

As linguagens como antídotos ao midiacentrismo

■ LUCIA SANTAELLA *

RESUMO

A profusão de mídias é hoje de uma tal dimensão, sua participação na vida social e individual tão onipresente que as mídias acabam produzindo o efeito de fetiche. É tão proeminente a presença das mídias que, frente a elas, tudo o mais parece se apagar. A primeira coisa que se deixa de perceber, como uma espécie de ponto cego da retina, quando o olhar se fixa apenas nas mídias, são as linguagens, os processos sógnicos que muito justamente são produzidos e transitam pelas mídias. Sem minimizar a saturação midiática e suas múltiplas conseqüências nas sociedades contemporâneas, o objetivo deste trabalho é trazer as linguagens para o primeiro plano da cena, resgatá-las do pano de fundo da negligência e quase olvido a que têm sido relegadas.

Palavras-chave: linguagens, convergência das mídias, hipermídia, cultura *remix*, matrizes da linguagem.

ABSTRACT

The profusion of media is so intense, its participation in social and individual life is so omnipresent that the media come to produce the effect of a fetish. The presence of the media is so prominent that everything else seems to fade away. When attention is fixed exclusively on media, the first thing to be missed, as a sort of blind spot of the retina, are the sign processes which, by the way, are produced and transmitted by the media. Without underestimating the media saturation and its multiple consequences in contemporary societies, the aim of this paper is to bring sign processes to the front of the scene, take them from the back stage, from negligence and almost forgetfulness to which they have been relegated.

Key words: languages, media convergence, hypermedia, remix culture, matrices of language.

* Professora titular da PUC-SP com doutoramento em Teoria Literária na PUC-SP, em 1973, e Livre-Docência em Ciências da Comunicação na ECA-USP, em 1993. É coordenadora da Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Diretora do Cimid (Centro de Investigação em Mídias Digitais) e coordenadora do Centro de Estudos Peirceanos, na PUC-SP. É correspondente brasileira da Academia Argentina de Belas Artes e presidente para 2007 da Charles S. Peirce Society (EUA).

D

As linguagens como antídotos ao midiacentrismo

ONOME ESCOLHIDO, **MATRIZes**, para a revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da USP, leva-me inevitavelmente para o título de um livro de minha autoria que exhibe a mesma palavra «Matrizes», mais especificamente, *Matrizes da linguagem e pensamento. Sonora, visual, verbal* (Santaella, 2001). Do latim, *matrice*, a palavra «matriz» carrega originalmente o significado de lugar onde algo se gera ou cria; algo que é fonte ou origem. Nas ciências modernas, seu emprego principal deu-se na área da álgebra e, no campo da prática, a palavra é fartamente utilizada na tipografia. Foi justamente o sentido original de lugar de geração que inspirou a escolha do título para o meu livro. Diante da multiplicação das mídias de produção de linguagem, iniciada no século XIX, acelerada de meados do século XX para cá, e diante da conseqüente proliferação exacerbada de processos e misturas sígnicas, nesse livro, busquei desenvolver a hipótese de que subjacente à multiplicidade manifesta dos sistemas sígnicos – escrita, linguagem oral, teatro, pintura, fotografia, música, dança, cinema, jornal, vídeo, televisão, hipermídia etc – há apenas três matrizes lógicas, a partir das quais, por processos de combinações e misturas originam-se todas as formas possíveis de linguagem e processos de comunicação. Essas matrizes são: a sonora, a visual e a verbal.

Para compreender as combinações e as misturas, que são certamente bastante intrincadas, tratei de classificar com acuidade detalhista as modalidades e sub-modalidades de linguagem em que as matrizes aparecem de maneira mais pura: (1) a sonoridade, (2) as imagens fixas e (3) o texto verbal escrito. Com base nessa classificação, para desenvolver a postulação de que todas as linguagens são híbridas, indiquei as bases lógico-semióticas que, a partir das três matrizes e suas modalidades, governam as formações híbridas de linguagem.

São muitas as razões que nos levam a produzir um trabalho e grande parte dessas razões está além de nossas intenções conscientes. Por isso mesmo, costumo dizer que somos escolhidos, muito mais do que escolhemos nossas predileções. Entretanto, quando pesquisei e escrevi essa obra, tinha claro para mim que, entre outros motivos, de um lado, buscava nadar contra a corrente de uma tendência, nos estudos da comunicação, pelo menos em nosso meio, à crescente preocupação com as mídias em detrimento dos processos de linguagem que correm por suas veias. De outro lado, em estado de alerta para a hibridização de linguagens que já se insinuava com intensidade na hipermídia, também pretendia ir contra a tendência a uma visão atomizada das mídias em si: foto, cinema, TV, vídeo etc.

Hoje, volto a esse livro, não apenas pela coincidência entre os títulos, «Matrizes», nesta revista e no livro, mas também porque as tendências, às quais buscava fazer frente, vêm se acentuando sobremaneira de lá para cá. Não

obstante a tão falada «convergência das mídias» propiciada pela digitalização, nos currículos escolares e universitários, as linguagens ainda são estudadas em campos estanques, rigidamente separados: a literatura e as formas narrativas em um setor, a arte em outro; o cinema de um lado, a fotografia de outro; a televisão e o vídeo em uma área, a música em outra e os *games* ainda buscando um lugar para si. Além disso, agora mais do que nunca, a preocupação com as mídias, com seus impactos sociais, com suas injunções no político e seus desdobramentos culturais tem levado a um esquecimento do papel que os processos sógnicos desempenham na própria constituição das mídias.

É evidente que os meios de comunicação nos quais as linguagens são codificadas e veiculadas são fundamentais para se compreender a maneira como as mensagens são produzidas, transmitidas e recebidas. Contudo, isso não justifica o pano de fundo a que as linguagens vêm sendo relegadas. Nem mesmo McLuhan, com sua célebre provocação “O meio é a mensagem” (1964), tão criticada há algumas décadas e hoje tão assiduamente lembrada, chegou ao nível de obliteração da linguagem que o fetiche das mídias tem alcançado. Ao contrário, com sua afirmação, McLuhan estava justamente se desviando da tendência comum nas teorias da comunicação de sua época, que separavam, de um lado, o modo como a mensagem é transmitida, de outro lado, o conteúdo da mensagem. Ao colocar ênfase nos meios, McLuhan insistia na impossibilidade de se separar a mensagem do meio, pois a mensagem é determinada muito mais pelo meio que a veicula do que pelas intenções de seu autor. Portanto, em vez de serem duas funções separadas, o meio *é* a mensagem (Lunenfeld 1999: 130).

Do mesmo modo que essa frase de McLuhan foi denegrida especialmente por aqueles que separam o conteúdo da forma, sem que esses críticos tivessem se dado ao trabalho de bem compreendê-la, hoje se fala de mídia aos borbotões e de maneira indiscriminada, sem a preocupação e compromisso com o escrutínio das complexidades semióticas que as constituem.

REMIDIAÇÃO OU TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA?

Embora já tenha enfatizado em outro lugar (Santaella, 2003: 25), vale a pena retomar que mídias são simplesmente meios, isto é, suportes materiais, canais físicos, nos quais as linguagens se corporificam e pelos quais transitam. Por isso mesmo, o veículo, meio ou mídia de comunicação é o componente mais evidente, quer dizer, aquele que primeiro aparece no processo comunicativo. Não obstante sua relevância para o estudo desse processo, veículos são meros canais, tecnologias que estariam esvaziadas de sentido não fossem as mensagens que nelas se configuram. Conseqüentemente, processos comunicativos e formas de cultura que nelas se realizam devem pressupor tanto as diferentes linguagens

D

As linguagens como antídotos ao midiacentrismo

e sistemas sígnicos que se configuram dentro das mídias em consonância com o potencial e limites de cada mídia, quanto deve pressupor também as misturas entre linguagens que se realizam nas mídias híbridas de que o cinema, a televisão e, muito mais, a hipermídia, são exemplares.

Embora sejam responsáveis pelo crescimento e multiplicação dos códigos e linguagens, meios continuam sendo meios. Deixar de ver isso e, ainda por cima, considerar que as mediações sociais vêm das mídias em si, como tem sido frequentemente considerado, é incorrer em uma simplificação epistemológica, pois a mediação primeira não vem das mídias, mas dos signos, linguagem e pensamento, que as mídias veiculam (Santaella, 1996: 222-30). Exemplo eloquente de um tal equívoco e da hiperexposição das mídias em detrimento dos processos sígnicos que as constituem encontra-se na obra repetidamente citada *Remediation*, de Bolter e Grusin (2000). Para começar, a própria palavra «*remediation*» é ambígua, pois não se pode decidir se se trata de «*remediação*», «*remidiação*» ou ambas. A leitura do livro, entretanto, implicitamente torna a ambigüidade esclarecida, pois tudo indica que os autores querem se referir apenas a «*remidiação*», quer dizer, aos “modos particulares em que as novas mídias reconfiguram as mídias tradicionais e os modos em que as mídias tradicionais reconfiguram-se a si mesmas para fazer frente aos desafios das novas mídias” (*ibid.*: 19).

Objetivos similares aos de Bolter e Grusin, tomando como foco de análise não as mídias em si, mas os processos sígnicos que lhe são constitutivos, encontram-se na obra pioneira sobre essa questão, *Tradução intersemiótica*, de Julio Plaza (1987). Para o autor, tradução intersemiótica significa transcrição de formas de linguagem, o que implica saber penetrar nas entranhas dos diferentes tipos de signos, buscando minuciosamente iluminar os procedimentos que regem a tradução de um sistema de signos a outro. A epígrafe de Octávio Paz, que abre um dos capítulos da obra de Plaza (*ibid.*: 98), explicita cristalinamente essa idéia.

O ponto de partida do tradutor não é a linguagem em movimento, matéria-prima do poeta, mas a linguagem fixa do poema. (...) Sua operação é inversa à do poeta: não se trata de construir com signos móveis um texto inamovível, mas de desmontar os elementos desse texto, pôr os signos de novo em circulação e devolvê-los à linguagem.

Embora se refira à tradução poética, esse modo de operar, descrito por Paz, pode ser transposto para quaisquer tipos de tradução não-verbais, da literatura para o filme, da pintura para o vídeo, da poesia para a música, desta para a gráfica computacional etc. Seguindo esses princípios, Plaza (*ibid.*: 72)

determinou três modos de aproximação das formas sógnicas imprescindíveis para a operação tradutora: a captação da norma na forma, como regra ou lei estruturante; a captação da interação dos sentidos ao nível do intracódigo e a captação da forma como se apresenta à percepção, como simultaneidade qualitativa. Isso o levou a uma tipologia das traduções intersemióticas em três grandes classes: a tradução icônica, e suas subclasses, a tradução indicial, com as subclasses correspondentes, e a tradução simbólica. Ora, chamar esses processos de «remediação», como Bolter e Grusin o fazem, é reduzir toda a sutileza implicada na competência tradutória a uma simples transposição de meios.

A EXACERBAÇÃO MUDIÁTICA

A reivindicação que aqui faço da primazia dos processos sógnicos não implica, de modo algum, minimizar a saturação midiática e suas múltiplas conseqüências nas sociedades contemporâneas, ou seja, aquilo que Sodré (2002; 2006) vem chamando de “mudiatização”, pensada como um novo *bios*, que se acrescenta às três formas de existência humana (*bios*) na pólis, formuladas por Aristóteles na sua *Ética a Nicômaco*: vida contemplativa, vida política e vida prazerosa. A quarta esfera existencial seria agora a da midiatização. Sodré (2006: 20-23) tem o cuidado de distinguir entre «mudiatização», «mediação» e «interação». Mediações simbólicas, presentes em todas as culturas, são linguagens, leis, artes etc., enquanto a interação é a forma operativa do processo mediador. Já a midiatização

(...) é uma ordem de mediações socialmente realizadas – um tipo particular de interação, portanto, a que poderíamos chamar de tecnomediações – caracterizadas por uma espécie de prótese tecnológica e mercadológica da realidade sensível, denominada *medium*. Trata-se de dispositivo cultural historicamente emergente no momento em que o processo da comunicação é técnica e mercadologicamente redefinido pela informação, isto é, por um produto a serviço da lei estrutural do valor, também conhecida como capital (*ibid.*: 20).

Quando comparada às formas interativas, presentes nas mediações tradicionais, a midiatização redundante numa mediação social exacerbada, com espaço próprio e relativamente autônomo. Distinta do conceito de mediação, a midiatização não recobre a totalidade do campo social, limitando-se ao campo da

articulação hibridizante das múltiplas instituições (formas relativamente estáveis de relações sociais comprometidas com finalidades humanas globais), com as

D

As linguagens como antídotos ao midiacentrismo

várias organizações das mídias, (...) além de culturalmente afinadas com uma forma ou um código semiótico específico (*ibid.*: 22).

Para Sodré, a questão inicial é a de se saber qual é a influência ou poder que essa articulação exerce sobre a construção da realidade social, na moldagem de percepções, afetos, significações, costumes e produção de efeitos políticos. As argumentações que desenvolve o levam a afirmar que o *bios* midiático implica “uma nova tecnologia perceptiva e mental, um novo tipo de relacionamento do indivíduo com as referências concretas e com a verdade, ou seja, uma outra condição antropológica” (*ibid.*: 23).

Embora não defina o conceito de mediação tão claramente quanto Sodré, Martín-Barbero (2006) também vai muito além de uma consideração meramente instrumental das mídias. Para ele, a revolução tecnológica não deve ser compreendida apenas como a introdução de uma quantidade inusitada de novas máquinas, mas como novas relações entre a constituição do cultural pelos processos simbólicos e as formas de produção e distribuição dos bens e serviços: “um novo modo de produzir, confusamente associado a um novo modo de comunicar” que transforma o conhecimento numa força produtiva direta. Nessa medida, ao manter epistemológica e politicamente a estratégica tensão entre as mediações históricas que dão sentido e alcance social às mídias e ao papel de mediadoras que elas estão realizando hoje, Barbero descarta as ondas de fatalismo tecnológico. Para ele, a tecnologia não se reduz a alguns aparelhos, mas, sim, a novos modos de percepção de linguagem, a novas sensibilidades e escritas que modificam tanto o estatuto cognitivo quanto institucional das condições do saber e as figuras da razão, o que conduz “a um forte apagamento de fronteiras entre razão e imaginação, saber e informação, natureza e artifício, arte e ciência, saber experiente e experiência profana” (*ibid.*: 54-55).

Com uma proposta similar, Orozco Gómez (2006) esclarece que entender o jogo atual da mediação implica abandonar a idéia de que mediações vêm só de meios e são de certa maneira sua extensão. Contra esse reducionismo, concebe as mediações como processos estruturantes que provêm de diversas fontes e incidem nos processos de comunicação, formando as interações comunicativas dos atores sociais. Ao substituir a relevância que as mediações institucionais, típicas do modernismo, tais como a escola e o Estado, desempenhavam para a produção de sentido junto às audiências, a mediação tecnológica atinge hoje uma importância desmedida, influenciando as mediações cognitivas na medida em que as possibilidades tecnológicas de transmissão e consumo de informação e principalmente de imagens alteram a percepção, o que coloca a percepção no centro das transformações presentes e futuras, no âmbito da comunicação, cada vez mais estimulada pela mediação tecnológica.

A LINGUAGEM COMO MEDIADORA UNIVERSAL

Sem descartar o caráter mediador das tecnologias, em outras palavras, das tecnomediações, é preciso enfatizar que as tecnologias só podem cumprir o papel mediador porque são tecnologias de linguagem. Essa mesma postulação está bem marcada no pensamento de Kerckhove (2003: 7), quando afirma que as tecnologias afetam a mente porque sustentam ou gerenciam a linguagem, pois “a linguagem é um sistema para a articulação da mente, de modo que possui uma relação próxima e íntima com nossa mais interna sensibilidade e também com a estrutura de nossas mentes”.

Desde a invenção da fotografia, todas as máquinas ou «aparelhos» subseqüentes, como Flusser (1985) prefere chamá-los, do cinema até o computador, são extensores da capacidade humana de produzir linguagem e, como tal, desempenham o papel de mediadores culturais e históricos. A partir da câmera fotográfica, as tecnologias de produção de linguagem, foram se multiplicando e os circuitos de signos que por elas transitam foram progressiva e espantosamente crescendo. Aquilo que Orozco (*ibid.*: 84, 88) chama de “emergência de um complexo ecossistema comunicativo” e de “explosão das mediações” deve muito bem corresponder à multiplicação das linguagens propiciada pelas máquinas semióticas (Nöth 2001) que, desde a revolução industrial, têm crescido em quantidade e complexidade.

A era das imagens de registro físico de fragmentos do mundo, iniciada com a fotografia e seguida pelo cinema, TV, vídeo e holografia, tem apenas um século e meio de existência e já estamos instalados na era pós-fotográfica, de geração sintética das imagens, e agora em plena efervescência da realidade virtual, aumentada, misturada, da computação ubíqua, pervasiva e das mídias locativas (ver Lemos no prelo). Além de crescerem na medida exata em que cada novo veículo ou meio é inventado, as linguagens também crescem através do casamento entre meios. O jornal, por exemplo, é, entre outras coisas, uma união, que deu certo, entre o telégrafo, a foto e a modificação qualitativa da linguagem escrita no espaço gráfico (diagramação, uso dos tipos etc.). O vídeo-texto – versão rudimentar das atuais redes telemáticas conectadas com os computadores pessoais cujo modelo é a internet – nasceu da combinação de um banco de dados com o telefone e um terminal de vídeo. Enfim, o universo midiático nos fornece uma fatura de exemplos de hibridização de meios, códigos e sistemas sígnicos. São esses processos de hibridização que atuam como propulsores para o crescimento das linguagens. Não é à toa que as ecologias midiáticas, povoadas de linguagens dos mais diversos tipos, já tomaram literalmente conta do mundo.

Estejamos ou não atentos a isso, estamos dia e noite, em qualquer rincão do planeta, com maior ou menor intensidade, imersos em signos e linguagens,

D

As linguagens como antídotos ao midiacentrismo

rodeados de livros, jornais, revistas, de sons vindos do rádio, dos CDs, DVDs, iPods; somos bombardeados por imagens, palavras, música, sons e ruídos vindos da televisão; temos o cinema dentro de casa através do vídeo cassete e com a internet, rede das redes, hoje expandida nas conexões propiciadas pelos dispositivos móveis, podemos navegar através da informação e nos conectar com qualquer parte do mundo em frações de segundos. Enfim, conforme já repeti muitas vezes, não há nenhum indicador de que as linguagens deverão parar de crescer.

Retomando a seqüência histórica das mídias, portanto, aquilo que, no mundo artesanal, era chamado de suporte, com o advento das máquinas eletro-mecânicas de produção de linguagem (foto, prensa, cinema), passou a ser chamado de meio de comunicação, pois a característica mais fundamental dos meios tecnológicos de primeira geração industrial, de natureza mecânica, está no seu poder de reprodução, como foi muito bem demonstrado por Benjamin (1975), em seu antológico ensaio sobre a reprodutibilidade técnica. A reprodutibilidade dos signos alarga seu público receptor e, conseqüentemente seu poder comunicativo. Daí esses meios serem chamados de meios de comunicação de massa. Eles introduziram substanciais mudanças sócio-culturais, econômicas e políticas, mudanças que se acentuaram, quando os meios mecânicos passaram a conviver com os meios de segunda geração, meios eletrônicos – rádio e televisão. Assim, a reprodução dos meios mecânicos viu-se suplantada pelo poder de difusão dos meios eletrônicos.

Foram de tantas ordens os impactos sociais provocados pelos meios de massa que não surpreende que, em primeira instância, o foco das atenções dos estudos e pesquisas comunicacionais tenha se voltado prioritariamente para esses impactos. Nem por isso, entretanto, pode-se esquecer, sob quaisquer circunstâncias, de que aquilo que as tecnologias comunicacionais fazem circular são linguagens dos mais diversos tipos, dependentes do meio em que se materializam. A linguagem do jornal é distinta da linguagem do cinema, que é distinta da linguagem da televisão, e assim por diante. Embora não seja exatamente esse o sentido que McLuhan quis dar ao seu capítulo sobre “O meio é a mensagem” (1964: 23-35), essa frase pode ser re-interpretada como indicadora da inseparabilidade dos processos de signos em relação aos meios em que tomam corpo, como já insinuei mais acima.

Em razão disso, não se deve ignorar que os impactos dos meios de massa e os ambientes sócio-culturais que criam estão suportados por mudanças na própria natureza da linguagem. Antes da emergência dos meios de comunicação de massa, os signos, palavra, imagem, eram estáticos e só se misturavam com alguma dificuldade. A partir do jornal, palavra, foto, diagramação passaram

a conviver em sintaxes híbridas, resultantes da habilidade de manipular a linguagem de uma forma visual e espacial.

Muito rapidamente o cinema pôs em movimento a imagem fixa da fotografia, sonorizou-se, incorporou o diálogo falado, todos juntos cooperando na composição de uma fórmula mágica e imbatível para a arte de construir estórias. Uma arte que fez surgirem temporalidades narrativas inéditas, configuradas pela montagem e que, no início do século XX, conformavam e atendiam à nova sensibilidade fragmentada, dispersa do ser humano habitante dos grandes centros urbanos. À luz de Benjamin, já discuti em outro trabalho (Santaella, 2004: 30) que há uma isomorfia entre o modo como o ser humano se move na grande cidade, o modo como experimenta o movimento do trem, do bonde, dos ônibus e do carro e o movimento das câmeras de cinema. De fato, a sensibilidade humana adaptada às intensidades fugidias da circulação incessante de estímulos efêmeros é uma sensibilidade inerentemente cinematográfica.

Não é de surpreender que a vanguarda modernista, atraída pela intensidade das emoções da modernidade, [...] ao reconhecer o poder do cinema para transmitir velocidade, simultaneidade, superabundância visual e choque visceral, tenha se apossado [...] do cinema como um emblema da descontinuidade e da velocidade modernas (Singer, 2001: 137).

Para Benjamin, “o cinema corresponde a mudanças profundas no aparelho aperceptivo – mudanças que são experimentadas, em uma escala individual, pelo homem na rua, no tráfego da cidade grande, e, em uma escala histórica, por qualquer cidadão dos dias de hoje”. A rapidez do ritmo cinematográfico e sua fragmentação audiovisual de alto impacto constituíram um paralelo aos choques e intensidades da vida moderna. “Em um filme”, continua Benjamin, “a percepção na forma de choques foi estabelecida como um princípio formal. Aquilo que determina o ritmo de produção em um esteira rolante é a base do ritmo de recepção do cinema” (*apud* Singer *ibid.*: 137-138).

As lúcidas reflexões de Benjamin nos levam a compreender que as transformações das mediações cognitivas de que fala Orozco (*ibid.*: 98), nas quais a percepção desempenha papel preponderante, só podem resultar de transformações no âmbito das linguagens. Na medida em que a emergência de novos aparatos técnicos possibilitam o surgimento de novos modos de se produzir linguagem, os aparatos cognitivos humanos transformam-se *pari passu*. Ferraz (2005, 2006) já enfatizou, nos seus estudos sobre a obra do historiador da arte Jonathan Crary, que não há como separar o processo de modernização da percepção da alteração radical no estatuto da imagem na virada do século

D

As linguagens como antídotos ao midiacentrismo

XIX para o século XX. Assim, a modernização da percepção é inseparável da invenção de novas tecnologias de produção e reprodução de imagens (fotografia, estereoscópio, cinema) que reconfiguraram radicalmente o sistema ótico e o modelo epistemológico vigentes até então.

Depois do cinema, a televisão realizou, então, a proeza de levar, com as características que lhe são próprias, a alquimia de uma mistura feérica de linguagens e gêneros para dentro dos nossos lares. Mas a hibridização televisiva é apenas preliminar quando confrontada com a hipermídia que se constitui hoje na nova linguagem miscigenada das redes. Tudo isso parece comprovar que a peculiaridade do desenvolvimento cognitivo humano está na sua condução para o desabrochar de mentes híbridas, consubstanciadas em redes de conhecimento, redes de sentimentos e redes de memória. De fato, a hibridização dos processos cognitivos humanos pode ser observada na hibridização cada vez mais acentuada dos meios de comunicação e das linguagens que são próprias deles.

LINGUAGENS EM ARQUITETURAS LÍQUIDAS

O computador não nos coloca apenas diante de um novo tipo de tecnicidade, mas traz consigo uma linguagem híbrida, ou seja, o hibridismo sígnico e midiático que é próprio do ciberespaço. É notório que os conceitos de escritura e de texto vêm passando por transformações profundas desde que as tecnologias digitais emergiram. A integração do texto, das imagens dos mais diversos tipos, fixas e em movimento, e do som, música e ruído, em uma nova linguagem híbrida, mestiça, complexa, que é chamada de hipermídia, trouxe mudanças para o modo como não só o texto, mas também a imagem e o som costumavam ser entendidos.

Todas as hibridizações ou intersemioses de linguagens, já presentes no jornal, revistas, no cinema, especialmente na televisão, dada sua natureza altamente híbrida, capaz de deglutir canibalisticamente os outros meios, são apenas epifenômenos quando comparadas à grande hibridização permitida pela digitalização e pela linguagem hipermidiática por ela introduzida com seus processos de comunicação inteiramente novos, interativos e dialógicos. Para começar, o computador, meio de produção, armazenamento, distribuição e recepção de hipermídias, como nos diz Scolari (2004: 66), é uma metamídia, não apenas porque possui uma elevada capacidade de absorver e traduzir as mídias precedentes, mas também porque vai além dessas mídias, pois se coloca em um lugar privilegiado a partir do qual pode descrever essas outras mídias. Ao se transformarem em metamídia, completa Scolari, as máquinas digitais perdem toda a conotação de autonomia para se converterem em uma espécie de “esperanto ou linguagem tecnológica universal”.

De fato, a linguagem digital realiza a façanha de transcodificar quaisquer códigos, linguagens e sinais – sejam estes textos, imagens de todos os tipos, gráficos, sons e ruídos – processando-os computacionalmente e devolvendo-os aos nossos sentidos na sua forma original, o som como som, a escrita como escrita, a imagem como imagem. Entretanto, por ter a capacidade de colocar todas as linguagens dentro de uma raiz comum, a linguagem digital permite – esta sua façanha maior – que essas linguagens se misturem no ato mesmo de sua formação.

Criam-se, assim, sintaxes híbridas, miscigenadas. Sons, palavras e imagens que, antes, só podiam coexistir, passam a se coengendrar em estruturas fluidas, cartografias líquidas para a navegação com as quais os usuários aprendem a interagir, por meio de ações participativas como num jogo. Esse é o princípio da hipermídia, um princípio que se instala no cerne da linguagem. Embora a hipermídia possa se configurar em suportes como o CD-Rom e o DVD, ela se constitui hoje, sem nenhuma dúvida, na rizomática e infinita linguagem das redes.

Tenho chamado atenção (Santaella no prelo) para o fato de que, diferentemente da revolução gutenberguiana, a hipermídia não incide apenas no modo como se produz e reproduz a escrita. Embora também envolva esse aspecto, a hipermídia vai muito além. Trata-se de uma nova maneira de se produzir o texto escrito na sua fusão com as outras linguagens, algo que transforma a escrita no seu âmago, colocando em questão a natureza mesma da escritura e dos seus potenciais. Mas a hibridização de linguagens, códigos e mídias é apenas uma das características definidoras da hipermídia. Em mais de uma ocasião (Santaella, 2001: 406-411; 2004: 47-53), busquei esboçar essas características às quais retorno aqui brevemente. São elas: (a) a hibridização de linguagens, já mencionada acima, (b) a organização não linear, reticular, dos fluxos informacionais em hiper-arquiteturas, (c) a cartografia de navegação e (d) o agenciamento interativo do usuário, por isso mesmo denominado «interator». Vejamos, em poucas linhas, a descrição das três últimas características.

A linearidade textual, que é própria do livro, na hipermídia, é quebrada em unidades ou módulos de informação que consistem de partes ou fragmentos de textos, gráficos, desenhos, fotos, vídeos, acompanhados de sons, músicas, ruídos. Esses fragmentos ou unidades básicas de informação constituem os nós que, metaforicamente, podem ser chamados de tijolos básicos da construção hipermidiática. Geralmente eles cabem em uma tela, mas os nós não se confundem com unidades de medida, pois são muito mais módulos cuja funcionalidade depende do papel que desempenham no contexto maior de que são partes. O cimento, que liga alinearmente esses tijolos, são os nexos (*links*), ou seja, o sistema de conexões que é próprio da hipermídia. Há uma infinita

D

As linguagens como antídotos ao midiacentrismo

variedade de conexões possíveis. Entre elas, as mais importantes são aquelas que ligam um nó ao outro no interior de um documento. Há também conexões que ligam um texto a nós ou ainda conexões lexicais que ligam regiões de textos a nós, entre outras. Transitando entre informações modularizadas, reticuladas, as opções de caminho a ser seguido são de responsabilidade do leitor a partir de mapas navegacionais que se constituem na terceira característica da hipermídia, como se segue.

A hipermídia tem o potencial para concentrar uma enorme quantidade de informação em centenas ou milhares de nós com uma densa rede de conexões. Essa flexibilidade pode se transformar em desorientação se o internauta não for capaz de formar um mapa cognitivo do design estrutural de um documento. Para a formação desse mapa, é preciso encontrar e seguir pegadas que funcionam como sinalizações desse design. Vem daí a necessidade de se criar roteiros que sejam capazes de guiar o interator no seu processo de navegação. Esses roteiros são funcionais em hipermídias ou *games* em suportes fixos. Nas redes, entretanto, as associações entre documentos são imprevisíveis. Tendo em vista que transitar pelas infovias pode desconcertar e frustrar o itinerante, quando este não consegue ajustar as conexões aos alvos que busca, as redes estão cada vez facilitando mais a vida do cibernauta por meio de sistemas de buscas que tornam os procedimentos menos sujeitos à errância. Há, pelo menos, cinco estratégias de busca: (a) escaneamento (cobrir uma vasta área sem profundidade), (b) *browsing* (seguir um caminho até que um alvo seja encontrado), (c) busca (insistir na busca de um alvo explícito), (d) exploração (descobrir a extensão de uma dada informação) e (e) passeio (navegar de modo desestruturado e sem propósito definido).

Leão (2004b: 296-98) apresenta um itinerário bastante atualizado para a navegação, numa sistematização que caminha do mais simples ao mais complexo: dos sistemas diretórios, como o *Yahoo*, aos sistemas de busca rastejadores, como o *Google*, e destes para os metabuscadores, que pesquisam os próprios sistemas de busca, até as bibliotecas virtuais. Além de oferecer esse roteiro sistemático, Leão apresenta, na seqüência, sugestões referentes a processos de organização digital de toda a informação que o internauta pode coletar. A autora termina por discorrer sobre a importância dos mapas e territórios quando se lida com as arquiteturas líquidas sem começo nem fim que compõem o ciberespaço.

Buscas e cartografias, entretanto, dependem de um agente que as acione. De fato, nada acontece no ciberespaço se o itinerante não tomar iniciativas, pois a hipermídia é, por sua própria natureza, interativa, e aqui encontramos a quarta característica definidora da hipermídia. Não há interatividade sem interfaces,

cujo design é feito para facilitar a leitura e compreensão e para incentivar a determinação e tomada de decisões do interator diante dessa hiper-linguagem que ele próprio ajuda a construir. Não é por casualidade, mas muito mais como fruto da evolução contínua e acelerada das redes e de sua linguagem precípua, a hipermídia, que “interatividade” (ver Primo 2007) e “interface” venham se tornando crescentemente os dois grandes tópicos de produção e discussão no mundo digital

Na sua definição mais genérica, interface refere-se à conexão humana com as máquinas e mesmo à entrada humana em um ciberespaço que se auto-contém. Domingues (no prelo) define interfaces como dispositivos de *hardware* e partes de um programa ou *software* que ocasionam a comunicação do homem com as tecnologias. *Hardware* são periféricos câmeras, *joystick*, sensores, luvas, teclados ou outros dispositivos de entrada que enviam a informação ao programa. A autora esclarece que existem interfaces mais naturais ou de *biofeedback* como *eye trackers* ou *brain waves scanners* que promovem um fluxo de sinais naturais altamente sofisticados com o código computacional. Interfaces são também partes do código, escritas em programas ou *softwares*. Há interfaces diretas e indiretas. As primeiras ativam ícones de um menu de um *software*, tipo balde, pincel, setas, tesouras. Exemplo também de interfaces manipuláveis são os avatares que incorporamos ou vestimos para agir num mundo gráfico digital, como é o caso da *Second Life*.

As interfaces indiretas são as que estão escritas num programa e não têm visibilidade, mas exercem funções algorítmicas. Essas interfaces são feitas em linguagem de programação, usando símbolos numéricos ou letras que constituem a linguagem computacional entre elas as linguagens C, C++, Java. Na comunicação, as partes escritas no código não seguem a metáfora visual exibida pelo ícone, como balde para pintar, tesoura para cortar, entretanto, as mesmas funções são escritas através de palavras: girar, textura, explodir, que estão registradas no programa e que agem por acontecimentos subjacentes.

Nos seus trabalhos tanto criativos quanto reflexivos, a partir da definição de que interface é aquilo que faz a tradução entre meios heterogêneos, e apoiado em vários pioneiros da revolução digital, Garcia (2007a) tem demonstrado e argumentado que caminhamos a passos largos rumo a uma nova interface que, cada vez mais, nos aproxima da forma como pensamos. Segundo Garcia (ibid.),

Na nossa cabeça não sonhamos, nem pensamos, nem sentimos em apenas texto, som ou imagem visual ou olfativa, o que passa pela nossa consciência ou inconsciência são combinações diversas de mixagens e seqüenciamentos, narrativas e fragmentações, falas e silêncios, construídos com todas as imagens que nos

D

As linguagens como antídotos ao midiacentrismo

chegam dos sentidos e da memória, que fluem em níveis diversos de predominância e interação. A prioridade é definida pelo conteúdo, pela sintaxe e talentos infinitos da mente, e não por uma hierarquia entre linguagens.

Assim também, no meio digital, para o autor, o meio de convergência e intertradução mais poderoso jamais criado e cujo curso de rápida evolução caminha na nossa direção, encontram-se hoje ferramentas para a criação de linguagens que representam os modelos mentais. Nessas linguagens densamente híbridas, as imagens – concebidas como padrões similares aos padrões da mente – são cachos multi-sensoriais que reduplicam a linguagem verbal, falada ou escrita, cinética ou não, e a linguagem visual e auditiva num plano imagético e não apenas visual (*ibid.*, 2007b). Ainda segundo o autor, a interface do futuro que se anuncia será imersiva, possibilitando ao usuário interagir com a informação em um ambiente multidimensional. Quando se comparam as primeiras interfaces puramente textuais com as interfaces que se apresentam hoje, por exemplo, na *Second Life* e nos *games*, o prognóstico anunciado por Garcia não pode deixar de convencer.

Sem deixar de lembrar que a hipermídia é uma linguagem em permanente estado de metabolismo e crescimento de complexidade, fundindo as quatro características que atualmente a constituem, a hipermídia pode ser sinteticamente definida como um sistema alinear, reticular de conexões (*links*) entre unidades de informação (nós). As conexões não são fixas, mas abertas às marcas pessoais do estilo de interação que o navegador impõe a elas. As unidades de informação podem aparecer sob a forma de textos, de imagens de quaisquer espécies, fotos, desenhos, gráficos, vídeos e de sons, também de várias espécies, que vão da música ao ruído. Embora toda hipermídia realize uma verdadeira orquestração de códigos, linguagens e rotas de navegação, é substancial o papel desempenhado pelo texto em quaisquer hipermídias, tanto em suporte CD-Rom quanto nas redes. Aliás, não obstante os avanços da WWW, o grosso da informação transmitida pela rede se apresenta na forma de texto, uma proeminência que, hoje em dia, vem enfrentando a competição da predominância visual no *You tube* e na *Second Life*.

Em suma, “estamos habitando uma nova casa, pois a linguagem é a casa do ser. As estruturas digitais de criação híbridas de textos, imagens, áudios, vídeos e programações têm possibilitado a criação de uma lógica nunca antes explorada”, afirma Sérgio Bairon (no prelo). Não são poucas as conseqüências culturais, cognitivas e comunicacionais que isso traz para os modos de se produzir conhecimento, arte e informação em geral. Para Sodr  (2006: 30), diante da lógica não-sequencial, “caótica” do hipertexto cibernético, “a postura cognitiva

mais adequada do usuário é a da exploração interpretativa, em vez de dedução de verdades. Nenhuma hierarquia discursiva organiza os regimes heterogêneos de expressões da mídia, assim como não existe um agendamento homogêneo de seus conteúdos”. Trata-se, como quer o autor, de um tipo de “lógica mais hermenêutica do que propriamente epistemológica no sentido tradicional e kuhniano do termo”.

Numa linha similar de pensamento, Martín-Barbero (2006: 74) aponta para um dos sinais mais claros das mutações que atravessamos: “a reintegração cultural da dimensão separada e desvalorizada pela racionalidade dominante no Ocidente, desde a invenção da escrita e do discurso lógico, isto é, a do mundo dos sons e das imagens relegado ao âmbito das emoções e das expressões”. Ao integrar interativamente sons, imagens e textos escritos, a hipermídia “hibridiza a densidade simbólica com a abstração numérica, fazendo as duas partes do cérebro, até agora opostas, reencontrarem-se”.

Como um complemento a ambos os autores, vale retomar o que já afirmei alhures (Santaella no prelo), a saber, que, no design digital e na hipermídia, estão germinando formas de pensamento heterogêneas, mas, ao mesmo tempo, semioticamente convergentes e não-lineares, cujas implicações mentais e existenciais, tanto para o indivíduo quanto para a sociedade, estamos apenas começando a apalpar. Design digital e hipermídia constituem-se hoje como linguagens universais, um verdadeiro esperanto das máquinas, uma nova área de conhecimento. Com o tempo, elas se tornarão uma espécie de segunda língua materna e deverá haver um enorme número de profissionais que precisarão apresentar habilidade e competência desenvolvidas nessa linguagem. Assim como hoje disciplinas tais como filosofia, psicologia, antropologia, sociologia são básicas em muitos cursos diferentes dentro das humanidades, mais cedo ou mais tarde, hipermídia deverá entrar como disciplina também básica em uma grande diversidade de cursos, da engenharia à medicina, das letras e comunicação à história, da biologia à informática.

CULTURA DA REMIXAGEM

Definida a hipermídia como a linguagem emergente das redes, é preciso considerar que nenhuma mídia com sua linguagem correspondente pode passar incólume às mutações instauradas pelo computador. A grande maioria das fotos que dominam na paisagem visual contemporânea, por exemplo, não são fotografias puras, mas, no dizer de Manovich (2006a), são vários híbridos e mutações que passaram por muitos filtros e ajustamentos manuais até adquirir um *look* estilizado, uma aparência gráfica mais chapada, uma cor mais saturada etc. “fotografias misturadas com design e tipos gráficos; fotografias que não se

D

As linguagens como antídotos ao midiacentrismo

limitam à parte do espectro visível ao olho humano (...); fotografias simuladas, produzidas por computação gráfica 3D, etc”. Assim, a fotografia transformou-se, de fato, em «foto-GRAFIA», em que a foto só aparece na camada inicial de um *mix* gráfico. Do mesmo modo, no campo da imagem em movimento, “o termo *motion-GRAPHICS* (gráfico animado) expressa o mesmo desenvolvimento: a subordinação ao código gráfico da ação cinematográfica ao vivo”.

Assim também, as tradicionais categorias definidoras do cinema estão sendo questionadas. “A idéia da tela, como o infinito cinematográfico ou do campo como limite do plano filmico, está sendo redefinida pelo surgimento de novas camadas tecnológicas” (Maciel 2004: 61). No campo do cinema experimental, tornou-se difícil definir os limites precisos entre o que é ou não é cinema. Em suma: o que pode ser o filme no vórtice das transmutações por que a imagem em movimento vem passando?

Além disso, a foto digital, as imagens capturadas por *webcams*, os vídeos povoam o espaço cívico, espaços híbridos do ciberespaço que coincide com aquilo que Manovich (2006b) vem chamando de “hibridização visual” da linguagem das imagens em movimento. Até os anos 1990, as imagens computacionais eram tratadas de maneira isolada. Do final dessa década em diante, a animação computacional tornou-se definitivamente apenas um dos elementos integrados em um *mix* midiático que também inclui ação ao vivo, tipografia e design e no qual a passagem de uma linguagem a outra é tão instantânea que se torna imperceptível. “Unidas dentro de um ambiente comum de *software*, a cinematografia, a animação computacional, os efeitos especiais, o design gráfico e a tipografia formam uma nova metamídia”, um estágio fundamentalmente novo na história das mídias (*ibid.*).

Com toda a razão, Manovich também critica o uso do termo “remediação”, de Bolter e Grusin, para caracterizar a lógica da metamídia, pois o computador não “remedia” uma mídia particular. Ele, na verdade, simula todas as mídias. E o que ele simula não são as aparências superficiais das diferentes mídias, mas sim as técnicas usadas para as suas produções e todos os seus métodos de visualização e interação.

A habilidade de compor muitas camadas de imagem com distintas transparências, colocar elementos móveis e fixos em um espaço virtual 3D compartilhado, e então mover uma câmera virtual através do espaço, aplicar efeitos de movimento simulado de apagamento e profundidade, mudar no tempo qualquer parâmetro visual de um *frame* – tudo isso pode ser agora aplicado a qualquer imagem não importa se ela foi capturada via registro baseado em lentes, desenhada à mão, criada com *software* 3D etc. (Manovich 2006b).

Com isso, o computador transformou-se em um laboratório experimental no qual diferentes mídias podem se encontrar e suas técnicas podem se combinar na geração de novas espécies sígnicas. Quando uma mídia é simulada no computador, propriedades e métodos de trabalho lhe são adicionados até o ponto de transformar a identidade dessa mídia. Isso acontece porque os *softwares*, como as espécies em uma ecologia comum – neste caso, o ambiente computacional compartilhado – uma vez liberados, começam a interagir, mutar e gerar híbridos.

Origina-se daí um novo campo de produção midiática – a gráfica animada, que combina as linguagens do design, tipografia, animação 3D ou não, pintura e cinematografia. A condição de possibilidade

dessa nova lógica do design encontra-se na compatibilidade entre diferentes documentos gerados por diferentes programas. Ou seja, os comandos de ‘importar’ e ‘exportar’ gráficos, animações, edições de vídeo, programas de composição e modelagem são historicamente mais importantes do que as operações individuais que esses programas oferecem (Manovich 2006c).

Das várias linguagens que compartilham a mesma lógica básica da remixabilidade e liquidez resulta uma cultura *remix* que tem estado na pauta das discussões levadas a cabo pelos teóricos e críticos das novas mídias e da cibercultura.

A essa lógica, composta por vídeos, camadas de imagens bi-dimensionais, animação, imagens abstratas geradas em tempo real, Manovich (2006b) deu o nome de “lógica da remixabilidade”. Ela engloba não apenas o conteúdo de diferentes mídias ou simplesmente suas estéticas, mas suas técnicas, métodos de trabalho e pressupostos fundamentais. Para o autor (2005), os reais precedentes da remixabilidade encontram-se na música eletrônica para a qual, desde os anos 1980, o *remix* tornou-se o método-chave. O pivô desse método estava no *sampler*, equipamento que armazena sons, parecido com um sintetizador, permitindo reproduzir diferentes efeitos, de acordo com as configurações desejadas pelo DJ. Foi por essa época que os músicos começaram a samplear músicas já existentes, assim como fãs da televisão sampleavam suas séries favoritas, montando filmes aos pedaços.

Entretanto, foram os *softwares* de design sonoro e visual que tornaram muito mais fáceis as operações de remixabilidade, uma facilidade que foi grandemente incrementada pela internet nas possibilidades que ela abre para que cada um possa publicar a documentação de seu trabalho no seu *site* ou *blog* particular, de modo que todos podem saber o que todos estão fazendo. Com isso,

D

As linguagens como antídotos ao midiacentrismo

localizar e reusar materiais, designs e obras contemporâneas ou de diferentes períodos tornou-se regra.

Para Manovich, na remixabilidade, são os *softwares*, as interfaces de usuários, o fluxo do design que permitem combinar múltiplos níveis de imagens com vários graus de transparência. Os programas computacionais hoje permitem que uma composição imagética tenha centenas e mesmo milhares de camadas, cada uma das camadas com seu próprio nível de transparência. Além disso, cada elemento visual pode ser modulado independentemente: redimensionado, recolorido, animado etc. Trata-se de uma “remixabilidade profunda” que desloca o conceito de imagem em movimento para o de “composição midiática modular”.

No seu livro *The language of new media* (2001), Manovich já havia erigido a modularidade como um dos princípios da mídia computacional. Se antes esse princípio se aplicava aos pacotes de bens culturais e mídias cruas (estoque de fotos, videotapes virgens etc.), depois do computador, a modularização cultural opera em um nível estrutural. “As imagens quebram-se em *pixels*, o desenho gráfico, filmes e vídeos quebram-se em camadas. O hipertexto modulariza o texto. O HTML e os formatos de mídia como *Quick Time* modularizam os documentos multimídia em geral”. Em suma, todos os conteúdos agora querem ser granulares. A interface dos DVDs quebra o filme em capítulos, o iPod e as lojas de mídias *on line*, como a *iTunes*, quebram a música em faixas distintas, transformando a faixa em uma nova unidade básica da música; o que antes era um objeto cultural único e coerente pode agora se dividir em blocos separados para serem acessados individualmente (Manovich 2005).

Embora não requeira necessariamente a modularidade, a remixabilidade beneficia-se enormemente dela. Isso pode ser verificado nos *mixers* multicanais na música. Quando cada elemento da música se tornou disponível para a manipulação separada, a remixagem intensificou-se. Além disso, Manovich (*ibid.*) lembra que, enquanto a modularidade pré-computacional levava à repetição e redução, a modularidade pós-computação produz diversidade ilimitada.

Todas as práticas *remix* têm suas bases na hibridização cultural que é a grande tônica do presente. Conforme Lemos (2006: 52), a cibercultura é regida pela “re-mixagem”, que ele define como o “conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut up* de informação a partir das tecnologias digitais”. Esse processo começou com o pós-modernismo, ganhou contorno planetário com a globalização e atingiu seu apogeu com as novas mídias. Nessa seqüência, incluem-se “as possibilidades de apropriação, desvios e criação livre (que começam com a música, com os DJ’s no *hip hop* e nos *Sound Systems*) a partir de outros formatos, modalidades ou tecnologias,

potencializados pelas características das ferramentas digitais e pela dinâmica da sociedade contemporânea” (ibid.: 54). Ainda segundo Lemos, são três as leis que estão na base da “ciber-cultura-remix”:

- a) A liberação do pólo da emissão. O excesso e a circulação virótica da informação representa a emergência de vozes e discursos anteriormente reprimidos pela edição de informação pelas mídias de massa.
- b) A rede está em todos os lugares. Trata-se do princípio de conectividade generalizada que teve início com a transformação do computador pessoal em computador coletivo, desde o surgimento da internet, e o atual computador coletivo móvel nesta era da ubiqüidade e da computação pervasiva permitidas pelos celulares e redes *Wi-Fi*.
- c) A lei da reconfiguração. Não apenas uma mídia reconfigura a outra, mas também modificam-se as estruturas sociais, as instituições e as práticas comunicacionais.

Dando prosseguimento ao seu texto, Lemos (ibid.: 56-65) estabelece a correlação entre as três leis acima e a lógica da remixagem, analisando seus principais rebentos: a arte eletrônica, os *blogs*, o *podcast*, os sistemas P2P e os *softwares* livres.

A arte eletrônica, nova forma do fazer artístico, expressa uma lógica recombinante que coloca em sinergia processos interativos, abertos, coletivos e planetários. As emissões sonoras conhecidas como *podcast* referem-se ao sistema de produção e difusão de conteúdos sonoros surgido em 2004. O nome deriva da junção do i-Pod (tocador de MP3 da Apple) e *broadcasting* (sistema de disseminação de informação em larga escala). Os *blogs* (*audioblogs*, *fotologs*, *vlogs*) são formas de publicação de que qualquer pessoa pode dispor e emitir, seja como diário pessoal, informações jornalísticas, emissões de áudio, vídeo, foto. Eles podem se agregar em comunidades, em que usuários podem comentar e agregar informações. As redes P2P são um sistema de compartilhamento que possibilita a troca de arquivos de diversos formatos ao redor do mundo. Os *softwares* de código aberto recombina *softwares* e linhas de código de forma aberta, livre e criativa, permitindo o compartilhamento planetário de inteligência no desenvolvimento de soluções aos programas de computadores. Com isso, como foi divulgado pelo site da *BBC News* (apud Leme ibid., p. 63), “do *blog* ao *podcasting*, milhões de pessoas comuns estão se tornado escritores, jornalistas, *broadcasters* e *filmmakers* graças a ferramentas crescentemente disponíveis e acessíveis”.

MATRIZES DA LINGUAGEM NA RAIZ DOS HIBRIDISMOS

Como se pode constatar, as inovações e mudanças no universo digital são exponenciais. Estamos no olho do furacão e as convergências tecnológicas estão apenas começando. Tendo se iniciado com a fotografia – seguida pelo cinema, rádio, TV, áudio, vídeo, e agora a internet, a hipermídia, a realidade virtual, aumentada, misturada, as mídias locativas e a computação pervasiva – as linguagens tecnológicas transformam-se de modo assoberbante, gerando associações, interações, convergências, intertraduções e hibridismos cada vez mais intensos de linguagens, técnicas, formas, padrões, em que o texto impresso, o discurso falado, a voz, a música, o som ambiente, gestos, linguagem matemática, linguagens de programação de *software*, fotografia, cinema, vídeo, animação bi e tri-dimensionais, teatro, artes plásticas, dança etc. tornam-se, agora, graças ao computador, elementos descategorizados do seu sentido original enquanto meio ou linguagem (Garcia 2007a).

Diante disso, urge, de um lado, avançar além das visões atomizadas das linguagens, códigos e mídias, buscando um tratamento mais econômico e integrador que permita compreender como os signos se formam e como as linguagens e as mídias se combinam e se misturam. De outro lado, e no extremo oposto, é também preciso ir além da mera constatação do hibridismo sógnico e midiático que se expande com intensidade crescente.

No início dos anos 2000, antes mesmo que tais convergências e hibridizações estivessem tão evidentes, com a teoria das matrizes da linguagem e pensamento, pretendia atingir os alvos acima enunciados ao postular que a multiplicação das linguagens tem suas bases em três e não mais do que três matrizes do pensamento e linguagem: a matriz verbal, a matriz visual e a matriz sonora. Todas as linguagens, não obstante a variedade dos suportes, canais e meios, não obstante as diferenças específicas que elas adquirem nesses suportes, canais e meios, estão alicerçadas em apenas três matrizes. Nesse argumento está a convicção de que há raízes lógicas e cognitivas específicas que determinam a constituição do verbal, do visual, do sonoro e de toda a variedade de processos sógnicos que eles geram. Essas raízes são bem mais profundas e latentes do que a superfície das mensagens e das mídias podem nos levar a perceber. Como se dá, contudo, a passagem do nível lógico e cognitivo latente para o nível de manifestação das mensagens?

A teoria das matrizes da linguagem e pensamento e as classificações dela decorrentes buscaram explicitar que tal passagem se dá através das combinações e misturas que se processam entre as várias modalidades em que cada uma das matrizes se subdivide, a saber, nove modalidades do verbal, nove do visual e nove do sonoro, num total de 27 modalidades (além de outras submodalidades adicionais). As combinações e misturas não se dão apenas entre as modalidades

no interior de uma mesma matriz, mas também podem se dar entre as modalidades das três matrizes entre si. Isso parece óbvio quando tomamos o exemplo do cinema ou da televisão, linguagens eminentemente híbridas, que processam a mistura do verbal escrito (o roteiro), com o verbal oral (a fala viva das personagens), a imagem, que permite inclusive a tomada da imagem dentro da imagem, e todos os tipos de som, na música e ruídos.

Através das nove modalidades de cada matriz e das misturas entre elas, no livro sobre as matrizes da linguagem e pensamento, busquei demonstrar quais bases lógicas e quais leis regem essas misturas. Ao explorar as raízes sógnicas que estão subjacentes às linguagens das mídias particulares, o exercício conceitual e classificatório que foi aí posto em prática nos permite escapar de uma visão fetichista, meramente somatória e atomizada das mídias, visão que costuma dar ampla margem ao tecnicismo e à concepção segmentada e desintegrada dos fenômenos da comunicação.

A rigor, postular as três matrizes da linguagem não significa postular que essas matrizes são puras. Não há linguagens puras. Apenas a sonoridade alcançaria um certo grau de pureza se o ouvido não fosse tátil e se não se ouvisse com o corpo todo. A visualidade, mesmo nas imagens fixas, também é tátil, além de que absorve a lógica da sintaxe, que vem do domínio do sonoro. A verbal é a mais misturada de todas as linguagens, pois absorve a sintaxe do domínio sonoro e a forma do domínio visual. Isso quer dizer que todas as linguagens manifestas, corporificadas, são híbridas. A lógica das três matrizes e suas 27 modalidades, permite-nos entender os processos de hibridização de que as linguagens se constituem. Na realidade, cada linguagem existente nasce do cruzamento de algumas submodalidades de uma mesma matriz ou do cruzamento entre submodalidades de duas ou três matrizes. Quanto mais cruzamentos se processarem dentro de uma mesma linguagem, mais híbrida ela será.

Desse modo, por exemplo, a linguagem verbal oral, a fala, apresenta fortes traços de hibridização tanto com a linguagem sonora quanto com a linguagem visual na gestualidade que a acompanha. A arquitetura, nos seus aspectos rítmicos e harmônicos, também se entrelaça com a sonoridade, além de ser visual e tátil, dentre todas as linguagens a mais visualmente tátil. Entrelaçam-se ainda com a sonoridade, devido à sintaxe temporal que as caracteriza, todas as formas de linguagem visual em movimento (cinema, TV, vídeo, animação computacional), assim como se entrelaçam com diversas submodalidades de discurso verbal, a narrativa principalmente, devido ao conteúdo diegético com que a narrativa recheia o vetor temporal que é próprio da sonoridade. Portanto, sob o ponto de vista das matrizes da linguagem e pensamento, linguagens concretizadas são na realidade corporificações de uma lógica semiótica abstrata

D

As linguagens como antídotos ao midiacentrismo

que lhes está subjacente e que é sustentada pelos eixos da sintaxe na sonoridade, da forma na visualidade e pela discursividade no verbal escrito.

Enfim, as modalidades e submodalidades das matrizes da linguagem e pensamento criam condições para a leitura e análise dos processos lógico-semi-óticos que estão na base de toda e qualquer forma de linguagem, possibilitando ao analista divisar semelhanças e diferenças entre manifestações concretas de linguagem. O objetivo último das classificações é o de funcionar como um dispositivo que permita perceber as formas semióticas de que partem os diversos processos sígnicos ou linguagens e as relações que são possíveis entre eles, o que, em um extremo, nos leva à superação das divisões estanques entre as linguagens na medida em que são fornecidas novas bases para uma visão relacional fundada em matrizes lógicas. No outro extremo, permite também a superação de uma visão meramente constatativa de que as linguagens e as mídias estão convergindo, ao possibilitar o exame acurado dos processos através dos quais as linguagens se misturam, deslizam umas para as outras, sobrepõem-se, complementam-se, confraternizam, unem-se e separam-se, entrecruzam-se.

REFERÊNCIAS

- BAIRON, Sergio (no prelo). *Conhecimento e hipermídia*.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús (2006). Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In *Sociedade Midiatizada*, Denis de Moraes (org.). Rio de Janeiro: Mauad, 51-80.
- BENJAMIN, Walter (1975). *A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica*. In *Os pensadores XLVIII*. São Paulo: Abril Cultural.
- BOLTER, Jay David & GRUSIN, Richard (2000). *Remediation. Understanding new media*. Cambridge, Mass.: Mit Press.
- DOMINGUES, Diana (no prelo). Ciberestética e a engenharia dos sentidos na Software Art. In *Estéticas tecnológicas*, Lucia Santaella & Priscila Arantes (orgs.). São Paulo: Educ.
- FERRAZ, Maria Cristina Franco (2005). Tecnologias, memória e esquecimento: da modernidade à contemporaneidade. *Revista Famecos* 27, agosto 2005, 49-56.
- _____ (2006). Percepção e imagem na virada do século XIX ao XX. In *Imagem (Ir) realidade. Comunicação e cibermídia*, Denize Correa Araujo (org.). Porto Alegre: Sulina, 233-249.
- FLUSSER, Vilém (1985). *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Hucitec.
- GARCIA, Alvaro Andrade (2007a). *Arte digital*. *Revista Idiosincrasia*. <http://portalliteral.terra.com.br/Literal/calandra.nsf/o/4E49550428E77ED60325723D0068CA47?OpenDocument&pub=T&proj=Literal&sec=Entrevista>. Acesso em 20/07/2007.
- _____ (2007b). *A oitava arte: a arte da imaginação*. <http://www.ciclope.art.br/pt/text/aarte.php>. Acesso em 20/07/2007.
- KERCKHOVE, Derrick de (2003). Texto, contexto, hipertexto: três condições da linguagem, três condições da mente. *Revista Famecos* 22, dezembro de 2003, 7-12.

- LEÃO, Lucia (2004). Mapas e territórios: Explorando os labirintos da informação no ciberespaço. In *Cultura em fluxo. Novas mediações em rede*, André Brasil et al (orgs.). Belo Horizonte: Pucminas, 294-305.
- LEMONS, André (2006). Ciber-cultura-remix. In *Imagem (Ir) realidade. Comunicação e cibermídia*, Denize Correa Araújo (org.). Porto Alegre: Sulinas, 53-65.
- _____. (no prelo). Mídias locativas e territórios informacionais. In *Estéticas tecnológicas*, Lucia Santaella & Priscila Arantes (orgs.). São Paulo: Educ.
- LUNENFELD, Peter. The medium and the message. In *The digital dialectic. New essays on new media*. Peter Lunenfeld (ed.). Cambridge, MA: Mit Press, 130-132.
- MACIEL, Katia (2004). Por um cinema sensorial: O cinema e o fim da “moldura”. *Conexão. Comunicação e Cultura* v. 3, n. 6, 61-72.
- MANOVICH, Lev (2001). *The language of new media*. Cambridge, Mass.: Mit Press.
- _____. (2005). *Remixability*. <http://www.manovich.net>. Acesso em 25 de janeiro de 2007.
- _____. (2006d)a. *Image future*. January 2006 version. <http://www.manovich.net>. Acesso em 25 de janeiro de 2007.
- _____. (2006e)b. *After effects, or velvet revolution in modern culture*. Part I. <http://www.manovich.net>. Acesso em 25 de janeiro de 2007.
- _____. (2006g)c. *Import/export: Design workflow and contemporary aesthetics*. <http://www.manovich.net>. Acesso em 25 de janeiro de 2007.
- MCLUHAN, Marshall (1964). *Understanding media: The extensions of man*. New York: McGraw Hill.
- NÖTH, Winfried (2001). *Máquinas semióticas*. Revista *Galáxia*, no. 1, 51-74.
- OROZCO GÓMEZ, Guillermo (2006). Comunicação social e mudança tecnológica: um cenário de múltiplos desordenamentos. In *Sociedade Midiatizada*, Denis de Moraes (org.). Rio de Janeiro: Mauad, 81-98.
- PLAZA, Julio (1987). *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- PRIMO, Alex (2007). *Interação mediada por computador. Comunicação, cibercultura, cognição*. Porto Alegre: Sulina.
- SANTAELLA, Lucia (1996). *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento.
- _____. (2001). *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras/Fapesp.
- _____. (2003). Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. Revista *Famecos* 22, dezembro de 2003, 23-32.
- _____. (2004). *Navegar no ciberespaço. O perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus.
- _____. (no prelo). *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus.
- SCOLARI, Carlos (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Editorial Gedisa, S. A.
- SINGER, Ben (2001). Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In *O cinema e a invenção da vida moderna*, Leo Charney e Vanessa R. Schwartz (orgs.). São Paulo: Cosac & Naify, 115-150.
- SODRÉ, Muniz (2002). (2002). *Antropológica do espelho. Uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis: Vozes.
- _____. (2006). Eticidade, campo comunicacional e midiaticização. In *Sociedade Midiatizada*, Denis de Moraes (org.). Rio de Janeiro: Mauad, 19-32.

