esta ideia, a Escola de Tártu também predicava que estas estruturas não eram mudas, e na organização semiótica da mensagem, estas produziam sentidos; algo de suma importância para compreender a postulação inicial. Como afirma Lotman (1978, p. 77):

[...] O investigador dos sistemas modelizantes secundários sente-o de modo particularmente agudo; o estudo da cultura, da arte, da literatura como sistemas de signos separados do problema do conteúdo perde todo o sentido. No entanto, é impossível não ver que

precisamente o conteúdo dos sistemas de signos, se não nos contentamos só com representações intuitivas sobre as significações, é muito mais complexo para analisar [...].

Ficou implicado para a pesquisa que a compreensão do objeto não se daria de maneira simplificada em uma leitura diádica de signo e significado. Ao se contemplar o objeto de pesquisa em seu todo (a cultura) e os caminhos percorridos por este, percebeu-se a existência pulsante de um problema semiótico. A palavra “problema” não se referia a algo avariado com reparos sendo solicitados, mas sim, a problema de pesquisa em seu sentido estrito. A palavra “semiótico” contemplava o próprio raciocínio que se solicitava em vista da inquietação evocada pelo problema que, por sua vez, parecia merecer ser investigado por uma ciência cujo desenvolvimento epistêmico estuda a vida dos signos, ou melhor, suas interações, suas modificações e seu desenvolvimento dentro de organizações sistêmicas.

Para encontrar um caminho a ser seguido nesta grande teia, elencaram-se campanhas a partir das mesmas diretrizes que levaram a pesquisadora a se interessar por seu objeto: força comunicacional e utilização de meios imagéticos para esta comunicação, como caricaturas, cartazes, HQs e desenhos animados. Estes dados explicam o porquê da dissertação que gerou este artigo ter início no Rio de Janeiro, em 1904, na Revolta da Vacina e nas análises de suas caricaturas. Seguiu-se para a campanha de erradicação da varíola da década de 1960, pois a Revolta e a campanha foram fatos correlatos ao referirem-se a mesma doença. Contudo, estes foram fatos históricos antagonísticos, com a varíola se configurando da mesma maneira que a poliomielite em sua campanha de erradicação mundial, algo que gerou desenhos semelhantes (como representações icônicas da moléstia), porém, de carga semiótica oposta.

Após seccionar os objetos, a primeira percepção surgida dizia respeito aos variados graus de tradução semiótica de conceitos científicos, que se realizavam de maneira proposital ou não, sem julgamento de caráter instrutivo ou correto do conceito. E parte do problema semiótico se manifestava novamente neste dado, pois ao se compreender como os signos engendraram-se

culturalmente, seria possível entender como linguagens aparentemente tão distintas, como arte e ciência, poderiam caminhar juntas a fim de comunicar.

Uma passagem satisfatória para esta questão foi o conceito-chave de modelização de linguagens de Yúri Lótman. A modelização pode ser compreendida como processo que acarreta modificações nos sistemas semióticos em cultura e que é originário de novas demandas, das mais variadas ordens. Isso significa dizer, no caso em específico, que independente do grau de conscientização e intenção de quem produziu, por exemplo, as caricaturas, ou mesmo as animações de Zé Gotinha, entende-se que a realização destas linguagens se deu também no processo de sua existência na cultura e de sua coexistência com informações científicas. O processo de modelização como um conceito semiótico explicaria o próprio movimento contínuo dos signos, a semiose. (MACHADO, 2010)

Destas observações iniciais, alguns resultados se tornaram norteadores da análise, como por exemplo, a linha enquanto objeto fundante gráfico que modelizou as linguagens observadas, pois todas elas se pautaram de alguma forma pela linha. A linha não existe na natureza, ela é uma criação humana, muitas vezes utilizada para representar formas volumétricas sem de fato desenhar a gradação tonal. Como consequência, se chamou a linha de modelizante, sendo este o signo que reproduz as concepções de informação empírica do real dentro daquela linguagem que modeliza o mundo. Percebeu-se que a linha é um grande instrumento de condensação informacional ao possibilitar desenvolvimentos de padrões rapidamente decodificáveis pela visão humana, que concentram uma série de informações, tanto da temática do que se desenha, quanto do próprio fenômeno perceptivo visual. E o desenho foi considerado então um compêndio informacional e não a simplificação da informação a fim de deixá-la lúdica.

Percebeu-se também que estes modelos semióticos em Saúde constantemente buscaram consonância com modelos culturais que estivessem em voga, sendo modelizados por eles, os quais apenas como forma de delimitação chamou-se de “artísticos”. Algo que se acredita poder ser explicado pela constante tentativa e necessidade (mesmo na Revolta da Vacina) de estabelecer contato com a cultura.

E finalmente, ainda dentro das análises iniciais, notou-se que na maturação de ideários no campo das comunicações para a saúde, mudanças graduais acerca da necessidade do diálogo com a população ocorreram. É assentado sob estas mudanças que, no ano de 1986, o artista plástico Darlan Rosa produziu a logomarca pela erradicação da poliomielite, que posteriormente se tornou Zé Gotinha, pautando-a na criança, já que elas eram as maiores acometidas pela doença, e na não privação de seu direito de andar, seqüela da poliomielite.

Porém, é fato que culturalmente Zé Gotinha não é uma logomarca e é fato também que foi apenas ao ganhar voz e vida através da animação – cuja vertente mais filosófica preconiza a inferência de alma em objetos que não os têm por intermédio de movimento – que essa marca tornou-se “tridimensional”, transfigurando-se em *persona* e tornando-se dialógico, abrindo um canal de comunicação entre a temática da vacina e a população.

Novamente o problema semiótico se expõe, pois também se fazia necessário averiguar como, semioticamente, uma suposta logomarcase transformou em um personagem. Compreendeu-se que a inserção continuada e possivelmente abduziva de códigos entrópicos alheios a um sistema identitário de logomarca, porém condizentes com a vida latente de um personagem de animação, armaram as mudanças observadas no objeto. Uma vez composto por códigos que pendiam para um personagem e estando exposto à demandas culturais de maior diálogo entre órgãos governamentais e agentes sociais, a manipulação da inteligência cultural modificou o sistema semiótico inicial, conferindo-lhe outras instâncias significantes. Fato este o qual se acredita ter também relação com a perenidade do objeto e a aglutinação de mais significados distintos dos originais aos quais ele se referia.

As relações inferidas para esta compreensão têm fundamentação documental e teórica, contudo não se reivindica para elas a certeza absoluta do caminho, pois a certeza absoluta das coisas não diz respeito a nenhuma ciência, algo que Morin (1991) irá colocar. A Semiótica é um exercício de inferência sobre as relações e implica na interpretação, algo que faz salientar seu caráter filosófico, muito diferente de um suposto caráter instrumental de compreensão e tabelamento qualitativo-quantitativo de significações.

Portanto, o objeto se configurou como uma preocupação para a Semiótica por permitir observar que existem tessituras, mutações e desenvolvimentos de uma série de processos de semiose, cujo resultado perpetra constantemente novos interpretantes e gera novos signos, estando além de relações retilíneas de signo e significado; dados os quais não são contemplados em outras pesquisas em comunicação e saúde e que dentro do objeto, mostraram-se de suma importância nos resultados comunicacionais vistos.

Diagramas de composição do rosto humano na concepção do *imagethinking*

Em um mundo em que as sensações e, principalmente o sentido da visão, por meio das imagens fotográficas e cinemáticas, estavam sendo estimuladas por diferentes meios e intensidades, a velocidade dos acontecimentos e transformações ganha nova dimensão e valor. É nesse contexto de formas, *design*, função, materiais, consumo, movimento de corpos, manipulação da luz e novos produtos que surgem novas técnicas associadas à manipulação da imagem. Afinal, não só corpos podiam agora ser transportados e se moverem de um lugar para outro, com maior velocidade, como também as imagens tornaram-se transportáveis e adaptáveis, em movimento ou estáticas, para diferentes ambientes, contextos e situações.

Ao longo da história e desenvolvimento da cultura humana, percebe-se que o sentido da visão destacou-se sobre os demais sentidos humanos conferindo à espécie a capacidade de, por meio da visão, criar, desenvolver e estabelecer outras formas de apropriação da informação captada do ambiente, por intermédio da luz, convertendo-a em códigos capazes de fazer a ligação entre um homem e outros homens, bem como entre o homem e o meio do qual faz parte. Essa propriedade de conversão de luz em informação e, por sua vez, a transformação da informação recebida em comunicação, fez do homem um produtor e decodificador da “informação contida no ambiente”.

O meio ambiente e nossa atmosfera terrestre nos oferecem possibilidades de interação, por meio de determinadas leis ecológicas que propiciam a percepção e o comportamento humano, como por exemplo: a “reverberação

do fluxo da luz no meio”. Essa reverberação trata dos modos pelos quais a luz é absorvida e refletida pelas superfícies, num processo contínuo de interação; esse conceito é chamado de *affordances*. Ou seja, o meio ambiente provê as propriedades necessárias para que haja possibilidades para a vida animal. (GIBSON, 1986)

É a luz vinda da atmosfera – do céu que torna as superfícies potencialmente visíveis e potencialmente tangíveis, uma vez que por meio delas a luz é refletida ou absorvida e, ainda, é nas superfícies que o contato físico acontece, bem como a maioria das reações químicas e vibrações transmitidas pelo meio. Esses elementos fazem parte de uma espécie de “ecologia das superfícies”, por meio da qual um lado específico de uma superfície pode ou não ter sua “face” voltada para uma fonte de iluminação ou para um ponto de observação. O ambiente é feito de substâncias e, a fim de garantir a sobrevivência, o homem precisa distinguir essas substâncias: seu *layout*, textura, capacidade de serem clareadas ou escurcidas e ainda seu poder de reflexão; e um dos modos mais poderosos de se fazer isso é por meio do sentido da visão. (GIBSON, 1983)

Outro ponto é considerar o corpo humano como sendo um campo delimitador e formador da percepção. Daí, surge a proposta de que a mente humana é moldada pelas estruturas do corpo a partir de dois conceitos principais: o de imagem corporal – referindo-se ao conjunto de crenças, percepções e atitudes que uma pessoa possa ter a respeito de sua imagem corporal; e esquema corporal – referindo-se ao conjunto de funções sensorio-motoras independentes de monitoramento das percepções. Esses conceitos serão relacionados a fatores culturais na tentativa de compreender de que maneiras influenciam ou são influenciados pelas diferentes concepções do corpo como molde para a percepção. (GALLAGHER, 2013)

Além dos conceitos em torno da capacidade da luz em transmitir informação e dos estudos em torno do corpo humano como molde para a percepção, é também parte desta pesquisa compreender se há alguma relação entre o mundo dos objetos, artefatos e materiais a partir de um tipo de engajamento material, que justifique a semiotização da imagem humana a fim de se produzir novos signos culturais. (MALAFOURIS, 2013)

Se a capacidade da visão e a conseqüente transformação e decodificação sensória da luz e do meio fazem do homem um comunicador via novos códigos e linguagens como, por exemplo, as imagens, e essas assumem um papel de destaque no processo de comunicação humana; parece relevante propor o entendimento das implicações resultantes desse lugar ocupado pela luz e dos processos signícos tornados possíveis por meio dela, na cultura, no que se refere ao processo de comunicação via imagem.

Na cultura, mais especificamente nos meios e processos audiovisuais, tendo no cinema e na fotografia seus maiores expoentes, surgiram atividades pelas quais o homem coloca em prática modos de manipulação da imagem humana. Um desses modos foi o que ficou conhecido como Visagismo, termo usado no Brasil para se referir à atividade de personalização e harmonização da imagem pessoal centrado na construção da aparência e beleza, cujo foco principal é o rosto e o corpo humano. Essa atividade se expandiu buscando aportes em diferentes áreas do conhecimento e da cultura humana como, por exemplo, do *design*, da linguagem visual, da estética, de estudos da proporção e simetria, cores, da psicologia e da estrutura das formas geométricas da matemática. Estrutura-se sobre os usos de imagens, especialmente a imagem humana, e seus desdobramentos ao longo do tempo.

Apesar de a manipulação da imagem humana ter se destacado nos meios audiovisuais, especialmente no cinema, se estendeu para além dele e, atualmente, atinge pessoas em geral que buscam por transformações de sua imagem, de rosto e corpo, para com isso transmitir novas informações e produzir novos significados a respeito de si. Essas informações e novos significados desencadeiam a criação de novos signos visuais e promovem a circulação de novas ideologias, reconfigurando a cultura e os padrões estéticos para o que pode ou não ser aceitável no que se refere à imagem humana.

A partir dessas manipulações da imagem humana para a produção de sentidos na cultura, é possível pensar a imagem humana com *medium* para comunicação, especialmente ao se considerar toda a potencialidade comunicativa e semiótica contida nos significados a que se referem a noção de “imagem” e que se estendem para além dos pressupostos que envolvem o signo, a representação e a significação. Logo, a imagem humana foi transformada

em texto de cultura para a construção de significação e transmissão de informação por meio do estabelecimento de padrões visuais para a face e corpo.

Essa proposta para entender a imagem humana como texto de cultura encontra nas formulações da Semiótica da Cultura, especialmente em Lotman, suas bases teóricas para que se entenda a capacidade do homem em receber a informação disponível no meio que o cerca, transformando os sinais em signos a serem empregados nas relações e interações humanas. Essas interações produzirão modelos ou organizações estruturais, que articulam informações e sinais, assumindo novos papéis culturais em textos de cultura, por meio dos quais é possível a elaboração de novas linguagens e a produção de novos textos. (LOTMAN, 2013)

Esse processo é também conhecido como “modelização”, ou seja, a operação promovida por meio de um sistema de signos próprios e particulares cujo funcionamento depende de definição e combinação de regras específicas realizadas dentro de uma determinada estrutura. Por meio da modelização é possível decodificar e traduzir uma linguagem a fim de se produzir outra e transmutações são realizadas a partir dos diversos meios para conseguir explorar as muitas possibilidades da percepção humana. O processo de decodificar e traduzir sinais, gerando signos numa dinâmica de produção de linguagem, opera mecanismos que estão além de um processo diádico e bipolar, composto por mera troca de informação entre emissor e receptor. Portanto, uma das possibilidades para se evitar um modelo diádico foi a opção por um processo diagramático de relações.

Assim, pela elaboração de diagramas é possível tratar a imagem humana e pensá-la como possibilidade de produzir sentido e comunicação por meio de diagramas. Se a imagem humana pode representar diferentes significados a partir de relações culturais, logo, podemos diagramá-los tendo como base antecipações ideológicas, relações entre imagens, formas, cores e inferências dos mais diversos tipos, formando conexões a partir das diversas vozes ecoadas nas esferas da cultura audiovisual humana.

Devido à necessidade de se pensar um conceito que tornasse possível a expressão dessa mecânica semio-cultural foi criada, como resultado desta pesquisa em andamento, a expressão *Image Thinking* – para se referir ao

processo de elaboração de significado e comunicação via uso, codificação e recodificação da imagem humana. O ser humano “pensa” por imagens via um complexo processo de percepção, estimulada muito além do sentido da visão. (ARNHEIM, 1997)

Image Thinking, portanto, descreve os modos pelos quais a imagem humana pode ser percebida e manipulada para promover novas linguagens, pensamento, comunicação e padrões culturais a partir das muitas áreas da cultura produtoras de comunicação, baseando-se também das considerações lotmanianas a partir das quais ocorre o fenômeno da “imprevisibilidade” e dos “processos explosivos”, de modo a assegurar a manutenção da criação, transmissão e preservação de informação. (LOTMAN, 2009)

Referências

- ALEXANDER Nevski. Direção: Sergei Eisenstein. Roteiro: Sergei Eisenstein e Piotr Pavlenko. Co-diretor: Dmitri Ivanovich Vassiliev. Assistentes de direção: Nikolai Maslov e Boris Ivanov. Fotografia: Eduard Tisse Música: Sergei Prokofiev. Moscou: Mosfilm, 1938. (112 min).
- ARNHEIM, R. *Visual thinking*. Los Angeles: University of California Press, 1997.
- BAKHTIN, M. M. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- CARDOSO, G. *A mídia na sociedade em rede*. Rio de Janeiro: FGV, 2007.
- DEUZE, M.; WITSCHGE, T. Além do jornalismo. *Leituras do jornalismo*, v. 2, n. 4, 2015. Disponível em: <<http://www2.faac.unesp.br/ojs/index.php/leiturasdojornalismo/article/view/74>>. Acesso em: 5 ago. 2015.
- EISENSTEIN, S. M. *Beyond the stars: the memoirs of Sergei Eisenstein*. Tradução de William Powell. Calcutta: Seagull Books, 1995. (Selected Works, v. 4).
- EISENSTEIN, S. M. *Non indifferent nature*. Tradução de Herbert Marshall. Cambridge: Cambridge UP, 1994.
- EISENSTEIN, S. M. *Towards a theory of montage*. Tradução de Michael Glenny. New York: I.B. Tauris, 2010a. (Selected Works, v. 2).
- EISENSTEIN, S. M. *Writings: 1922-1934*. Tradução de William Powell. New York: I.B. Tauris, 2010b. (Selected Works, v. 1).
- FABIÃO, E. Performance e teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea. *Revista Sala Preta*, São Paulo, v. 8, p. 235-245, 2008. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57373>>. Acesso em: 22 out. 2015.

- FUCHS, C. Behind the News. Social media, riots, and revolutions, *Capital and Class*, [London], v. 36, n. 3, p. 383-391, 2012. Disponível em: <<http://fuchs.uti.at/wp-content/C&C.pdf>>. Acesso em: 5 ago. 2015.
- FUCHS, C. Transnational space and the 'network society'. *Century Society*, Chicago, v. 2, n. 1, p. 49-78, Feb. 2007. Disponível em: <http://fuchs.uti.at/wp-content/uploads/transnationalspace_networksociety.pdf>. Acesso em: 5 ago. 2015.
- GALLAGHER, S. *How the body shapes the mind*. Oxford: Clarendon Press, 2013.
- GIBSON, J. J. *The ecological approach to visual perception*. New York: Psychology Press, 1986.
- GIBSON, J. J. *The senses considered as perceptual systems*. Connecticut: Greenwood Press, 1983.
- GONZÁLEZ-PORTA, M. A. *A filosofia a partir de seus problemas*. São Paulo: Loyola, 2002.
- IVANOV, V. V. The science of semiotics. *New literary history*. Charlottesville, v. 9, n. 2, p. 199-204, 1978. Disponível em: <www.jstor.org/stabel/468569>. Acesso em: 10 mar. 2015.
- IVANOV, V. V. et al. Teses para uma análise semiótica da cultura (uma aplicação aos textos eslavos). In: MACHADO, I. (Org.). *Escola de semiótica: a experiência de Tartu-Moscou para o estudo da cultura*. São Paulo: Ateliê, 2003. p. 99-132.
- LOTMAN, Y. *A estrutura do texto artístico*. Tradução de Maria do Carmo V. Raposo e Alberto Raposo. Lisboa: Estampa, 1978. p. 25-71.
- LOTMAN, Y. *Cultura y explosion: lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social*. Tradução de D. Muscheti. Barcelona: Gedisa, 1999.
- LOTMAN, Y. *Culture and Explosion*. Tradução de Wilma Clark. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co. KG, 2009.
- LOTMAN, Y. *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*. Tradução de S. Salvestroni. Venezia: Marsilio, 1984.
- LOTMAN, Y. The semiosphere. In: LOTMAN, Y. *Universe of the mind: a semiotic theory of culture*. Tradução de A. Shukman. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1990. p. 121-214.
- LOTMAN, Y. *The unpredictable workings of culture*. Tradução de Brian James Baer. Tallinn: Pakett, 2013.
- LUPTON, E.; PHILLIPS, J. C. *Novos fundamentos do design*. São Paulo: Cosac naify, 2008.
- McLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1969.

- MACHADO, I. Argumentação gráfica na prosa ensaística da revista Pesquisa Fapesp. *Bakhtiniana*, São Paulo, v. 11, n. 2, p. 111-136, maio/ago. 2016.
- MACHADO, I. Comunicação de sínteses em perspectiva semiótico-evolutiva: modelização de linguagens, de formatos, do signo informático, de temporalidades. *Revista Fronteiras: estudos midiáticos*, São Leopoldo, ano 12, p. 95-104, maio/ago. 2010.
- MACHADO, I. *Diagramas: explorações do pensamento-signo dos espaços culturais*. São Paulo: Alameda, [2015].
- MALAFOURIS, L. *How things shape the mind: a theory of material engagement*. Cambridge: The MIT Press, 2013.
- MATURANA, H. *Cognição, ciência e vida cotidiana*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2001.
- MORIN, E. O paradigma da complexidade. In: MORIN, E. *Introdução ao pensamento complexo*. Lisboa: Instituto Piaget, 1991.
- PEIRCE, C. S. Dedução, Indução e hipótese. In: PEIRCE, C. S. *Semiótica e filosofia*. São Paulo: Cultrix, 1975a. p. 147-164.
- PEIRCE, C. S. O ícone, o indicador e símbolo. In: PEIRCE, C. S. *Semiótica e filosofia*. São Paulo: Cultrix, 1975b. p. 115-134.
- PEIRCE, C. S. Três formas de raciocínio. In: PEIRCE, C. S. *Escritos coligidos*. Tradução de A. M. D'Oliveira e S. Pomerangblum. São Paulo: Abril Cultural, 1980. p. 43-49.
- PIGNATARI, D. *Semiótica e literatura*. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- PIGNATARI, D. *Semiótica: manual de leitura*. São Paulo: Universidade de São Paulo, [200-]. Apostila das disciplinas AUP 415 e AUP 406.
- RAMOS, D. O. Os textos digitais e seus sistemas modelizantes. *Semeiosis*, [S.L.], 2011. Disponível em: <http://www.semeiosis.com.br/wp-content/uploads/2011/09/RAMOS-Daniela-Oswald_Os-textos-digitais-e-seus-sistemas-modelizantes.pdf> Acesso em: 27 out. 2015.
- SODRÉ, M. *Reinventando a cultura: a comunicação e seus produtos*. Petrópolis: Vozes, 1996.