



JUN 170 II

CAPÍTULO VII

LINGUAGENS HÍBRIDAS

De 8 de novembro de 1999 a 31 de janeiro de 2000, na *Kunsthau* de Hamburgo, Alemanha, realizou-se uma exposição de arte sob o nome *Scripturae*. Nessa exposição, Betty Leimer, artista brasileira, há alguns anos residente em Hamburgo, expôs uma obra perturbadoramente lacônica com o nome de *Poesia abstrata*.

A obra se reduz pura e simplesmente a um recipiente contendo 60 quilos de gel clínico incolor, incluindo um cilindro de vidro onde está pousado um bastão de acrílico. Isso é tudo, acompanhado, evidentemente, pelo título *Poesia abstrata*.

O efeito da grande quantidade de gel no recipiente, com sua textura semitransparente, impressiona os sentidos. A escultura líquida, gelatinosa, atrai a demora do olhar. O bastão, em repouso, interroga o espectador. O título *Poesia abstrata* faz pensar. É um convite ao intelecto. Duplo convite. De um lado, o bastão reclama pelo não-nascimento, oferece-se, tanto quanto o gel, em pura disponibilidade, quer, urge ser agitado. Ao mesmo tempo, *Poesia abstrata* chama pela outra reflexão. Afinal, onde está a poesia?

Apresento abaixo o ensaio de uma dentre as muitas reflexões possíveis. Uma reflexão à luz das ideias que as três matrizes da linguagem e pensamento nos permitiria realizar. Afinal, a criação desta obra de Betty Leimer na abertura deste capítulo sobre linguagens híbridas está muito longe de ser casual, pois essa obra nos convida a pensar as matrizes em sua radicalidade. Lá onde germinam.

O primeiro princípio da sonoridade está na sua evanescência, algo que a passagem do tempo levará a desaparecer, pelo simples fato de que o som foi feito para passar, algo que acontece no tempo para ser levado junto com o tempo.

O primeiro princípio da visibilidade está na forma, mesmo quando informe, forma que se apresenta diante dos nossos olhos. Algo que se impregna de matéria, mesmo quando essa matéria é onírica.

O primeiro princípio da discursividade verbal está na inscrição, na intenção de imprimir um traço, que pode não passar de uma garatujá, capaz de nos transportar para outras fronteiras da realidade, do concomitante, do passado e do futuro, brecha primordial do falo, o traço, o grama, a letra.

Poesia abstrata nasce na conjunção desses três princípios. Nas suas raízes, as linguagens se lembram, coagulam-se em um só verbo o milagre do latimato, ser de linguagem, para a linguagem. Nos seus nascimentos, nas suas intencas, todas as linguagens se assemelham, são simetrias inseparáveis. Foi nos seus lugares de nascimento que Betty Leimer foi pinçar o sonoro, o visual e o verbal, trazendo-os para a superfície do mundo.

sob a forma de uma poesia abstrata, lugar de origem da fugacidade do som, da carne da imagem e do verbo regressido ao seu foco originário de pura intenção: suprime gozo do espírito, a fala ainda em gestação, antes de ser inscrita, antes de ser entregue à erosão do gesto e do tempo.

Em *Poesia abstrata*, a poesia encarna-se na pura iminência do gesto. O escrever é um gesto em gestação, iminência de um ato não inicialmente consumado, eternamente suspenso entre ato e intenção. O único modo de dar eternidade à palavra é suspendê-la na oscilação entre o silêncio prehe do indizível e o tudo da possibilidade iminente de dizer.

O bastão, na contiguidade do gel, pisca secretamente para nós. Tocando os arcanos de nossa alma lídica, convola-nos sedutoramente ao seu manuseio. A redução da carne da escritura



Figura 2.1: *Poesia abstrata*, Betty Leimer, Komitons, Haaberg, dezembro 1999-janeiro 2000 (Foto: Florian Kutzli).

A justaposição do gel, penetrável, entre fluido e denso, com o bastão, duro e penetrante, realiza o chamamento da escritura. Que o bastão seja empunhado e, na intenção do gesto, que o verbo se inscreva. Quase água na sua constituição semilíquida, na sua semitransparência ou opacidade transicida, o gel, mais escripturável do que a água em sua densidade gelatinosa, faz o desejo da escritura.

Para além do olhar que só pode explorar as coisas, a mão pode tanto explorar quanto afetar aquilo que explora. Ao ser tomado entre os dedos, o bastão, até então duro e imóvel, sensibiliza-se. A mão, órgão ativo da percepção, órgão exploratório e performático, transfere para a ponta do bastão a sensibilidade daquilo em que toca.

Consuma-se o ato. Penetrando na substância absorvente e flexível, disponível ao movimento da mão, o bastão fende o gel no desenho de uma forma, traço, fenda, figura ou escrita.

Entretanto, consumado o ato, a inscrição não dura sequer o quanto dieria uma inscrição na areia até a chegada da próxima onda. O lance de uma onda sobre a areia em que a inscrição se apaga.

A fenda da inscrição no gel dura o tempo exato de sua constituição em uma quase-forma. Forma que só permanece para dar ocasião ao instante fugidino de uma visão. Como a visão auditiva de um som que só dura enquanto atravessa o ar, a fenda atravessa o gel para desaparecer na sua matéria movente e volátil.

Em um mesmo plasma, *Poesia abstrata* enlaça a intenção do verbo na visão de uma forma cuja matéria desvanece com a mesma fugacidade com que o som se apaga. A memória do gesto fica guardada por sempre na intenção do verbo. O apagamento da inscrição na matéria movente deixa-a disponível para outras inscrições tanto quanto o espaço em aberto é disponível ao som.

Poesia abstrata é poesia germinal, pré-nascente, lá onde verbos, visibilidade e som ainda úmidos se irrompem no estado de gestação. Antes que o existir no mundo, em matéria seca, os obrigue à separação. O milagre de *Poesia abstrata* é ter conseguido trazer ao mundo, sob a forma potencial da pura iminência de ser poesia, esta visão originária da linguagem, naquele ponto exato de germinação em que verbo, forma e som já se insinuam como linguagem, mas juntos, colados na intimidade úmida de sua geração, ainda não se encarnaram em uma existência material.

O desenho das interfaces e interpenetrações das três matrizes da linguagem e pensamento pode nos fazer vislumbrar onde estão as bases axiológicas e semióticas para as iluminações secretas dos artistas e poetas que, tal como Betty Leimer, são capazes de pisar, ainda úmida, as linguagens diretamente da sopa biótica da qual emergem, congêneres, plúvies, em uma só unidade.

As interfaces e interpenetrações das três matrizes

As matrizes não são puras. Não há linguagens puras. Apenas a sonoridade alienaria um certo grau de pureza se o ouvido não fosse tátil e se não se ouvisse com o corpo todo. A visibilidade, 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. A classificação das modalidades que estabeleci tem por finalidade evidenciar como se dão as misturas entre as matrizes, quais são os princípios lógicos que comandam as possíveis misturas entre elas, algo que o gráfico abaixo ajudará a perceber.

Diagrama das três matrizes e suas modalidades

1 Matríz sonora

- 1.1 Síntaxis do acaso
 - 1.1.1 Para jogo do acaso
 - 1.1.2 Acaso como música
 - 1.1.3 Modelizações do acaso

2 Matríz visual

- 1.2 Síntaxi dos corpos sonoros
 - 1.2.1 Heurística dos corpos
 - 2.1.1 Totalidade
 - 1.2.2 Dinâmica das gestualidades
 - 2.1.2 Marca do gesto
 - 1.2.3 Som e abstração
 - 2.1.3 Invariância

- 1.3 Síntaxis convencionais
 - 1.3.1 Ritmo
 - 1.3.2 Melodia
 - 1.3.3 Harmonia

2.2 Formas figurativas

- 2.2.1 Sul generfo
- 2.2.2 Conexão dinâmica
- 2.2.3 Constituição

2.3 Formas representativas

- 2.3.1 Semelhança
- 2.3.2 Cifra
- 2.3.3 Sistema

3 Matríz verbal

- 3.1 Descrição
 - 3.1.1 Qualitativa
 - 3.1.2 Indicial
 - 3.1.3 Conciliat

3.2 Narração

- 3.2.1 Espacial
- 3.2.2 Sucessiva
- 3.2.3 Causal

3.3 Divercção

- 3.3.1 Conjectural
- 3.3.2 Relacional
- 3.3.3 Argumentativa

1.2.2 - GEM- das
gestualidades

2.2.2 - CON. DINÂMICA

3.2.2 - SUCESSIVA

2.2.2.1 - REG. IMITATIVO

3.2.2.1 - DESCOMPASSO
TEMPORAL

1.2.2.1 - GEMO NO
CORPO DA SINTAXE

2.2.2.2 - REG. FÍSICO

3.2.2.2 - GRUPO ZERO
NARRATIVO

1.2.2.2 - GEMO MANIPULADO
DOS MATERIAIS

2.2.2.3 - REG. POU
CONVENIÇÃO

372

3.2.2.3 - SUCESSÃO

1.2.2.3 - GEMO SONORA

De acordo com a lógica das três categorias e dos consequentes pressupostos do que parti, a sonoridade é predominantemente uma questão de primeiridade, do qual-signo icônico, resíduo. A visualidade é predominantemente uma questão de secundidade, do qual-signo indicial, dicente e o verbal, predominantemente uma questão da terciaridade, do qual-signo simbólico, argumental.

Embora já tenha sido brevemente mencionado no capítulo II, cumpre novamente esclarecer que a lógica da matriz verbal não quer necessariamente significar que a linguagem tem de estar manifesta em palavras, assim como a lógica da matriz sonora não quer dizer que a linguagem deva estar necessariamente manifesta como som. Há uma lógica da matriz verbal que, certamente, o discurso verbal realiza de maneira otimizada, assim como há uma lógica da sonoridade que o som evidentemente realiza de maneira otimizada, tanto quanto há uma lógica da visualidade que, sem dúvida, a linguagem visual realiza em sua plenitude. Entretanto, isso não quer dizer que a lógica verbal não possa se realizar em signos visuais ou sonoros. Assim também, a lógica visual pode se manifestar em signos verbais ou sonoros, tanto quanto a sonoridade pode adquirir formas que a aproximam dos signos plásticos ou da discursividade própria do verbal.

As matrizes se referem a modalidades de linguagem e de pensamento. O pensamento verbal pode se realizar em síntaxes que o aproximam do pensamento sonoro e em formas que o aproximam do pensamento visual. Este, por sua vez, pode se resolver em quase-formas que o colocam nas proximidades do pensamento sonoro ou em convergências tomadas de empréstimo ao pensamento verbal. Da mesma maneira, o pensamento sonoro pode se encarnar em formas plásticas tanto quanto pode absorver princípios que são mais próprios da discursividade. As três matrizes da linguagem e pensamento não são mutuamente excluídas. Ao contrário, comportam-se como vasos intercomunicantes, num intercâmbio permanente de recursos e em transmutações incessantes.

Tendo isso em mente, podemos passar para a observação do diagrama. De imediato, este nos revela que todas as redistribuições dos números 1, 2 e 3 indicam misturas e empréstimos das matrizes entre si dos quais suas possíveis interpenetrações são geradas. Assim, observando-se o diagrama primeiramente em nível vertical, da esquerda para a direita, a matriz sonora, em si mesma, já apresenta três modalidades comovadas, pelo primeiro (acaso), segundo (corpos) e terceiro (convergência). Dentro de cada modalidade, há uma redistribuição do primeiro, segundo e terceiro, indicando que o acaso, sob o domínio do primeiro, também pode adquirir caracteres próprios do segundo e terceiro. O mesmo se repete com os corpos sonoros e com o convencional. Isso quer dizer que, dentro da sonoridade, na qual domina a primeiridade, há níveis e subníveis de empréstimos de caracteres que pertencem de maneira mais otimizada à matriz visual e à matriz verbal, isto é, caracteres que estão, por assim dizer, mais em casa nas matrizes visual e verbal. O mesmo tipo de análise, também na vertical, vale para o visual e para o verbal.

Ainda em uma leitura vertical, o que merece ser colocado em discussão são os pontos centrais de cada matriz, o coração de cada matriz. Quais são? No sonoro, dentro da síntaxe dos corpos sonoros (1.2), o ponto (1.2.2), o da dinâmica das gestualidades sonoras. No visual, dentro das formas figurativas, o ponto (2.2.2), o da conexão dinâmica. No verbal, dentro da narração (3.2), o ponto (3.2.2), o da narrativa sucessiva. O que esses pontos indicam? A dominância dos aspectos de secundidade em cada um deles, o que, por sua vez, indica que cada matriz chega até o mais perto que lhe é possível do seu objeto

semiótico, ou seja, daquilo que, em uma linguagem menos técnica, costuma-se chamar referente. Ali estaria o limite máximo de aproximação denotativa de cada uma dessas linguagens com aquilo a que se referem.

Uma tal constatação fica ainda mais explícita, se recordarmos os desmembramentos mais finos de cada uma dessas submodalidades nas suas subdivisões respectivas. Para a dinâmica das gestualidades sonoras (1.2.2), tem-se: (1.2.2.1) o gesto no comando da sintaxe; (1.2.2.2) o gesto manipulatório dos materiais e (1.2.2.3) a gestualidade sonora no espaço externo, estudadas no capítulo IV. Na visual, para a conexão dinâmica (2.2.2), tem-se: (2.2.2.1) registro imitativo; (2.2.2.2) registro físico e (2.2.2.3) registro por convenção, estudadas no capítulo V. Na verbal, para a narrativa sucessiva (3.2.2), tem-se: (3.2.2.1) desconspasso temporal; (3.2.2.2) grau zero narrativo e (3.2.2.3) sucessão cronológica, estudadas no capítulo VI. Ora, no centro do centro de cada matriz — gesto manipulatório dos materiais (sonora), registro físico (visual) e grau-zero narrativo (verbal) — estão os pontos de avanço ainda mais próximos que cada matriz de linguagem pode chegar do "real". Essa aproximação, contudo, é sempre irremediavelmente paradoxal. No seu avanço como ao objeto que representa, a linguagem é colocada frente a frente com o impossível, pois na sua pretensão de alcançar e agarrar o referente, a linguagem não pode senão arranhar o muro do "real". O grau zero narrativo no verbal é um documento da impossibilidade de sincronização entre o narrar e o narrado. Mais impossível do que isso, na visual, o ponto (2.2.2.2), o registro mais legitimamente físico das coisas do mundo, inaugurado pela fotografia, veio nos colocar face a face com o líado, o não intransponível que separa as coisas dos registros, até mesmo físicos, que podemos ter delas. Por mais fiel, inclusive física e quimicamente fiel, que um registro da realidade possa ser aquilo que registra, esse registro não é o real. É tão só e apenas um duplo, vicário, do qual o real se despende para continuar a viver sua própria vida.

Só a linguagem sonora pode se livrar deste inevitável paradoxo denotativo, justamente porque não tem nenhum poder referencial tanto que, no centro do seu centro, encontra-se o gesto manipulatório dos materiais (1.2.2.2). O som produzida não só e apenas pela manipulação das coisas que o corpo toca, em que o corpo toca, que o corpo põe em movimento. A linguagem reduzida pura e simplesmente ao gesto, gesto em si mesmo, quando a linguagem sonora se limita com aquilo que poderia porventura existir de linguagem lípica.

No capítulo II, foi discutida a inexistência de outras matrizes de linguagem além da sonora, visual e verbal. Os sentidos do paladar, olfato, e mesmo do tato não criam linguagens, pois existem-se no ato perceptivo, não tem rastros. Entretanto, o sentido tátil, que apresenta, nas suas extremidades, os órgãos exploratórios que são também órgãos motores performativos, tem algo que os outros sentidos não têm. Seu equipamento para sentir é, ao mesmo tempo, o equipamento para fazer. Quando explora o ambiente, o tato pode inclusive mudá-lo. O corpo não só toca as coisas, mas age sobre elas. Esse agir faz som, gesto sonoro puro e simples. Quando registrado em uma gravação, esse registro sonoro, encarnação do gesto, dá oportunidade ao tato para existir como linguagem. Sua única possibilidade de ser linguagem. O ponto central da matriz sonora é assim um ponto nevrálgico em que som e tato se unem, nessa situação mais radicalmente limite em que o som nasce tão-somente do gesto tátil, do corpo a corpo com as coisas, para dar corpo à única oportunidade do tato poder ser linguagem.

A lição da linguagem sonora, na sua fragilidade referencial, compensada tanto por sua possibilidade de existir a partir de um quase nada quanto por sua exuberância sugestiva, encaminha a compreensão dos níveis de primeiridade quer na visualidade quer no discurso verbal. Quanto mais a linguagem visual sai do seu centro de figuratividade (2.2.2) e caminha para as formas não-representativas, até se ver reduzida à pura qualidade, qualidade tal qual é (2.1.1), mais ela se encontra com caracteres que fazem dela algo similar à volubilidade sugestiva do som. Aquém da representação, pura presentificação.

Quanto mais a linguagem verbal se afasta de seu centro especificador, a dissertação argumentativa (3.3.3), rumo ao seu limite de primeiridade, que se resolve na descrição qualitativa (3.1.1), mais a matriz verbal vai ao encontro da poesia. Nas voragens analógicas da poesia há-se uma reversão. A impossibilidade denotativa do discurso é compensada pelas constelações grávidas de sentido das similitudes. O fracasso denotativo converte-se em promessa de mergulho nos nervos densos e secretos do real. O real capturado por vias analógicas é um real ambíguo, irresolúvel nas suas infinitas aparições. Eis aí o universo da poesia que também pode se manifestar na prova feita de desenhos, sombras e projeções das espacializações narrativas. Quanto mais mergulhada em primeiridade, na (3.1.1.1) descrição qualitativa imagética, na (3.1.1.2) descrição qualitativa diagramática e na (3.1.1.3) descrição qualitativa metafórica, mais a linguagem verbal, transmutada em poesia, alcança o universo poético de ecos e reverberações que é próprio do som.

A lógica da matriz verbal também reverbera em vários pontos da sonoridade e da visualidade, pois é da lógica verbal que a matriz sonora e a visual extraem suas forças de constituição como linguagens, quer dizer, só podem funcionar como linguagens porque o legi-sígnio, não necessariamente simbólico, também opera dentro delas. Quanto mais o simbólico avança dentro da sonoridade e da visualidade, mais estas últimas ficam submissas à lógica do verbal.

Relações tão curiosas quanto essas são as que podem ser reveladas pela análise horizontal do gráfico. O nível (1.2) da matriz sonora, e da sintaxe dos corpos sonoros e suas submodalidades entra em perfeita correspondência com o nível (2.1) da matriz visual, o das formas não-representativas e suas submodalidades. Isto é um indicador de que, nesse seu nível de secundidade, a linguagem sonora adquire caracteres que a aproximam da linguagem visual, lípica, ao mesmo tempo em que a linguagem visual, em seu nível de primeiridade, adquire caracteres que a aproximam da linguagem sonora. Isso está confirmado nas discussões que foram feitas dessas submodalidades e respectivas subdivisões em capítulos precedentes.

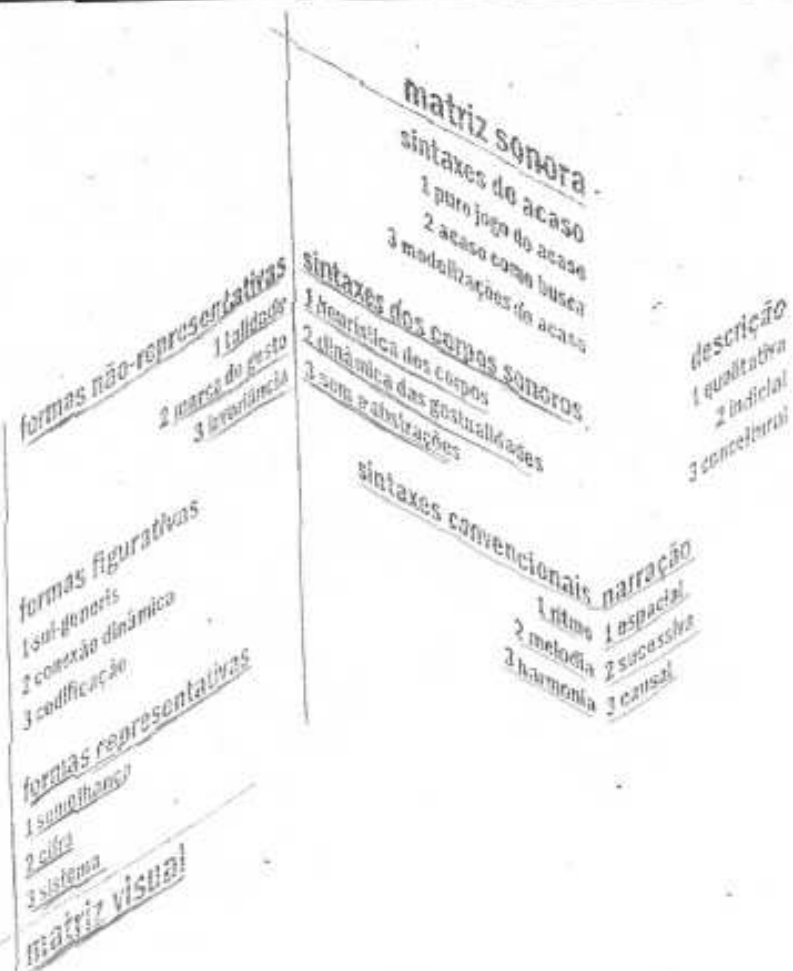
A comparação entre as subdivisões das submodalidades permite avaliar com maior sutileza as interpenetrações das matrizes sonora e visual. De fato, (1.2.1) a hierárquica dos corpos sonoros, entra em perfeita correspondência, interpenetrando-se com (2.1.1) a qualidade reduzida a si mesma: a tibidade. (1.2.2) A dinâmica das gestualidades sonoras interpenetra-se evidentemente em (2.1.2) a qualidade como conexão dinâmica: a marca do gesto, ao mesmo tempo que (1.2.3) o som sob a tutela das situações projeta-se sobre (2.1.3) a qualidade como lei: a invariância.

Do mesmo modo que o nível de secundidade da matriz sonora entra em correspondência com o nível de primeiridade da matriz visual, esta última, em seu nível de secundidade, quer dizer, no nível de suas formas figurativas, entra em perfeita correspondência com o nível de primeiridade da matriz verbal, isto é, com a descrição verbal. Esta correspondência

se torna mais nítida quando se comparam os saberes integrantes de cada nível. Assim, (2.2.1) a figura como qualidade: o *cul generis* interpenetra-se com (3.3.1) a descrição qualitativa, (2.2.2) a figura como registro: a conexão dinâmica entra em correspondência com (3.1.2) a descrição indicial e (2.2.3) a figura como convenção: a codificação entra em paralelo com (3.1.3) a descrição conceitual.

Quando chegamos a este ponto, o diagrama acima, por ser plano, chapado, acaba sendo muito enganador quanto às relações lógicas que se estabelecem entre as matrizes, pois (1.3) as sintaxes convencionais da música não entram em correspondência com (2.2) as formas figurativas da matriz visual, nem com (3.1) a descrição, na matriz verbal. Assim também (2.3) as formas representativas da matriz visual não se interpenetram com (3.2) a narração verbal. Ao contrário do que esse gráfico indica, outras relações logicamente mais coerentes se estabelecem. Para que elas se revelem, entretanto, um gráfico mais sofisticado se torna necessário.

Através de um curso que ministrei na pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUCSP, no segundo semestre de 1999, Marcos Vinícius Paim Bastos, meu aluno neste curso, veio a conhecer muito intimamente esta proposta das três matrizes agora exposta neste livro. É dele a autoria do esboço gráfico ao lado capaz de representar com fidelidade as suas interpenetrações das três matrizes.



Como se pode ver, a simulação em três dimensões e em cores pode dar conta da interpenetração de (1.3) sintaxes convencionais da música, na matriz sonora, com (3.2) a narração, na matriz verbal. De fato, (1.3.1) o ritmo apresenta profundas analogias com (3.2.1) a narrativa espacial. (1.3.2) A melodia entra em correspondência com (3.2.2) a narrativa sucessiva, assim como (1.3.3) a harmonia superpõe-se à (3.2.3) narrativa causal. Não é sem fundamento, pode-se constatar, a afirmação tão comum de que a música tenaz é narrativa, assim como devem ter uma raiz narrativa todas as músicas baseadas em sintaxes convencionais.

Tendo em vista os três campos de superposição acima descritos, como ficam as modalidades restantes: (1.1) sintaxes do acaso na sonoridade, (2.3) formas representativas na visualidade e (3.3) dissertação no discurso verbal? A observação cuidadosa dessas modalidades, especialmente na comparação com as restantes, nos revela que o nível (1.1) da matriz sonora é indicador daquilo que só a sonoridade pode realizar, isto é, as sintaxes do acaso. O nível (2.3) formas representativas, especialmente na sua submodalidade da cifra (2.2.3), é revelador daquilo que só a matriz visual pode realizar, enquanto o nível (3.3) a dissertação só pode ser realizada através do discurso verbal. Isso quer dizer que, nessas modalidades em que as matrizes não se interpenetram, cada uma delas expressa aquilo que se constitui no cerne de sua especificidade, sua marca individualíssima: o acaso no som, a figuração simbólica, principalmente quando cifra, na visualidade, e o discurso dissertativo, mais especialmente o argumentativo, na matriz verbal.

As cores no gráfico tomam essas explicações muito vívidas. O ciano representa a matriz sonora que se expressa na sua unicidade nas sintaxes do acaso. O magenta representa a matriz visual que se expressa na sua unicidade nas formas representativas ou simbólicas. Por fim, o amarelo representa a matriz verbal, expressa em sua especificidade no discurso dissertativo.

Ora, quando a modalidade da matriz sonora se mistura com a modalidade da matriz visual, ciano e magenta resultam no azul, como aparece na representação da interpenetração da sintonia dos corpos sonoros com as formas não-representativas. Quando a modalidade da matriz visual se mistura com a da matriz verbal, o magenta e o amarelo resultam no vermelho, como estão representadas nas modalidades das formas figurativas e da descrição. Quando a modalidade da matriz sonora se mistura com a da verbal, ciano e amarelo resultam no verde, conforme as modalidades das sintaxes convencionais da música e a narração no discurso verbal aparecem representadas.

Em síntese, essa simulação tridimensional colorida nos ajuda a compreender o conjunto das interfaces e interpenetrações das três matrizes. A matriz sonora permite entender os níveis de primariedade da visual, assim como o nível de primariedade desta ajuda a compreender o nível de secundariedade da sonora. O nível de secundariedade da visual nos leva a compreender o nível de primariedade da verbal, do mesmo modo que o nível de terciariedade da sonora ajuda a entender o nível de secundariedade da verbal e vice-versa. Ao mesmo tempo, tem-se que considerar que a matriz sonora, ou melhor, o quasi-sígnio icônico, remissão auxiliar na compreensão de todas as modalidades em que o número 1 aparece. Assim também, às vezes em que o número 2 aparece, essa entrada é compreendida pela lente da matriz visual, isto é, pela matriz do sin-sígnio icônico. Tudo que apresentar o número 3 tem seu princípio de inteligibilidade na matriz verbal, a do logi-sígnio simbólico argumental.

Um tal diagrama lógico das interpenetrações e interfaces deve funcionar, portanto, como um mapa orientador para se detectar as misturas que se operam nas linguagens manifestas. Se as matrizes já não são puras, como fica evidente no variado jogo de 1, 2, 3 de suas modalidades e submodalidades, o que dizer das linguagens manifestas?

Todas as linguagens são híbridas

Quando se trata de linguagens existentes, manifestas, a constatação imediata é a de que todas as linguagens, uma vez corporificadas, são híbridas. A lógica das três matrizes e suas 27 modalidades, desdobradas em 81, nos permite 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.

Deste 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, dentro 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 e computação), assim como se entrelaçam com diversas submodalidades de discurso verbal, a narrativa principalmente, devido ao conteúdo diagético com que a narrativa recebe 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 que lhes está subjacente e que é sustentada pelos eixos da sintaxe na sonoridade, da forma na visualidade e pela discursividade no verbal escrito. Dentro dessa lógica, como ficam as linguagens em relação aos meios ou mídias?

Meios, como o próprio nome diz, são meios, isto é, suportes materiais, canais físicos nos quais as linguagens se corporificam e através dos quais transitam. Desde a revolução industrial mecânica, que trouxe consigo a invenção da fotografia, do telégrafo, da prensa rotativa, do gravador, o telefoto, invenções estas seguidas pelo cinema, os meios de produção transmissão de linguagem começaram a crescer. Esse crescimento exponeceu-se a partir da revolução eletrônica com seus meios de difusão massiva, o rádio e televisão. Daí para a frente, na desdobramento e multiplicações dos meios e de dispositivos da mais diversas ordens foram se tornando uma constante: xerox, vídeo-cassetes, vídeo-jogos, fax, computadores, múltiplos equipamentos com dispositivos para sensorialmente tempo, equipamentos de registro imagético para diagnóstico médico etc. Revolução que ainda está nos surpreendendo, certamente, é aquela que se de o quando o computador se conectou ao telefone e, aliado a programas informáticos de várias ordens, levaram à exploração das redes mundiais de telecomunicação.

Essas 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 um fetiche. É tão prontamente 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 obsessivo se fixa apenas nas mídias, são as linguagens, os processos signícos que muito justamente são transportados e transitam pelas mídias.

Uma boa prova disso está, por exemplo, nos currículos de cursos de graduação e até pós-graduação em Comunicação não apenas no Brasil. Esses currículos costumam ser divididos em habilidades, estas baseadas, de um lado, em cada um dos diversos veículos de comunicação, tais como jornal, cinema, rádio, televisão, de outro lado, nos serviços de comunicação como é o caso das relações públicas, turismo, todos eles tendo na publicidade e propaganda seu alimento primordial. Esse tipo de estrutura curricular nasce nitidamente de uma somatória de itens que vão se acumulando na medida em que novos veículos de comunicação vão surgindo.

Ora, o veículo, meio ou mídia de comunicação é o componente mais superficial, no sentido de ser aquele que primeiro aparece no processo comunicativo. Não obstante sua relevância para o estudo desse processo, veículos dos meios e-mails, tecnologias que estariam esvaziadas de sentido não fossem as mensagens que neles se configuram. Conseqüentemente, o estudo de processos comunicativos deve passar tanto as diferentes linguagens e sistemas signícos que se configuram dentro dos veículos em consonância com o potencial e limites de cada veículo, quanto deve pressupor também as misturas entre linguagens que se realizam nos veículos híbridos de que a televisão e, muito mais, a hipermídia são exemplares.

Por explorar as raízes signícas que estão subjacentes aos veículos ou mídias particulares, a teoria das matrizes da linguagem e pensamento, antes de tudo, 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.

Embora sejam responsáveis pelo crescimento e multiplicação dos códigos e linguagens, meios continuam sendo *meios*. É certo que cada meio particular produz modificações específicas em cada matriz de linguagem. Por exemplo, o visual da fotografia não é o mesmo que o visual do cinema, assim como este não é o mesmo que o da televisão, nem este igual ao do vídeo. É também certo que, desse modo, as mídias vão produzindo modificações nas possibilidades de manifestação da lógica que está implicada em cada matriz. Ainda é certo que o potencial tradutor de uma mídia pelo outra também cria constelações bastante curiosas. Que estatutos lógico-semióticos tem, por exemplo, o texto de uma peça de teatro desrespeitando ao ser traduzido pelo cinema, para ser gravado em vídeo e assistido em casa?

Apesar de todas essas variações, contudo, meios continuam a ser meios. Deixar de ver isso e, ainda por cima, considerar que as mediações sociais vêm das mídias em si é incorrer em uma ingenuidade e equívoco epistemológicos de base, pois a mediação primeira não vem das mídias, mas dos signos, linguagens e pensamentos, que elas veiculam (ver Santuella 1995b: 222-230).

Finalm, as modalidades e submodalidades das matrizes da linguagem e pensamento criam condições para a leitura e análise dos processos lógico-semióticos 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 signícos ou linguagens e as relações que são possíveis entre eles, o que nos leva à superação das divisões estanques entre as linguagens na medida em que são fornecidas novas bases para uma visão intersemiótica fundada em matrizes lógicas.

Tendo isso em vista, torna-se possível um estudo das submodalidades da matriz sonora, visual e verbal e de seus cruzamentos tais como se manifestam nos variados códigos ou sistemas de signos, por exemplo, circo, cinema, poesia, dança, arquitetura etc. Por certo, o desenvolvimento de um tal estudo exigiria um outro livro, de modo que me limitarei abaixo apenas a acenar com uma espécie de roteiro esquemático que, por ora, seja suficiente para sinalizar um caminho a ser trilhado no futuro. Reserva, porém, o capítulo VII, último capítulo deste livro, para uma análise mais profunda da hipermídia que funcione como uma espécie de modelo ou mapa de orientação para análises que poderiam ser realizadas sobre outros sistemas de signos. A escolha da hipermídia não é casual, visto que o híbrido dos signos e linguagens é aqui levado ao paroxísmo.

Um cartograma das linguagens híbridas

O esqueleto de um itinerário tem aqui a intenção de marcar apenas os cruzamentos principais entre as matrizes que se processam nos sistemas de signos mais conhecidos. Cruzamentos detalhados, que possam pelo menos fins das submodalidades das matrizes, são não só possíveis como necessários se quisermos ter uma caracterização mais fiel à complexidade de cada sistema de signos. Dada a extensão de uma tal análise, deixo abaixo, a título de sugestão, que poderá ser seguida no futuro, as seguintes sinalizações não-exaustivas.

Linguagens sonora (1°)

Estas se referem à música em sentido lato, incorporando inclusive o ruído e as filigranas do som. Contudo, é importante uma ressalva sem falta. Mesmo sendo estritamente sonora, essa linguagem só é pura no seu nível primaríssimo de puro *signo* do aceno (1.1.1), e, mesmo nestes, limita-se ao nível (1.1.1) do aceno como pura possibilidade, pois todas as outras modalidades da matriz sonora, em nível profundo, já são híbridas da lógica visual e da verbal, hibridização que vai se acentuando quanto mais os níveis de secundaridade e terciaridade vão se inserindo. A excepcional pureza do aceno como possibilidade sonora explica-se pelo fato de que, neste nível, a música não passa de um possível em aberto, ainda não realizado.

Linguagens sonora-verbal (orais) [3° + 2°]

Neste cruzamento, encontra-se a linguagem da canção. A fala que se engloba em música ou a música engendrando-se na fala. Inseparável da letra, o som limita-se a acompanhar o potencial sonoro da fala: suas durações, articulações, entonações e ritmos.

Os papéis desempenhados pela letra e pelo som, suas inter-relações, variam enormemente, desde o nível em que o som simplesmente cumpre o papel de mero acompanhante da letra até o nível em que a letra não passa de subsídio ou trampolim para a exploração timbrística da voz como instrumento. Este extremo pode atingir uma tal radicalidade que, de sonoro-verbal, a linguagem pode retornar ao seu estatuto sonoro, sem cruzamento com o verbal oral. Evidentemente, a canção só é sonoro-verbal quando transmitida à distância, visto que a interpretação da canção na presença física do intérprete se constitui em um recurso visual que leva a canção para o sonoro-verbo-visual.

No cruzamento sonoro-verbal, encontra-se também a linguagem do rádio, infelizmente muito pouco explorada na sua natureza de linguagem. O rádio aciona uma pluralidade de signos: som, ruído, ruído ambiente, música de fundo, voz, fala, texto, narrativa, novela etc. Pode, inclusive, trabalhar com planos superpostos desses signos. Quaisquer que sejam suas variações, entretanto, elas sempre se enquadram no cruzamento do sonoro com o verbal oral.

Linguagem somoro-visuals [2.1.1]

A música contemporânea tem sido pérfida nos cruzamentos do sonoro com o visual. Diferentemente da música instrumental, que depende de um intérprete para executar a partitura, execução esta muitas vezes pública em recintos socialmente específicos a ela destinada, a música feita em laboratório é música gravada, dispensando o intérprete. Essa função, entretanto, com modificações inevitáveis, pode ser desempenhada pelo próprio compositor, quando se trata da apresentação pública de uma composição. A música gravada encontra nas várias ocasiões suas inseparáveis aliadas. As apresentações públicas das composições eletromecânicas fazem uso da disposição espacial das caixas de som criando uma verdadeira arquitetura sonora por vezes de grandes dimensões. As colocações da sonoridade em cena são de tipos variados, recebendo os nomes de música instalação, *performance sonora*, teatro instrumental etc.

Linguagens visuais

Trata-se aqui de todos as linguagens que foram trabalhadas no capítulo V, que versam sobre a matriz visual: desenhos, pintura, gravura, escultura, mapa, diagrama, pictograma etc. Enfim, trata-se de linguagens visuais fixas, aquelas que, no campo da visualidade, estão mais próximas de um estado puro, no sentido de que, por não se misturarem, nos níveis da superfície, com outros sistemas de signos, apresentam o maior grau de pureza que é possível ao visual.

No nível profundo, entretanto, as contaminações e empréstimos da matriz sonora e verbal são muitos, o que se comprava na nomenclatura das modalidades: já de saída (2.1), (2.1.1) etc. Sob este aspecto, a única modalidade visual que seria, de fato, pura, estaria no nível (2.2.2), especialmente em (2.2.2.2) o registro físico dos fragmentos do mundo visível, como é o caso da fotografia. No entanto, a máquina fotográfica está longe de ser um aparelho inocente. Ela é fruto de um certo tipo de desenvolvimento da visualidade no

ocidente, trazendo consigo caracteres simbólicos consideráveis, como já foi discutido no capítulo V à luz de Machado (1999).

Muitos tipos de imagens visuais fixas são produzidas artesanalmente, através da mão, o que dá à linguagem gestual um desempenho importante na produção dessas imagens. São, por isso mesmo, linguagens híbridas entre o visual e o gestual, ou melhor, o visual guarda em si a marca do gesto de sua produção. Esta mesma consideração também é certamente válida para a linguagem sonora.

Linguagens visuais-sonoras

A primeira linguagem a se inserir neste cruzamento é, sem dúvida, a arquitetura. Fica famosa a observação de Goethe de que "a arquitetura é música congelada", frase esta que foi retomada na afirmação de Schaeffer de que "a música é arquitetura que fala". De fato, a arquitetura repete no plano visual uma característica fundamental da música que está em suas relações de tonicidade interna: os paralelismos, as hierarquias icônicas, repetições, contrastes, movimentos ascendentes, descendentes, no variações sobre um mesmo tema, inversões, retrogradações etc.

Como prolongamento da pele e do corpo que é, o cruzamento da arquitetura com a gestualidade é ainda mais praticamente do que as linguagens visuais artesanais.

Outra linguagem que tem no cruzamento do visual com o sonoro a chave semiótica para sua compreensão é a computação gráfica. Por sonoro, não se quer obviamente significar qualquer coisa similar a uma trilha sonora. A lógica do *sonoro*, como já enfatizei suficientemente, não precisa necessariamente estar expressa em som. Ela também pode tomar corpo em imagens, e é, de fato, isso que acontece quando a imagem se põe em movimento no cinema, no vídeo, na televisão e também na computação gráfica.

Imagem em movimento, imagem animada é uma questão de *timing*, duração. O conteúdo das imagens no vídeo, cinema e televisão é sempre tão impositivo na sua figuratividade e registro de cenas e situações também vivíveis fora da imagem que o aspecto meramente rítmico, temporal das imagens passa despercebido. Por isso mesmo, a computação gráfica, muitas vezes feita de meras circunvoluções de formas não-representativas, quase sempre geométricas, põe em cena de maneira mais evidente a música das imagens (ver Santella e Nish 1998).

Quando não acompanhada de palavras ou de fala, o vídeo também se realiza no cruzamento do visual e sonoro. Aliás, quanto mais intimamente as imagens do vídeo se fazem a dinâmica que é própria da sonoridade, das durações, intensidades, acelerações e retardamentos, maior é a eficácia de suas imagens, pois é nesse cruzamento que os caracteres que são muito próprios da música que o vídeo atinge graus de poeticidade.

Outra linguagem cuja chave semiótica se encontra na intersecção do visual com o sonoro é a dança. Isso se dá, evidentemente, quando a dança não é narrativa, pois se o for, como acontece na maioria do balé clássico, além do visual e sonoro, o verbal, no seu aspecto narrativo, diegético, também entra na composição da dança como linguagem.

Quando se diz que a dança é a linguagem do corpo em movimento, o que a enuncia na categoria de uma possível linguagem cinestésica, esta palavra aqui empregada com denotação exclusivamente o movimento do corpo. Que na dança o corpo está na

movimento não há dúvida. Entretanto, o corpo em movimento, além de não ser privilégio da dança, não se constitui em si mesmo em uma linguagem. O movimento do corpo faz parte de um todo mais amplo, o sistema perceptivo háptico que, embora extremamente complexo, não se constitui em uma matriz de linguagem, conforme já foi discutido no capítulo II.

Tendo isso em vista e à luz das conclusões que podem ser extraídas da teoria das três matrizes da linguagem e pensamento, a dança não poderia ser outra coisa senão a matriz da sonoridade corpóreaificada na plasticidade do corpo. O corpo dando forma plástica à temporalidade evanescente do som, às figurações do som. É nessa forma temporalizada que o movimento do corpo se constitui em linguagem, e não sem ela. Por isso mesmo, a dança é visual e sonora. Não se deve entender com isso que a dança é sonora porque vem, via de regra, acompanhada de música. O que se quer dizer aqui é que a dança é visual-sonora porque, em si mesma, ela dá corpo à lógica da sonoridade, mesmo se não vier acompanhada de música.

Linguagens visuais-verbais

A primeira dentre as linguagens visuais-verbais é a escrita, todas as formas de escrita, inclusive as pictográficas, ideográficas até atingir sua forma mais convencional e arbitrária na escrita alfabética.

Também visual-verbal é a poesia visual. Como se verá abaixo, a poesia é uma câpsula condensada das matrizes sonora, visual e verbal. No caso da poesia visual, entretanto, a ênfase no visual pode chegar ao limite da perda de relevo do aspecto sonoro das palavras porque a própria palavra se impõe na sua natureza de imagem até o ponto de quase se transformar em linguagem visual com leves reminiscências do verbal.

Evidentemente visual-verbal é a publicidade impressa nos cruzamentos que estabelece entre imagem, palavra, diagramação de parbos na página e des pontidos que tira destes cruzamentos, através de jogos semióticos muito engenhosos.

São ainda visuais-verbais a charge e os quadrinhos. Em muitos re casos, os tratamentos entre estes dois sistemas de linguagem são tão evidentes, isto é, operam-se no nível superficial de suas sintaxes acústicas, que dispõem comentários mais detalhados.

Enquadrada no cruzamento do visual-verbal está também a linguagem do jornal. Embora o jornal seja considerado muito mais verbal do que visual, a visualidade nele desempenha um papel de relevância fundamental. Visualidade não se limita aí, certamente, ao papel desempenhado pela fotografia, desenhos, gráficos, publicidades ou imagens em geral que aparecem no jornal, mantendo relações mais ou menos integradas com a palavra, o texto.

Por visualidade no jornal quero significar algo que transcende à presença evidente das imagens. Em um sentido mais amplo de visual, a funcionalidade da página de um jornal não está muito longe da funcionalidade de uma tela para a pintura. O lugar que a informação ocupa na página, o design no plano da página, e distribuição por tamanho, a escolha dos tipos gráficos, tudo isso é tão significativo a ponto de se poder afirmar que o caráter diagramático do jornal vai além do conceito do diagrama em nível visual ótico para alcançar seu conceito de diagrama de relações inteligíveis.

Linguagens verbais

Estas se referem às linguagens verbais escritas, ou seja, tudo aquilo que, no capítulo VI, foi definido como discurso em todas as suas modalidades e submodalidades, algumas delas mais híbridas do que outras.

Linguagens verbo-sonoras

A mais proeminente dentre as linguagens verbo-sonoras é a fala. Não é preciso realinhar aquilo que os compositores do século XX exploraram em todo o seu potencial: a voz humana como instrumento sonoro. A natureza acústica, articulatória da fala é certamente seu aspecto de maior relevo. Há um outro aspecto da fala, mais propriamente visual e até mesmo cinestésico, que lhe é acrescentado pela gestualidade, conforme será sugerido mais abaixo.

No escopo da fala, estão a literatura oral e a poesia sonora, ambas levando a realidade sonora da fala ao limite de suas possibilidades.

Linguagens verbo-visuais

O gesto como acompanhamento inseparável da fala se constitui em uma linguagem verbo-visual, linguagem visual da fala. Nas paisagens do rosto, na postura do corpo, nos movimentos do pescoço, braços e mãos, na proximidade ou distância que o falante mantém com o interlocutor, a gestualidade vai desenhando contornos plásticos, visuais para a sonoridade da fala.

Embora sem a fala, a mímica também é linguagem verbo-visual porque guarda indelévelmente a memória da fala.

A *performance* e o *happening*, mesmo se não acompanhados de fala, são prolongamentos do gesto, mais propriamente gesto idealizado, gesto posto em cena, encenado. Essa encenação de gesto é, via de regra, ritualizada, sendo, portanto, uma via intermediária em que, por se constituir em uma seqüência temporal de atos, se ritual se encontra a origem da narrativa. Mesmo na ausência de fala, *performances* e *happenings* têm uma raiz narrativa, e, conseqüentemente, verbal. Quando acompanhados do som, o que é bastante comum, tornam-se linguagens verbo-visuais-sonoras.

Linguagens verbo-visuais-sonoras

Não foram poucos os estudiosos da poesia que apontaram para sua natureza híbrida entre a sonoridade e a visualidade. Levando esses princípios para além da poesia, até englobar o campo da literatura como um todo, Northrop Frye (2003), por exemplo, afirmou que

A literatura parece ser intermediária entre a música e a pintura: suas palavras formam

rítmos que se aproximam de uma seqüência musical de sons numa de suas fronteiras e formam padrões que se aproximam da imagem pictórica ou hieroglífica na outra. As tentativas de se chegar ao próximo quanto possível destas fronteiras formam o corpo principal daquilo que se chama de escrita experimental. Podemos chamar o ritmo da literatura de narrativa, o padrão, a apreensão mental simultânea da estrutura verbal, de significado ou de significação. Ouvimos e escutamos uma narrativa, mas quando compreendemos o padrão total de um escritor "vemos" o que ele quer dizer.

Quando tem caráter narrativo, mesmo sem fala, a dança também se caracteriza como uma linguagem verbo-visual-sônica. É duplamente sonora, quando está acompanhada por sons, o que é muito mais comum. Confinada sonora, entretanto, mesmo sem som. Esse aspecto da dança, como já vimos, é ilustrativo para se compreender que a matriz sonora não precisa estar necessariamente expressa em som. Há, na sonoridade, uma lógica da temporalidade, que chamei de ritmo da situação, que pode se manifestar em um corpo em movimento. Se a dança for narrativa, ou seja, se contar uma história através do meio movimento dos dançarinos-personagens, ela será verbal, mesmo na ausência de uma fala explícita. Esses dois aspectos da dança ajudam a inteligir a lógica semiótica que também se faz presente no caso do cinema, televisão e vídeo.

Por se tratar de imagens em movimento, mesmo quando não acompanhado de trilha sonora ou de qualquer tipo de som, o cinema já traz a lógica da sonoridade dentro de si, na sintaxe das durações de seus planos, nos seus cortes, nos ritmos que impõe às seqüências. Se for narrativo, o que, na imensa maioria das vezes, ele é, mesmo quando mudo, o cinema já traz também implícitas as características do verbal. Por isso mesmo, cinema pressupõe diálogo. Este nível verbal que está implícito no entreccho narrativo e que o roteiro explícito não é o mesmo verbal que está expresso nos diálogos das personagens, pois diálogo é fala, linguagem verbal oral, enquanto a narrativa é uma das matrizes da discursividade verbal escrita. É por isso que roteiros são sempre escritos, mesmo que esta escrita apareça sob formas esotéricas ou até diagramatizada.

Existem também os princípios dos vídeos narrativos que contam histórias. Outros gêneros de vídeo, como os documentários, misturam a imagem referencial com o discurso verbal, quase sempre em voz off. *A voz off*, nesses casos, embora seja oralizada, não segue os princípios da linguagem oral, pois se trata, na realidade, de um texto escrito, quase sempre dissertativo, informativo, lido em voz alta. As imagens são de variados ordens (de estúdio, de reportagem, de arquivo, de filme de ficção, de desenho animado), mas elas sempre desempenham uma função referencial, mostrando aquilo que as palavras não podem alcançar, no mesmo tempo que o discurso fornece informações gerais sobre aquilo que a imagem não pode dar, como época, lugar, funções etc.

Há muitos vídeos que substituem o caráter narrativo pelo descritivo, quando as imagens não contam uma história, mas descrevem uma dada situação. Assim é a maior parte dos vídeos *clipes*, nos quais a música geralmente cantada se constitui no fio condutor do conjunto, sendo acompanhada por imagens ilustrativas. Esta função ilustrativa se mantém mesmo quando as imagens alargam o campo denotativo das letras das canções em cenários ou situações metafóricas, paródicas, imaginárias.

Costuma-se chamar o cinema, vídeo e mesmo a TV de audiovisuais. De fato, são áudio, no tom em geral, música, ruído e na fala dos diálogos. São também visuais, nas imagens. Entretanto é necessário repetir que cinema, vídeo e TV têm também caráter

discursivo, verbal, na medida em que são necessariamente narrativas ou descritivas. Isso quer dizer que, subjacente ao que costuma ser chamado de audiovisual, há uma camada de discursividade que sustenta o argumento daquilo que aparece em forma de som e imagem.

Além disso, meios audiovisuais, através da imagem em movimento, manifestam a semiose que é própria da sonoridade, não apenas naquilo que é afetado audível, mas também na ausência de som. Isto é, nos movimentos, durações, enfim, nos ritmos de suas imagens. Na realidade, cinema, vídeo e mesmo a televisão apresentam dois tipos de ritmos que não podem ser confundidos. Em um nível, o ritmo da história, ou daquilo que é narrado. Este depende da relação entre o tempo real da projeção (normalmente por volta de 100 minutos) e o tempo suposto da história que é contada. Os ajustamentos do tempo do filme com o tempo do que se conta, feitos de elipses, supressões, *flash backs* e avanços se constitui no ritmo da história filmada.

Em um segundo nível, aquele que apresenta analogias com o ritmo que é próprio da sonoridade, o tempo de duração das tomadas, dos diferentes movimentos da câmera, dos planos e seus cortes, das acelerações e desacelerações que vai configurando ritmos próprios das imagens em si mesmas. São estas configurações que se apresentam como contraparte no universo das imagens daquilo que se constitui em um dos aspectos mais fundamentais da organização sonora.

Também verbo-visuals-sônicos são o teatro, a ópera e o circo, cada um deles misturando essas três matrizes, de uma maneira que lhe é própria. Por exemplo, o papel da sonoridade no teatro fica quase sempre restrito à fala das personagens. O diálogo é tão dominante que o entreccho narrativo é inferido da ação encenada. Essa é uma característica do teatro que foi absorvida pelo cinema, pois também neste a história se monta através das ações das personagens. Mas a dominância do diálogo é sempre compensada pelos apelos visuais do cenário, da iluminação, do figurino e principalmente pela gestualidade, mais ritualizada no teatro do que no cinema.

Do mesmo modo, a ópera se constitui em um canal semiótico múltiplo com acréscimo na música. O diálogo cantado, acompanhado da orquestra, vai contando uma história, quase sempre bela, em meio a uma profusão de componentes visuais que vão do figurino e iluminação até os recursos do cenário. A discursividade narrativa está sempre presente na fala-canto das personagens. Isso quer dizer que a ópera também é verbal. Não é verbal oral que está cantado ao canto, mas o verbal discursivo do entreccho narrativo que vai se concretizando no diálogo cantado das personagens.

Também múltiplo é o circo. O espaço da cena que, no teatro e na ópera, via de regra, está circunscrito ao palco, no circo é um anel rodeado de bastões para a audiência. O anel se liga por uma passarela, no seu fundo, aos bastões. Este espaço invariante é preenchido por três tipos básicos de *performances*: palhaços que dialogam com o público, acrobatas que exibem sua arte e animais treinados para a encenação de suas admiráveis habilidades, tudo isso acompanhado de decoração, figurino e música capotais junto com efeitos de iluminação (Bouissac 1976). No circo, estas *performances* são altamente ritualizadas, além de que o contato com o público e o *feed back* que vem dele é parte constitutiva da mensagem. Nas atos com palhaços domina o diálogo, linguagem verbo-sonora, mas também dominantemente visual, na vestimenta, pintura facial e gestualidade altamente ritualizada do palhaço. Nas cenas de acrobacia, domina o visual-sonoro, este

manifesto tanto nos movimentos do corpo, tal como na dança, quanto na trilha sonora geralmente dramática que acompanha os gestos e movimentos. Nos atos com animais, tem-se sempre um enredo narrativo na medida em que neles está sempre implícita a superação de obstáculos que pode ser realizada tanto pelo animal em si quanto pelo domador ao enfrentar animais perigosos.

Entre os casos semióticos múltiplos acima mencionados, a televisão é, sem dúvida, aquele que leva a multiplicidade ao limite de suas possibilidades. Antes de tudo, porque a televisão, por sua própria constituição, é capaz de absorver para dentro de si quaisquer outras linguagens: rádio, teatro, cinema, apresentação musical, *shows*, publicidade, esportes, jornalismo. Certamente, ao serem absorvidas dentro da linguagem específica que é a da televisão, essas linguagens passam por transformações, por vezes, bastante radicais. Isso, entretanto, não modifica a natureza da linguagem da televisão em si que é, justamente, feita dessas absorções e misturas, em uma síntese que lhe é muito particular. Nela, o ritmo de montagem tem a si acirrar através da multiplicação dos cortes e dos pontos de vista que são perceptíveis pela pluralidade de tomadas vindo de diferentes câmeras ao mesmo tempo e pela riqueza de edição eletrônica. São tantas as linguagens e, conseqüentemente, são tantos os gêneros que convivem na televisão que, cada um deles, reclama por uma análise em separado, o que fugiria do escopo deste capítulo.

Certamente ficamos em nível meramente esquemático as sugestões acima esboçadas de análise dos minutos entre matrizes de linguagens nas várias sistemas de signos. Detalhados, como já foi dito, seria assunto para um outro livro. Deixa, por isso, no último capítulo, a aplicação à hipermídia como um exemplo dos procedimentos de análise que penetram mais fundo nos cruzamentos não apenas entre as modalidades, mas também entre as submodalidades das matrizes. O modo como a hipermídia funde o sonoro, visual e verbal na trama de sua textura se constitui em uma proposta de exemplo para a prática da teoria das três matrizes da linguagem e pensamento.

CAPÍTULO VIII

AS LINGUAGENS DA HIPERMÍDIA

Propiciada, entre outros fatores, pelas mídias digitais, a revolução tecnológica que estamos testemunhando é gêmea, cultural e socialmente, com uma profunda do que foi a invenção do alfabeto, do que foi também a revolução provocada pela invenção de Gutenberg. E ainda mais profunda do que foi a explosão da cultura de massa, com os seus meios técnicos mecânico-eletrônicos de produção e transmissão de mensagens. Muitos especialistas em cibercultura não têm cessado de alertar para o fato de que a revolução teleinformática, também chamada de revolução digital é tão vasta a ponto de atingir consequências antropológicas importantes, chegando a compará-la com a revolução neolítica. Para se ter uma idéia das conseqüências trazidas por essa revolução, basta dizer que a nova ordem econômica, social e cultural mundializada não seria possível sem ela.

Na base dessa revolução está o processo digital. Via digitalização, quaisquer fontes de informação podem ser homogeneizadas em cadeias sequenciais de 0 e 1. Essas cadeias são chamadas *bits*. Um *bit* não tem cor, tamanho ou peso e é capaz de viajar à velocidade da luz. É o menor elemento atômico no DNA da informação. E em estado ligado está desligado. Os *bits* sempre formam a partícula subjacente à computação digital, mas, ao longo das últimas décadas, o vocabulário binário foi muito expandido, para incluir bem mais do que apenas números e mesmo letras. Diferentes tipos de informações, como áudio e vídeo, passaram a ser digitalizados, relacionando-se também a um 0 e um 1 (Negroponte, 1995: 18-19).

Além da universalização da linguagem, a digitalização possui pelo menos dois outros méritos: de um lado, a compressão de dados, permitindo armazenar que pouco, da mesma cada vez menos onerosa, enviar e fazer circular uma enorme quantidade de informação; do outro lado, a independência da informação digital em relação ao meio de transporte. Sua qualidade permanece perfeita seja ela transmitida via fio de telefone, cabo de fibra, satélite de televisão, cabo etc. Tendo sua base na digitalização, as fontes de aceleração da co-evolução entre o homem e as máquinas destinadas ao tratamento da informação têm sido a hibridização das tecnologias e a convergência das mídias. Várias setores tecnológicos e várias mídias anteriormente separadas convergem para um único aparelho. Com a digitalização da informação, um *fax*, uma impressora a laser, uma fotocopiadora, uma secretária eletrônica, um *scanner*, um computador podem convergir em uma única máquina. O sistema de leitura do *scanner* é utilizado pelo *fax*; o sistema de impressão *laser* pelo *impressor* ou fotocopiadora; o *modem* pelo telefone. Os prognósticos das convergências não param aí. Através do acasalamento da informação com a televisão e as telecomunicações, deverão aparecer sistemas híbridos e a co-evolução acelerada

microcomputador portátil do tipo *note-pads* integrando fax, televisão, telefone celular, videoconferência, telefone inteligente com tela (*smart phone* ou "intelifone"), ou ainda aquilo que Rosnay (1997: 85) chama "comparvisor": "o computador-televisor ligado ao telefone, a estação de viagem do futuro nas superauto-estradas eletrônicas do ciberespaço" (Rosnay 1997: 95).

O nascimento de uma linguagem

Um dos aspectos evolutivos mais significativo dessa conjuntura revolucionária está no aparecimento e rápido desenvolvimento de uma nova linguagem: a hipermídia. Antes da era digital, os lugares estavam separados por serem incompatíveis: o desenho, a pintura e a gravura nas telas, o texto e as imagens gráficas no papel, a fotografia e o filme na película química, o som e o vídeo na fita magnética. Depois de passarem pela digitalização, todos esses campos tradicionais de produção de linguagens e processos de comunicação humana juntaram-se na constituição da hipermídia. Para ela convergem o texto escrito (livros, periódicos científicos, jornais, revistas), o audiovisual (televisão, vídeo, cinema) e a informática (computadores e programas informáticos). Aliada às telecomunicações (telefone, satélites, cabo) das redes eletrônicas, a tecnologia da informação digital conduziu à disseminação da internet que resultou na associação de dois conceitos básicos, o de servidores de informação com o de hipertexto. O usuário pode navegar de um texto em um servidor para qualquer outro, bastando para isso seguir alguns protocolos muito simples. O universo virtual das redes tem se alastrado tão exponencialmente por todo o planeta a ponto de produzir a emergência de uma nova forma de cultura, a cultura do ciberespaço ou cibercultura. Não obstante a importância dessa questão, desejo aqui concentrar-me em uma das faces mais importantes da cibercultura, a saber, a da hipermídia como linguagem.

Trata-se, de fato, de uma linguagem inaugural em um novo tipo de meio ou ambiente de informação no qual ler, perceber, escrever, pensar e sentir adquiriram características inéditas (Lantow 1994: 11). A escrita suméria tem cerca de cinco mil anos; a industrialização da escrita pela tipografia e o livro têm quinhentos anos. A estocagem e, em seguida, o tratamento eletrônico por computador dos meios de comunicação humana (texto, imagens e sons) têm pouco mais de cinquenta anos. Quanto à digitalização, essa linguagem universal que permite tratar todos os tipos de informação sob um mesmo princípio, nas primeiras aplicações comerciais têm cerca de uma década (Rosnay 1997: 92). A acelerada expansão da hipermídia aos últimos anos permite prever o papel que ela deverá desempenhar na cultura emergente e futura dos ambientes virtuais, principalmente no momento em que a tecnologia das redes puder absorver com mais precisão e rapidez as múltiplas linguagens que coexistem na hipermídia.

A cultura do livro impresso, desde a invenção de Gutenberg, reinou soberana durante pelo menos quatro séculos. Entretanto, a multiplicação crescente, a partir da Revolução Industrial, dos meios de produção de linguagem veio colocar em crise a hegemonia da cultura literária, também chamada de era de Gutenberg. Estendendo-se do século XV até o XIX, essa foi a era das letras, quando a linguagem verbal escrita dominou como produtora e difusora do saber e da cultura. Nas sociedades europeias, incrementadas

do desenvolvimento da ciência moderna e fontes de inspiração para os ideais iluministas, o livro encontrou morada privilegiada, desempenhando sua função de registro e transmissão do saber humanista e científico.

O primeiro grande golpe na hegemonia do livro e da cultura das letras foi dado pela invenção da fotografia. Daí para a frente, a perda de exclusividade do livro como meio de produção e transmissão da cultura seria progressiva e irreversível. É certo que a mecanização da impressão trouxe a possibilidade de produção em massa de livros, mas trouxe também a explosão do jornal e revistas — estes híbridos entre a linguagem impressa, a linguagem diagramática e a fotografia — trazendo consigo o nascimento da cultura de massas que veio crescer ainda mais com o desenvolvimento do cinema, poderosa extensão da fotografia. Esses meios industriais-mecânicos de produção de linguagem e de comunicação, entretanto, seriam meros filhotes da grande revolução massiva que chegaria com os meios eletro-eletrônicos e seu grande poder de difusão: rádio e televisão, parceiros inseparáveis da explosão publicitária, alimento essencial para a dinâmica industrial da comunicação e cultura.

Em pleno clímax da cultura de massas, contudo, já começavam a germinar as sementes da pós-modernidade comunicacional com a multiplicação dos dispositivos de reprodução da cultura do disponível e do efêmero. Trata-se das fotocopiadoras, videocassetes e aparelhos do vídeo, acompanhados de uma rentável indústria de videocliques e videojogos junto com a expansiva indústria de filmes em vídeo para serem alugados a qualquer hora do dia e parte da noite em videocolocadoras de que quaisquer cidades em quaisquer partes do mundo estão hiperconvidadas. Nesses meios, propícios à escolha e consumo individualizados, em oposição ao consumo massivo, imagens e textos se descolam de seus contextos, fragmentando e desestruturando as referências semânticas e históricas em que seus sentidos se conectavam.

Ao mesmo tempo, foram se intensificando cada vez mais os casamentos e misturas entre linguagens e meios, inaugural da cultura das mídias, cultura da multiplicação que nasce dos híbridos que se encontram, por exemplo, nos suplementos literários de jornais e revistas, nos revistas de cultura, no rádio-jornal, telejornal, videotexto, videocento etc.

Contudo, isso é apenas um epifenômeno quando comparado à grande hibridização permitida pela digitalização e pela linguagem hipermidiática por ela introduzida em seus processos de comunicação inteiramente novos, interativos e dialógicos. Segundo Winek (1997: 3), do ponto de vista do suporte, "a hipermídia consiste de informação digital, isto é, dados eletromagnéticos transcódificados numericamente num espaço a *n* dimensões [...] Esse suporte físico, de caráter eletrônico, inaugura um espaço de representação ontologicamente infinito", visto que "sua existência só acontece em telas de luz e sons codificados, pressupondo o conceito de interação do *usuário* com o *meio* e com o *interlocutor*". Segundo Lanfer e Saneta (1997), "do ponto de vista da linguagem e da comunicação, a hipermídia se define como o acesso simultâneo a determinados textos, imagens e sons, utilizando-se uma ou mais telas eletrônicas".

Preliminar o novo, entretanto, o primeiro grande poder de fundo da hipermídia está na hibridização das matrizes de linguagem e pensamento, nos processos simbólicos, códigos e mídias que ela aciona e, conseqüentemente, na mistura de sentidos receptivos, na sensibilidade global, sinestesia reverberante que ela é capaz de produzir, na incli-

mesma em que o receptor ou leitor intervir e interagir com ela, cooperando na sua realização. Por isso mesmo, em uma definição sucinta e precisa, hipertexto significa "a integração sem suturas de dados, textos, imagens de todas as espécies e sons dentro de um único ambiente de informação digital" (Feldman 1995: 4). A primeira linguagem a reerguer-se, para entrar triunfalmente nesse cenário, foi a verbal escrita.

No século XX, tido como o século da proliferação das imagens, século da perfeita foto-filmica e das telas eletrônicas, a linguagem verbal escrita estava relegada ao plano menos espetacularizado dos meios de impressão. Sua soberania, sustentada por alguns séculos, parecia para sempre perdida. O hipertexto digital a trouxe de volta sob a forma inédita de vínculos não lineares entre fragmentos textuais associativos, interligados por conexões conciliadas (campos), indiciativas (chaves) ou por metáforas visuais (ícones) que remetem, no clicar de um botão, do um percurso de leitura a outro, em qualquer ponto da informação ou para diversas mensagens, em caminhos simultâneos e interconectados. Essa forma que estava apenas saindo de modo tímido e rudimentar nas grandes enciclopédias, ainda presos à pesada materialidade dos misterios volumes em papel bíblia, transformou-se hoje em hipertexto, na qual a lógica do hipertexto se amplia à dimensão audiovisual, cinescópica, tátil e mesmo musical da linguagem.

Se nas enciclopédias e mesmo nos livros impressos, só com muito esforço a imagem podia se desprender da função utilitária de ilustradora das ideias, na hipertexto, ela pode comparecer em sua plena potência, ainda mais amplificada pela animação: movimento resultante da cooperação na morfogênese das imagens que gesticulam. Na hipertexto, fotos, desenhos, gráficos, sinais de trânsito isomorfos, formas em multi-luz-cor, texturas, sombras e luzes lá estão para orquestrar sentidos. Palavras, textos, imagens fixas e animadas podem complementar-se e intercambiar funções na trama de um tecido comum. Como se isso não bastasse, a hipertexto pode importar sons, vozes, música, ruidos e vídeos. Tudo isso é então orquestrado em ambientes 3D em cujas arquiteturas o receptor imerge em processos de busca proposital ou aventurosa.

Longe de ser apenas uma nova técnica, um novo meio para a transmissão de conteúdos praxiáticos, a hipertexto é, na realidade, uma nova linguagem em busca de si mesma. Essa busca dispõe, antes de tudo, da criação de hiper-sintaxes que sejam capazes de relacionar linguagens que antes só muito casualmente podem estar juntas, combinando-as e relacionando-as em uma mesma malha multidimensional. Toda nova linguagem traz consigo novas modos de pensar, agir, sentir. Bastando da convergência metamorfológica de todas as linguagens, a hipertexto significa uma síntese inédita da natureza da linguagem e pensamento sonoro, visual e verbal com todos os seus desdobramentos e misturas possíveis. Não estão gerando novas formas de pensamento heterogêneas, mas, ao mesmo tempo, amovidamente convergentes e não-lineares, cuja implicação é mestra e esbatonada, tanto para o indivíduo quanto para a sociedade, assim como apenas compreendendo a palavra.

Para interpretar, sustentando e ligando essas análises de linguagens, a hipertexto propõe um descolamento material para a conexão interativa do leitor interativo. No seu caráter proativo, fluido, submetida às intervenções do usuário, as estruturas da hipertexto constituem-se em arquiteturas líquidas. Essa expressão foi usada por Marcos Novak (1993) para se referir à modelização líquida da informação, um clima fluido, movendo e plásticos ativáveis no usuário na medida em que este navega na hipertexto, interagindo

com a rede e acesso de um campo multimídia, multi-sequencial, multi-sintético (palavras, imagens, textos, documentos, sons, ruidos, músicas, vídeos) e labiríntico que o usuário, ele próprio, ajuda interativamente a construir. Ao escolher um percurso, entre muitas possibilidades, o leitor estabelece sua co-participação na produção das mensagens.

A multidimensionalidade da hipertexto

Esse modo, além de permitir a mistura de variados modalidades das três matrizes da linguagem e pensamento — textos, imagens, sons, ruidos e vozes em ambientes multimídiaicos — a digitalização também permite a organização aticulado dos fluxos informacionais nos ambientes hipertextuais. Por isso mesmo, o outro grande poder definidor da hipertexto está na sua capacidade de armazenar informações e, através da interação do receptor, transmitir-se em incontáveis versões virtuais que são buscadas na medida mesma em que o receptor se coloca em posição de autor. Isso só é possível devido à estrutura de caráter hiper, não sequencial, multidimensional que dá suporte às infinitas opções de um leitor interativo. Que estrutura é essa? Para compreender a e necessário entender melhor o sistema hipertexto. Começamos pelos pioneiros.

Rosenz (1989: 63-66) nos informa que, embora o termo "hipertexto" tenha aparecido mais tarde, suas funções e mecanismos já são cinco décadas de, seus primeiros identificados foram Markweir Bush, Douglas Engelbart e Theodor Nelson. Embora as ideias já estivessem maduras, antes da década de 80, a tecnologia de computação não podia suportar acesso distribuído em alta velocidade para grande bases de dados de informação. Bush foi conselheiro de ciência do Presidente Roosevelt. Para lidar com a explosão do conhecimento científico no período da segunda guerra mundial, em 1945, Bush desenvolveu o primeiro sistema hipertexto, chamado de memex, que tinha por função suplantar a memória pessoal. Bush percebeu que os sistemas de busca, comento da informação era arbitrária, enquanto a memória humana opera por associações. Idealizou, assim, um dispositivo no qual uma pessoa poderia todos os seus livros, artigos e comunicações através de um mecanismo que pode ser consultado com a velocidade e flexibilidade. A maioria das características do hipertexto já estava presente em esse dispositivo rudimentar de Bush.

O primeiro a tentar implementar tais ideias, em 1963, foi Engelbart, do Instituto de Pesquisa de Stanford. Para ele, o computador é capaz de amplificar o repertório humano de habilidades, linguagens, métodos e procedimentos. Elementos implementados de sistemas que eram capazes na manipulação de símbolos e estruturação mental, antes fundamentalmente para o hipertexto. Mas o termo "hipertexto" só foi inventado por Theodor Nelson (1974). Ele argumentou que os livros não devem ser controlados pelo autor ou estrutura do assunto ou pela estrutura do conhecimento do autor ou estrutura os significado informativo. A estrutura do conhecimento de cada indivíduo é idiossincrática, de modo que cada qual deveria estruturar a informações de uma maneira que lhe dá sentido. Visando isso, Nelson soube colocar toda a ficção que dá mundo em um sistema gigantesco de hipertexto.

Em vez de um fluxo linear de texto, o hipertexto quer, por esta direção, ser um sistema de nichos de informação, constituindo de partes ou fragmentos de texto. Não é assim

associativos são os títulos básicos de sua construção. Os nós são as unidades básicas de informação em um hipertexto. Nós de informação, também chamados de módulos, consistem em geral daquilo que cabe em uma tela. Cada vez menos os hiperdocumentos estão constituídos apenas de texto verbal, mas estão integrados em tecnologias que são capazes de produzir e disponibilizar som, fala, áudio, gráficos, desenhos, fotos, vídeos etc. Essas informações multimídiais também constituem os nós. Assim, os nós de informação podem aparecer na forma de texto, gráficos, seqüências de vídeos ou de áudios, janelas ou de misturas entre eles. A ideia de nó, por isso mesmo, não é uma ideia de medida, mas modular, dependendo de sua funcionalidade no contexto maior de que faz parte. Um nó pode ser um capítulo, uma secção, uma tabela, uma nota de rodapé, uma coreografia imagética, ou qualquer outra subestrutura do documento. A combinação de hipertexto com multimídia, multilinguagem é que passou a ser chamada de hiperídia.

Dado o caráter descentralizado dos nós, o outro título básico da construção hiperidmiática está nos nexos ou conexões. Um discurso verbal arma-se em um todo coeso graças aos conectores gramaticais. Um artigo se estrutura em parágrafos de transição, tópicos e subtópicos, assim como um livro se organiza em capítulos. Do mesmo modo, a hiperídia também tem um sistema de conexões que lhe é próprio. O propósito básico desse sistema é conectar um nó a outro de acordo com algum desenho lógico, seja este analógico, arborescente, em rede, hierárquico etc. São essas conexões, geralmente ativadas através de um mouse, que permitem ao leitor da hiperídia mover-se através do documento. Descobrimos e seguimos pistas que são deixadas em cada nó, basta o instante de um clique para que, em um piscar de olhos, o leitor salte de um nó para outro.

Há uma infinita variedade de conexões possíveis. Entre elas, a mais importante é aquela que liga um nó a outro no interior do documento. Mas há as conexões que ligam o texto a nós ou há ainda as conexões lexicais que ligam regiões de texto a nós, entre outros. Transitando entre informações modularizadas, articuladas, as opções do caminho a seguir são de inteira responsabilidade do leitor. A hiperídia não é feita para ser lida do começo ao fim, mas sim através de buscas, descobertas e escolhas. Este percurso deve estar suportado por uma estrutura que descreva sua sistema multidimensional de conexões. A estrutura flexível e o acesso não linear da hiperídia permitem buscas divergentes e caminhos múltiplos no interior do documento. Quanto mais rico e coerente for o desenho da estrutura, mais opções ficam abertas a cada leitor na criação de um percurso que reflete sua própria rede cognitiva.

A formação intencional das arquiteturas fluidas

A hiperídia é uma linguagem intrinsecamente interativa. O leitor não pode usá-la de modo reativo ou passivo. Ao final de cada página ou tela, é preciso escolher para onde seguir. É o usuário que determina que informação deve ser vista, em que seqüência ela deve ser vista e por quanto tempo. Quanto maior a interatividade, mais profunda será a experiência de inserção do leitor, inserção que se expressa na sua concentração, atenção e compreensão da informação. O desenho da interface é feito para incentivar a determinação e tomada de decisão por parte do usuário. Segundo Winick (1997: 4), nesse contexto,

interatividade designa a capacidade do programa de hiperídia para reagir aos comandos do usuário. Diz respeito à qualidade semiótica intrínseca às tecnologias que operacionalizam recursos de navegação, busca e atualização de informações em um campo de referências multidirecionadas. Isso significa que a insertividade em um sistema informacional dá ao receptor alguma influência sobre o acesso à informação e um grau de controle sobre os resultados a serem obtidos (Feldman 1995: 6).

Apesar de todas as promessas com que a hiperídia seduz o receptor, seu uso pode ser problemático. O uso depende dos desígnios previstos pela estrutura. Hiperídia significa, sobretudo, enorme concentração de informação. Ela pode consistir de centenas e mesmo milhares de nós, com uma densa rede de nexos. A grande flexibilidade do ato de ler uma hiperídia, leitura em trânsito, pode se transformar em desorientação se o receptor não for capaz de formar um mapa cognitivo, mapeamento mental do desenho estrutural do documento. Para a formação desse mapa, contudo, ele precisa encontrar pedras que funcionem como sinalizações do desenho. Portanto, transitar pelas infâmias pode se tornar extremamente frustrante se o programa estrutural do documento não estiver ajustado ao potencial pretendido. Vem daí a necessidade de criar roteiros e programas que sejam capazes de guiar o receptor no seu processo de navegação. Todos sistemas, pois, entretanto, é uma falta de bom gosto. A opção pelo didatismo pode tolher a curiosidade e a vontade da descoberta que deve impulsionar as ações do leitor, pois o leitor enfata a inteligência.

Por outro lado, se não houver alguma lógica interna a ser apreendida em ilustrações gradativas, os usuários podem se perder na confusão interativa, sem saber de onde vêm, para onde vão e nem mesmo como sair do lugar em que estão. Enfim, os pontos cegos não devem encontrar um ponto de organização estratégica, justo e sugestivo, capaz de comandar a atenção, sem cair no mero didatismo, de um lado, nem mergulhar na entropia cognitiva, de outro. Como em um labirinto, a mais hábil dentre todas as metáforas para a hiperídia (ver Lúcio 1999), o prazer de se perder ao pode ser intensificado quando apoiado na expectativa persistente de que a promessa de um alvo a ser atingido será eventualmente cumprida.

A necessidade de mapeamento, de uma cartografia mental para a navegação, não coloca diante do usuário grande poder destrutivo e potencial aberto pela hiperídia. Através da exploração ou não desse potencial pode ser avaliado o teor criativo de a produção hiperidmiática: a isomorfia do seu desenho estrutural com o conteúdo que se usa transitivamente. É justamente esse potencial, necessariamente incorporando os dois outros poderes definidores da hiperídia — a hibridização das matrizes de linguagem com as correspondentes modos de pensamento e a arquitetura dos fluxos informacionais — que me fez analisar em um esplêndido trabalho em hiperídia, recém-lançado no Brasil, o trabalho de Sérgio Balleis e Luís Carlos Petry, *Hiperídia, psicodélico e história da cultura* (2000a e 2000b).

Contudo, dada a grande complexidade desse trabalho, sua análise será aqui antecedida pela aplicação da teoria das três matrizes de linguagem e pensamento a uma amostra de hiperídias estruturalmente bastante acessíveis. Com isso, pretendo apresentar uma versão didática da aplicação da teoria das três matrizes, antes de enfrentar a análise mais desafiadora de um trabalho que leva o potencial das linguagens da hiperídia a limites admiráveis.

As três matrizes da linguagem na hipermídia

Conforme já mencionei na introdução deste livro, a primeira experiência de aplicação à hipermídia das três matrizes da linguagem e pensamento, quando ainda se reduziam a 27 modalidades, teve para cada matriz, desenvolveu-se, entre 1997-99, durante um projeto de pesquisa integrado para o qual recebemos auxílio do CNPq. Esse projeto visava descrever, analisar e classificar os processos labiais da linguagem (relações entre o verbal, visual e sonoro) que operam no interior da hipermídia. Teve por base a teoria das três matrizes da linguagem verbal, visual e sonora, pretendia-se estudar o comportamento de cada uma dessas três matrizes, de suas correspondentes modalidades e das misturas entre elas para determinar as características de linguagem e de comunicação, assim como o perfil inovador da hipermídia.

O primeiro passo da pesquisa foi estabelecer uma lista dos principais tipos de CD-ROM que circulavam no mercado na época. Estes se dividiam em: CD-ROMs artísticos, técnicos, musicais, educacionais, documentários, institucionais, enciclopédicos e revistas em CD-ROM.

Tendo em vista os objetivos pretendidos, os estudos para a coleta e análise da amostra não se voltaram para a temática, mas para os tipos de organização de linguagem que se faziam presentes, nos quais: (1) hipermídias com predominância da matriz sonora, nas suas variadas variantes; (2) com predominância da das formas visuais e suas variedades; (3) com predominância do discurso verbal e suas variedades; (4) hipermídias em que as matrizes sonora, visual e verbal estavam em igualdade de condições, revelando uma maior relação equilibrada entre as três matrizes. Evidentemente, estas últimas se constituiriam em uma amostragem mais significativa para a pesquisa, mas as anteriores também eram importantes na medida em que, por privilégio a essas matrizes da linguagem, podiam funcionar distintamente como meios de comunicação múltipla das características de cada uma das matrizes da linguagem.

Os critérios também levaram em conta a qualidade da linguagem hipermídia. Como indicador da qualidade, utilizamos os critérios de fluidez, coerência e completude. Os primeiros testes sobre uma amostra desta feita, revelaram que esses critérios eram, de fato, capazes de funcionar como indicadores de qualidade.

Depois de alguns ensaios de aplicação a uma matriz idealizada, foram selecionados nove CD-ROMs, dois com predominância da matriz sonora, dois com predominância da visual, dois com predominância da matriz verbal e três em que as matrizes funcionalmente se equilibravam. A análise preliminar dos três fatores presentes nas hipermídias resultou no que se segue:

(1) A matriz auditiva (sonora) é composta por: (1.1) vozes que se dividem em: (1.1.1) voz *in situ*, quando o receptor vê quem fala; (1.1.2) voz *ex situ*, quando o receptor não vê quem fala. Evidentemente, o enunciador dessa fala fica sem ser pressuposto. Trata-se de um narrador interno ao ambiente criado pela hipermídia. (1.2) Voz *in vivo*, quando o receptor não vê quem fala e o enunciador da fala não é loc. utilizado dentro do ambiente da hipermídia. Trata-se, pois, de um narrador externo. (1.2.2) Música que se caracteriza como (1.2.1) música diatélica, aquela que vai ajudando a construir o sentido de uma história narrada; (1.2.2) Música não diatélica, que diz, *in situ*, no ambiente; (1.2.3) Ruídos que se caracterizam como (1.2.3.1) imediatos, sempre levando psicológicos e quase sempre

de fatos passados; (1.2.3.2) Todos os outros sons não musicais da hipermídia se caracterizam como *múdos*, na maior parte das vezes são sons concomitantes, outros vezes, *ruídos realistas* que *convencem* como acompanhamento sonoro da imagem.

(2) A imagem foi analisada sob três pontos de vista: (2.1) Do modo como foi produzida: (2.1.1) sintética, produzida através de algoritmos, processadores; (2.1.2) imagem de registro: fotografia, vídeo; (2.1.3) imagens artesanais: desenho, pintura, diagramas manuais. (2.2) Quanto à sua natureza: (2.2.1) não-representativas; (2.2.2) figurativas; (2.2.3) mistas, não-representativas e figurativas. (2.3) Quanto às metamorfoses, evolução temporal: (2.3.1) animadas vs. estáticas; (2.3.2) editadas vs. não editadas.

Depois desta análise preliminar, a amostra foi analisada à luz das nove modalidades da matriz sonora, das nove modalidades da matriz visual e das nove da matriz verbal. Apresenciamos no que se segue, a título de exemplo, a análise de apenas quatro hipermídias, uma para cada uma das condições de predominância que os critérios estipularam.

O predomínio da matriz sonora

Uma das hipermídias que analisamos sob o predomínio da sonoridade foi *Leonardo, o avesso*. Evidentemente, essa predominância da sonoridade é bastante relativa, visto que a hipermídia apresenta momentos em que a matriz visual também se destaca, dentro desta, o verbal. Esse privilégio depende do ícone de navegação escolhido. Em nossa pesquisa, o privilégio da matriz sonora foi devido ao fato de que, ao ícone "invenções", além às invenções de Leonardo, a matriz sonora, especialmente sonora-verbal, é fundamental.

Além da narração em voz *over*, obtém-se informações que não aparecem nas outras fontes que citamos, e isso em uma autonomia relativa importante para o exame dos aspectos específicos que desempenha na linguagem hipermídia. Acompanhando o modelo de vídeo documentário, a cada um a função de complemento *invenções* da matriz visual, não se limitando ao papel ilustrativo ou ambiental, como costumamos encontrar em grande parte das hipermídias. Além disso, o som multimedial em voz, linguagem verbal, como acontece neste CD-ROM, nos permite acessar, nas indicações da voz, os dados de qualidade como linguagem labial, entre o som e o verbal.

Além do ponto de vista da sonoridade, foi mais especificamente analisado o caso das hipermídias que mostra as músicas musicais de Leonardo, mais explicitamente a um "vôo organista". Esse pequeno exemplo é ilustrativo da modalidade das situações autônomas na música, na medida em que evidência a busca, levada a cabo durante a vida, da forma de organização e sistematização, quando o texto sonoro genuíno começa para se tornar música.

Após esse registro de áudio está no formato MIDI (*Musical Instruments Digital Interface*) e mostra o não se podendo afirmar que o exemplo na hipermídia tenha seguido o exemplo de Leonardo da Vinci, é importante ressaltar que as notas deste instrumento musical são apresentadas em modo "gráfico" ou seja pelo modo de reprodução modo, *in vivo*, a hipermídia revela fidelidade documental visto que, na época de Leonardo a música, ou melhor, a notação convencional da música, vivia no momento não criado pela harmonia grega.

No seu aspecto visual, *Leonardo* é rico em imagens. Entretanto, não há variedade de tipos de imagem. Todas elas são figurativas em nível de primariedade (figura como qualidade), secundariedade (figura como registro) ou terciariedade (figura como convenção). Mantém-se, portanto, em todo o CD-ROM, uma coerência de escolha em relação ao tipo de imagem que era próprio da época de Leonardo. A codificação de regras precisas, que caracteriza o desenho de Leonardo, como as proporções, está sempre presente. Mesmo quando o CD-ROM faz uso de imagens fotográficas, quer dizer, imagens figurativas por conexão dinâmica, evidentemente inexistentes na época de Leonardo, estas imagens ainda apresentam uma coerência com a figuratividade que domina no CD-ROM.

Entretanto, imagens figurativas não deixam de apresentar os traços de primariedade típicos das formas não-representativas. É certo que os aspectos não representativos estão subjacentes à figura, mas, nem por isto deixam de existir. O caso da primariedade mostra-se claramente na qualidade das cores, tons, no esmaecimento das figuras e principalmente do fundo das figuras (Figura 8.1). O aspecto qualitativo ainda se manifesta na marca do gesto, o gesto típico do desenho, da pintura. A qualidade também se faz notar nas bordas da tela onde o papel apresenta-se com aspecto rústico, no estilo do século XV.

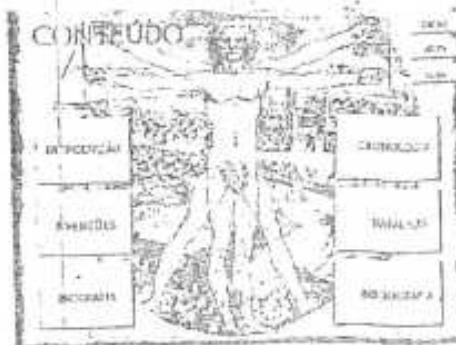


Figura 8.1. CD-ROM Leonardo e os Venetianos.

As figuras representando ícones de navegação são coerentes com o todo figurativo do CD-ROM. Em algumas telas, elas são utilizadas para função pelas palavras. Outras vezes, as palavras funcionam similares como ícones de navegação. Nesse caso, a escritura se enquadra nas formas representativas por convenção, o sistema.

No seu aspecto verbal, a maioria dos ícones de navegação dessas hipermedia é formada por palavras. Isso não é ocasião para discutir a função da figura daquilo que é chamado ícone nas interfaces entre programas e usuários na linguagem informática. Por trás do uso corrente do termo ícone nesse contexto reside um fenômeno equivalente ou, pelo menos, um reducionismo. É claro que estas imagens são, sob certos aspectos, icônicas. Foi provavelmente em função disso que a informática se apropriou do termo para nomear as imagens que funcionam como pontos de partida para a navegação na hipermedia. Entretanto, nesse contexto, estas imagens têm um caráter simbólico centrado, pois já

fazem parte de uma convenção da linguagem hipermedia. Além de símbolos, elas são, antes de tudo e predominantemente, índices, visto que funcionam como elementos conectores e indicadores de rotas de navegação.

Assim sendo, quando os ícones de navegação são palavras, eles são duplamente simbólicos, visto que, além da convenção da escrita em si mesma, o ícone de navegação é ainda uma convenção da linguagem da informática. Mas os ícones de navegação são também ícones por funcionarem como sinalização para a navegação, ao mesmo tempo que funcionam ainda como ícones, embora sejam palavras, porque, ao ocuparem o lugar dos ícones de navegação, contaminam-se da função icônica que é próprio deles.

É na bibliografia dessa hipermedia, entretanto, que o texto verbal aparece em predominância. Ele começa apresentando características da descrição indicial, mas logo se transforma em uma narrativa consecutiva, obedecendo a uma seqüencialidade de ordem cronológica, que predomina até o seu final.

O predomínio da matriz visual

Nesse tópico, uma das hipermedias selecionadas foi *Ananda stories* que trabalha basicamente com imagens sintéticas, isto é, produzidas em computador (Figura 8.2). Trata-se de imagens figurativas sintéticas, com pouca animação, embora o texto seja narrativo. O movimento da história vai se construindo na medida em que o usuário vai sendo clicado. Portanto, a dinâmica narrativa não é dada pelo movimento interno das imagens, mas pela interação do receptor com a tela do monitor através do clique do mouse. O verbal não chega a se constituir em discurso, mas apenas entra na forma de palavras que complementam algumas informações visuais. O som, por sua vez, é indicial, tendo a função de preencher a descontinuidade existente na passagem de uma imagem para outra. Através do som, cria-se a impressão de uma imagem completa.

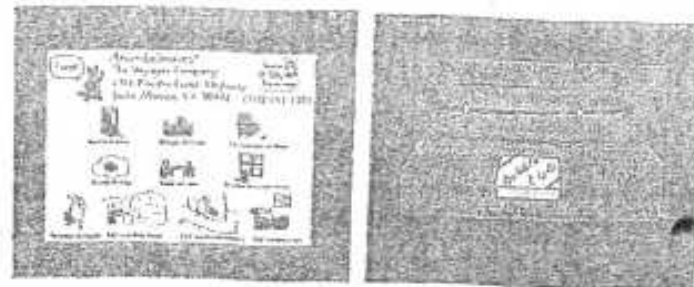


Figura 8.2. CD-ROM Ananda stories.

Sob o ponto de vista puramente visual, para reproduzir o mundo infantil da personagem Amanda, esse CD-ROM utiliza fartamente das formas não-representativas no nível das qualidades reduzidas a si mesmas e da marca do gesto: manchas, pinceladas e rabiscos. Esse caráter da imagem é contrabalançado com alguns traços de convencionalidade que já se manifestam nas formas mais elementares, como no desenho estilizado de uma caverna escura com uma aura de luz, traço convencional estabelecido por hábito na linguagem da história em quadrinhos. Esses aspectos convencionais chegam a adquirir força simbólica, típica das formas representativas, no seu nível de representação por analogia, quando criam situações e elutas que têm por função representar idéias, no caso, por exemplo, simbolizando analogicamente a amizade, a luz no fim do túnel.

A marca do gesto está também muito presente em todos os momentos de *Amanda stories*, pois se trata de um desenho orgânico que, nas formas simples dos rabiscos e desenhos, registra a dinâmica da gestualidade infantil.

O desenho de todos as personagens apresentam qualidades próprias, o que os enquadra na primeira modalidade das formas figurativas, quer dizer, a figura como qualidade, o *my genres*. É o mundo de Amanda, seu mundo todo particular que se manifesta através da imagem. Na página de abertura, os próprios personagens reforçados pelos estudos, que funcionam também como legendas das histórias, fixados os ícones para as escolhas que a história permite, funcionando também como ícones de navegação. Nesse sentido deixam de ser simples figuras, passando a desempenhar uma função simbólica, isto é, de uma forma representativa por convenção, pois seguem uma norma convencional da linguagem hipertextual. Mas não também índices ao apontarem para a história que está por trás do ícone. Além disso, são ícones propriamente ditos, no seu caráter de imagem ou forma figurativa que representa por analogia.

Sob o ponto de vista verbal, uma vez que se trata de uma hipertextual com predominância da linguagem visual, os enredos do argumento narrativo são construídos visivelmente. Sendo um CD-ROM para crianças, o enriquecimento das histórias vai se dar na medida em que o *mouse* é clicado em qualquer ponto da tela, constituindo-se numa atividade lúdica, fácil. Embora simples, numa figuração típica do desenho infantil, as imagens apresentam-se num encadeamento seqüencial cronológico. São elas, as imagens, e não o texto, que encadeiam a narrativa, uma narrativa de tipo consecutivo. Esse encadeamento se realiza na medida em que a tela é clicada. Portanto, a narrativa visual tem algum teor interativo: a história só vai se montando na medida em que o receptor, através de sua intervenção no *mouse*, provoca a continuidade narrativa.

O verbal aparece na primeira página da hipertextual com a função de iniciar cada história. Nas histórias, aparecem apenas palavras isoladas que ora complementam a imagem, ora descrevem-na, sendo redundantes com o texto, transcendendo-o. Os textos que dão título às histórias funcionam como legendas e também como índices que remetem aos vários enredos encontrados na hipertextual. A página em si tem toda função, ela mesma, tanto uma narrativa espacial, tão lúdica em que apresenta um conjunto de índices de várias naturezas condensadas num mesmo espaço. Em um canto superior da página, um gato preto indica a saída do aplicativo. Tem-se aqui o gesto dentro da imagem, descrevendo-a. Assim o texto funciona como um rótulo, operando, portanto, uma relação de contigüidade entre imagem e texto, numa transcendência da linguagem visual para a verbal.

Em algumas páginas, aparecem onomatopéias, numa associação por similaridade

entre a linguagem escrita e a oral. Como em todas as onomatopéias, trata-se de uma simulação, com preferência do aspecto qualitativo icônico, quer dizer: representação do objeto por semelhança. A relação entre texto e imagem é, em algumas páginas, de complementaridade. O texto complementa a imagem, objetivando-a, finetando, o mais das vezes, o verbal sempre apenas uma função subsidiária, só aparecendo para legendar ou complementar detalhes das imagens. Com isso, o CD-ROM pode ser lido até mesmo por uma criança antes da fase de alfabetização. A construção visual dá conta da produção de sentido.

Sob o ponto de vista sonoro, em *Amanda stories*, torna-se difícil a análise do som separada das outras linguagens. Toda a constituição sonora dessa hipertextual é feita de pequenos *samples*, onde os arquivos de áudio não se mostram disponíveis. A predominância da linguagem visual é indiscutível, mas trata-se o papel avalizador do som para o entendimento da cena. Tem-se a impressão de que não há intenção da realização de um deslocamento sonoro temporal, de caráter cronológico. Esta situação mais livre, entretanto, não obriga a se caracterizar como puro jogo do acaso. A situação, de certa maneira programada, como auxiliar na estabelecimento do sentido da história narrada, enquadra o som no acaso como busca ou sob a égide do acaso, com ênfase, muito embora as probabilidades sonoras para formação do timbre não sejam capazes de detectar, isto indica o receptor no jogo da *sinécure* dos corpos sonoros que, pelo pagamento das vestígios referências, não permite detectar a natureza da fonte sonora, se é real ou sintetizada.

O predomínio da matriz verbal

A predominância do verbal se dá sempre nas hipertextuais de tipo enciclopédico, como é o caso da *Enciclopédia Compost*. Essa hipertextual pode ser considerada de duas maneiras: como se lê um livro, linearmente, ou de modo descontínuo, clicando o ícone desejado no painel da pesquisa. O verbal é acompanhado de fotos, vídeos, *slide shows*, sons, músicas. Esse acompanhamento, entretanto, não chega a modificar a matriz essencialmente verbal da hipertextual. Trata-se funcionalmente de mesma estrutura de uma enciclopédia em papel onde o visual sempre uma função descritiva, ilustrativa. A diferença: aqui está no fato de que, enquanto as meios de registros visuais do livro têm de se limitar a desenhos, diagramas e fotos, a hipertextual se apropria de toda multiplicidade de meios — a visuais, além de ter uma estrutura multilinear, reticulada, que permite ao usuário a escolha, e de estas de navegação de acordo com seus interesses e necessidades, ao mesmo clac de um *book*.

A maioria dos elementos verbais deste CD-ROM revêem-se ao objeto da enciclopédia enquadrando-se basicamente na descrição conceitual, pois visa descrever classes de coisas e não objetos singulares. Há, entretanto, alguns verbetes como *Exemplos*, por exemplo, em que o texto se torna um discurso misto, entre a descrição conceitual, quando se refere às características desse grupo particular, e a menção conceitual, estabelecendo a uma ordem cronológica, quando narra os fatos da vida desse grupo.

Em uma janela denominada *Contexto*, todos os itens listados como fontes de navegação, pois, quando clicado, aparece o tópico que lhe está relacionado. Todas as palavras do tópico, ao se serem clicadas duas vezes, fazem surgir seu significado em forma de verbete na janela superior. O verbete funciona como definição e a sequência da descrição conceitual de uma palavra.

Sob o ponto de vista sonoro, a análise se demora na parte *Sound*. Todos os *samplers* disponíveis nessa seção foram ouvidos. Por se tratar de uma enciclopédia, eles se mostraram bastante diversos em sua contextualização cultural. Os próprios registros de áudio, apresentando-se na forma *wave* e *MIDI*, confirmam a inserção tecnológica da sonoridade. O tratamento de canções renascentistas, hinos nacionais e música contemporânea no formato *MIDI* se torna no mínimo inusitada. Hoje se sabe que o grande obstáculo na música eletrônica são os conflitos com a armazenagem de registros, no limite da memória e nos tamanhos dos arquivos.

Nessa hipermídia, isso fica explícito, pois as *waves*, que são extensas em memória, são apresentadas em amostras curtas; já os *MIDIs*, que são muito econômicos na armazenagem, apresentam restrições de captação. Após uma análise técnica, diversas modalidades das sínteses sonoras puderam ser detectadas. Entre *samplers* e *MIDIs*, por exemplo, há momentos de acaso como busca em aberto, presente no canto dos pássaros, que não visam quaisquer estruturas. Isso também é detectável nas cantos étnicos dos aborígenes do Norte da Austrália e no inato budista. É certo que, por serem produções através de tecnologia composicional, essas sínteses sonoras ficam necessariamente sob a tutela das abstrações. Entretanto, por buscarem o acaso, enquadraram-se como modelizações do acaso, criando uma sucessão aleatória de eventos sonoros. Mesmo com lambres sintetizados é interessante ouvir o *Motete* Ceca Cervus de Palestrina, onde a sinaxe sonora desponta em sua riqueza rítmica multidimensional.

e no seu diagrama de relações inteligíveis, apresenta basicamente quatro janelas — uma grande onde está localizado o texto e duas menores onde aparecem o índice da enciclopédia e a ilustração do assunto pesquisado, além de apresentar, no canto esquerdo da página, numa linha vertical que corre de cima para baixo, o menu dos ícones de navegação (Figura 8.3).

Os caracteres típicos das formas não representativas, que dizem, qualifique reduzida a

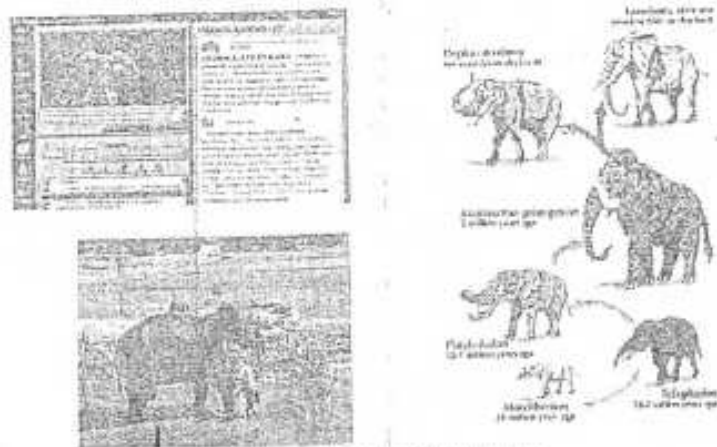


Figura 8.3. CD-ROM Enciclopédia Computar.

si mesma, marca do gesto e qualidade como lei, estão presentes de maneira adérbia, não despertando a atenção de um leitor desavisado: íons pastéis, nada de cores ou formas berrantes. Os níveis de figuratividade e de simbolicidade das formas representativas estão muito presentes, mas de maneira híbrida, pois todas as ilustrações são acompanhadas de textos explicativos.

Todos os espaços, delimitações e todas as figuras foram produzidas por computador. Nesse reconhecimento está presente a marca do gesto. Só somos capazes de reconhecer que a imagem foi produzida por computação, porque esse gesto produtor deixa suas marcas na imagem, tanto quanto uma imagem produzida pela energia do gesto fica marcada por essa energia.

No espaço reservado para a figura, na janela de ilustrações, a imagem computacional sai de casa, para dar entrada a uma foto. Esta apresenta-se em sua forma mais legítima, buscando registrar a realidade com a maior fidelidade possível. É como se a imagem quisesse falar: "Aqui está o elefante, não um desenho dele, ou o seu nome, mas o próprio elefante", legitimando nada mais o conteúdo do assunto. Há ainda textos explicativos, legendando a imagem. Abaixo do texto, aparecem outros ícones de navegação que, na realidade, são palavras com funções específicas (convenções alfabéticas). Os ícones são delimitados por retângulos coloridos revelando um padrão visual organizado, diagramado, presente nas três janelas. A junção dessas duas formas visuais gera convenções sistematizadas de navegação interativa.

Na janela do índice da enciclopédia, numa espécie de tradução para a hipermídia da forma de organização visual das enciclopédias no formato livro, os tópicos são distribuídos em colunas. À frente dos tópicos, ícones simbolizam textos ilustrativos ou não (símbolo figurado de uma máquina fotográfica e também o símbolo de um texto, um papel e um lápis).

Acima do espaço destinado aos tópicos, há bolinhas que, sensibilizadas, ficam vermelhas, colocando em funcionamento os comandos escritos, formas representativas com função indicial que acionam filmes, fotos, sons etc.

Na janela do texto, a representação simbólica por convenção — escrita alfabética, e em alguns momentos, apresenta dois tipos de ícones de navegação. Um representa o texto hiperextenso, através da figura de uma folha de papel. O outro representa filmes ou ilustrações, indicadas pela figura de uma máquina fotográfica. Coluna à esquerda contém ícones de navegação. Esses apresentam ao mesmo tempo dois tipos de função simbólica. São símbolos convencionais ou formas representativas, pois já ficou convenção pela linguagem hipermídia que essas imagens representam textos e textos seguidos. Mas são também, e por isso mesmo, a função de índice. Além, essa função indicial é a mais legítima função de índice chamada "ícones" de navegação, pois, como o próprio nome "navegação" demonstra, estas imagens agem como bússolas de orientação para o receptor navegar dentro da hipermídia. Não por isso essas imagens deixam de desempenhar uma função rítmica na medida em que levam para um caminho que se avizinha, de fato, aquilo que a figura indica. Exemplo disso pode ser visto em um ícone de identificação geográfica do assunto pesquisado. Encontra-se aí o planeta Terra, mas somente quando associado à palavra "atlas" (sistema alfabético) possui sua função informativa completa e fechada, não permitindo ao leitor outro tipo de interpretação.

Um dos exemplares escolhidos para o exame do equilíbrio entre as três matrizes foi a hipermídia *The Little Rascals*. Uma tal mistura já se evidencia no quadro principal do CD-ROM na primeira página. Tem-se a estória do filme, que aparece como um texto narrativo, havendo a opção pela narração também em voz *over*. No decorrer do texto, aparecem ícones de navegação que dão variadas opções ao receptor. As imagens são sintéticas com animações e não sintéticas, fotos e vídeos. Não há música nesta hipermídia, mas isso é compensado por uma grande riqueza de ruídos. Apresenta muitos jogos pondo em ação uma outra característica básica da linguagem hipermídia, a exploração da interatividade que é, por princípio, sempre lúdica.

A matriz sonora apresenta pequenos *samplers*. Devido a essa geração tecnológica, a sintaxe sonora se organiza sob a tutela das abstrações. Na análise das amostras, que também apresentam sons sintetizados, percebe-se que o tratamento electroacústico dos corpos sonoros é privilegiado. A maioria dos sons é gerada em dois canais (*stereo*). Mesmo em se tratando de tímbrs, o trajeto entre esses canais se deu levando-se em consideração o fator tempo. Nessa situação melódica, reduzida à mera atualização de eventos sonoros, nota-se a importância da seqüencialidade temporal como elemento composicional.

As alternâncias sonoras entre um canal e outro provocam uma pequena sensação de desequilíbrio na seqüencialidade. Com os seus artifícios, os sons *stereo* e quadrfônico prestam-se a sintaxes sonoras que lançam a melodia em alternâncias multidimensionais, realizadas pelos canais de propagação do som. A utilização de *softwares*, que representam o som através de ondas (*waves*), permitem visualizar os canais como se fossem vozes distintas entre si, quando as alternâncias se comportam como elementos em contraponto, convergindo para um evento único na sua sucessividade.

Essa hipermídia apresenta também uma profusão de elementos visuais, abundantemente coloridos cuja disposição remete ao ambiente infantil (Figura 8.4).



Figura 8.4 Hipermídia *The little rascals*.

Já na abertura, uma imagem de registro por conexão dinâmica, no caso, fotográfica, mostrada no canto superior direito, juntamente com um pequeno texto, descrição denotativa que associa as duas imagens da fotografia, um menino e um cachorro. Não se trata de qualquer menino, nem qualquer cachorro. "São o Spunky e o Petey" é o que a legenda sob foto parece querer dizer. Nessa medida, a legenda, embora verbal, passa a adquirir no contexto uma função também icônica, indicando os nomes das figuras fotografadas.

Do lado esquerdo, surge uma imagem de síntese, infográfica, produzida pelo computador. No reconhecimento do meio pelo qual a imagem foi produzida, como já vimos em outras análises, está configurada a qualidade da imagem como marca do gesto, o gesto produtor. Pela qualidade que é típica de cada meio de produção de imagem, reconhecemos a gênese da imagem. No caso, a imagem infográfica, a imagem de uma folha de caderno, tem uma natureza figurativa, como se imitasse uma fotografia, mais do que um simples desenho. Trata-se, pois, de uma figura por conexão dinâmica, não obstante seja produzida computacionalmente.

Ainda na mesma página, aparecem dois ícones de navegação. Um deles é um papel amassado, ícone de navegação funcionando simultaneamente como índice no contexto interno da hipermídia e como figura por conexão, na medida em que representa figurativamente, com uma precisão quase fotográfica, a imagem da folha de papel amassado. Ao clicar no ícone, o papel é desamassado, aparecendo o código verbal escrito. Essa tradução do visual ao verbal através do clique do mouse apresenta um recurso semiótico de hibridização de códigos que é notável na hipermídia.

O outro ícone de navegação é uma fita de registro, representando figurativamente uma máquina fotográfica. Por se tratar de um desenho relativamente esquematizado da máquina, a imagem adquire traços de figuração *in genere*, alterando ou variando a imagem de conexão dinâmica, fotográfica, que é mostrada no canto superior direito.

Nessa mesma folha de caderno, há uma coluna de cor violeta, contrastando com os outros elementos. Essa coluna contém números que, quando clicados, remetem o receptor ao número do capítulo referente. Trata-se aí de uma representação por convenção que é própria dos números.

Existem nessa mesma coluna, além disso, retângulos coloridos com cores fortes que contêm um texto, descrição denotativa. Eles estão posicionados na tela de modo a preencher por simetria o espaço entre os outros elementos visuais, complementando o fundo de textura que remete à corteça.

No canto inferior esquerdo, aparece um outro quadro que contém um jogo de associação de letras, em que o navegador precisa descobrir por ordem lógica qual a palavra que está embaralhada nos ícones que representam suas letras, o que se constitui em fragmentos de descrição denotativa.

O CD-ROM é ilustrativo da variedade de tipos de imagem que podem conviver no mesmo espaço, condensação típica da hipermídia, que, quanto melhor solucionada, mais produz o efeito de hibridização.

Quando ao discurso verbal, este se encontra na forma narrativa consecutiva, pois a relação entre a seqüência da história é de ordem cronológica, as ações se sucedem no tempo, num encadeamento linear. No jogo, aparecem letras embaralhadas para que possamos ordená-las para formar uma palavra. Essas letras são símbolos que funcionam neste contexto com ícones, pois elas são apenas uma possibilidade de formar uma palavra

com sentido. Separadas, são letras que compõem o alfabeto. Tem-se aí as partes pelo todo. Quando essas partes se juntam, obedecendo a uma lei, uma convenção que, no caso, seria a da língua inglesa, as letras se combinam formando sintagmas.

O texto que aparece no bilhete é uma frase simbólica que adquire, dentro do contexto, uma função indicial, pois ela contém elementos que especificam o fato de que não se trata aí de qualquer encontro, mas sim de um encontro de emergência. Algumas palavras estão com as letras trocadas, o que dá a conotação de que foi escrita por pessoas que ainda não dominam completamente o código verbal.

No bilhete rosa, aparece o verbo *dup*. Uma vez que a palavra desempenha a função de um verbo, o conteúdo do verbo se constitui num embrião de narrativa consecutiva: alguém (um agente) ouve uma conversa. No papel amarelo fixado no mural, o texto tem a função de um ícone de navegação, funcionando, portanto, como um índice de direção dentro do próprio CD-ROM. Clicando esse ícone, um narrador começa a ler em voz ouve uma narrativa consecutiva.

Tendo como pano de fundo estas análises dialéticas, podemos agora fazer face ao desafio da criação em hipermídia empreendido por Bairoa e Petry (2000a e 2000b).

A trama estética da textura conceitual

Há vários tipos de hipermídia: os instrucionais, os que estão voltados para a solução de problemas, os lúdicos, que incorporam a interatividade na escritura ficcional, os artísticos, feitos para a produção e transmissão de atividades criativas para a sensibilidade, e os conceituais, feitos para a produção e transmissão de conhecimentos teórico-cognitivos. A natureza de cada um implica modelos mentais diferenciados. Isso deve funcionar como ponto de partida para a produção de hipermídia, pois esta terá como tarefa criar um modelo estrutural que seja capaz de desenhá-la imagem do conteúdo que pretende transmitir. Assim como um ideograma desenha a forma de uma ideia, a estrutura de uma hipermídia deve se parecer a um hipergrama dinâmico, uma cartografia móvel da miríade de ideias que nela se organizam. Modelar, neste caso, significa encontrar uma imagem magna que funcione como sistema nervoso central para o espalhamento piramidal das ideias.

Na base da profusão semiótica de imagens visuais, textos informativos, construções tridimensionais, diagramas, símbolos gráficos, rotas de navegação que aparecem na superfície das telas da hipermídia, quando acionadas pelos movimentos interativos, está o umbigo da hipermídia: uma imagem-modelo, um mapa-desenho que delimita os aspectos da realidade sensorial, pragmática ou cognitiva que os fluxos informativos visam abraçar e transmitir. Um tal modelo evidentemente não pode ser estático, pois isto inibiria o aspecto mais significativo do modelo de todos os modelos hipermedialíticos: seu funcionamento associativo por similaridade e contigüidade, animetizando o próprio funcionamento das ações mentais humanas. Portanto, é um modelo-mapa que deve incluir as rotas de navegação do usuário. Por isso mesma, também não se trata tão-só e apenas de um modelo-mapa, mas de um modelo-mapa-desenho, isto é, um mapa que contém programas de viagem. O território a ser percorrido, entretanto, é imaterial, feito basicamente de fluxos e acas. Conclusão: o desenho deve ser brando para que o líquido de sua arquitetura fluída não se solidifique.

Para preencher todos esses requisitos, a imagem magna encontrada por Bairoa e Petry foi a do labirinto. A analogia com o labirinto vem acompanhando a hipermídia desde o seu nascimento (ver Leão 1999). Sob esse pano de fundo, Bairoa e Petry realizaram a proeza de fazer a passagem da metáfora do labirinto ao ato. A construção labiríntica, exibindo a forma perfeita do conteúdo, isomórfica ao conteúdo, captura o receptor magnetizado dentro de um gigantesco monumento vivo em corpo e alma (Figura 3.5). De fato, como dizem os autores, "interativo é o sistema que se abre e nos recebe, como uma construção arquitetônica nos recebe. O entorno, *Umwelt*, nos aborda e expande nossa compreensão tal como a linguagem...".

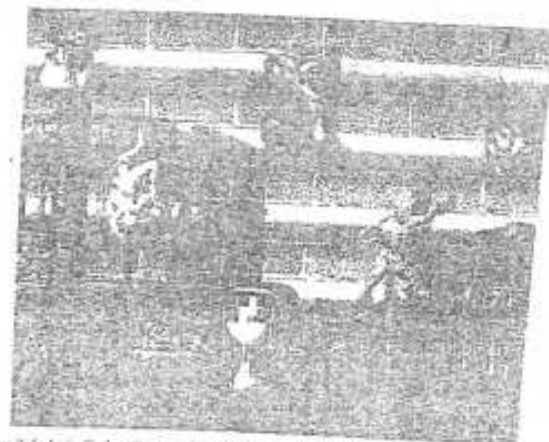


Figura 3.5. Luis Carlos Petry e Sérgio Bairoa. *Paralelismo e labirinto do futuro*, 2000.

Abrindo a hipermídia, o usuário dessa peça arquitetônica se encontra dentro de um labirinto que, entre surpresas e segredos a serem descobertos, está repleto de objetos em 3D. Interagindo com esses objetos, esse receptor se descobre mergulhado enquanto os objetos vão estourando em telas ainda dentro do labirinto que avança para fora em medida medida em que a inserção se aprofunda. Essas telas, por sua vez, conduzem para uma nova camada de inserção com telas fora do labirinto, de onde se parte para outra navegação em hipertexto. Deste, o leitor, "destroado de seu exclusivo recinto de leitura", ao assumir "a missão de criar rotas e caminhos", pode saltar a qualquer momento, através de um dos acúfios possíveis, para a navegação em um mapa do próprio labirinto (Figura 3.6). Nesse mapa, ou imagem-modelo, modelo e brando desenho, o leitor interativo se depara com as chaves-mestras para a entrada nos fluidos corredores do labirinto. São 64 lugares interativos, dentre os quais se encontram os trinta conceitos de base que remetem aos textos acadêmicos. O sistema conceitual interligando esses conceitos é circular e inclusivo. O módulo maior conecta a psicanálise com a história da cultura. Este inclui o módulo da cientificidade da psicanálise que, por sua vez, inclui o módulo do horizonte de sentido e verdade na psicanálise. Desses módulos saem raios de sentido que se espalham, sem deixar de retornar ao eixo.

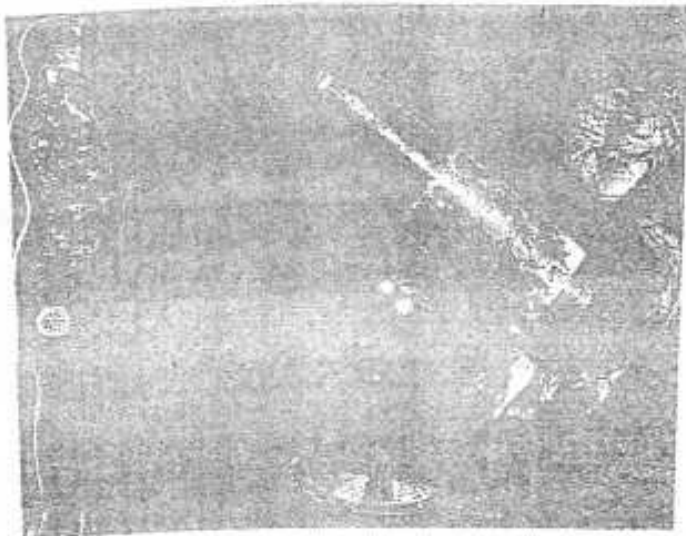


Figura 8.6: Luís Carlos Petry e Sérgio Basso. *Préambulo e história da cultura*, 2000.

Conceito, interpretação, arte, cultura, inconsciente, história, semiótica, sem que cada um perca a identidade que lhe é própria, vão esteticamente se fundindo nas infinitas camadas, inventadas, rotas e atalhos do fluido e multidirecional labirinto hipermediático. Assim como a hipermídia com técnica peneta a imaginação sem suturas das diferentes mídias e linguagens, invariavelmente nesta hipermídia integram-se, em cruzamentos e sobreposições, em visualizações e estabilizações, o conceitual e o virtual, o intelectual e o estético, as superfícies e palimpsestos de textos, imagens, sons, estradas e simulações, fontes e praias de navegação que interminavelmente lançam ao flutuar piscadelas secretas para flagrá-lo nessa aventura intelectual em que pensamento e Estética sinestésica se entaçam.

Um tal entaçamento só se fez possível como fruto de alguns fatores onipresentes nessa hipermídia: a convergência não linear por entre ondas de signos que engajam os sentidos em uma orquestração de olhar, de toque, de ouvir, enfim, de uma visão que é, nas suas visões, molecular; a tecnologia 3D que se constitui em recurso poderoso para a representação de ideais e conceitos, especialmente no caso dos objetos topológicos da préambulação; a categoria muito singular desta hipermídia, verdadeira marca de autoria, de revelar a pele das imagens com textura conceitual, superfícies de imagem sobre imagem que se desdobram em camadas de níveis histórico-culturais tão reverberantes quanto os ecos do son que faz indomáveis pelo instâncias como restos auditivos secularmente acumulados (Figura 8.7).

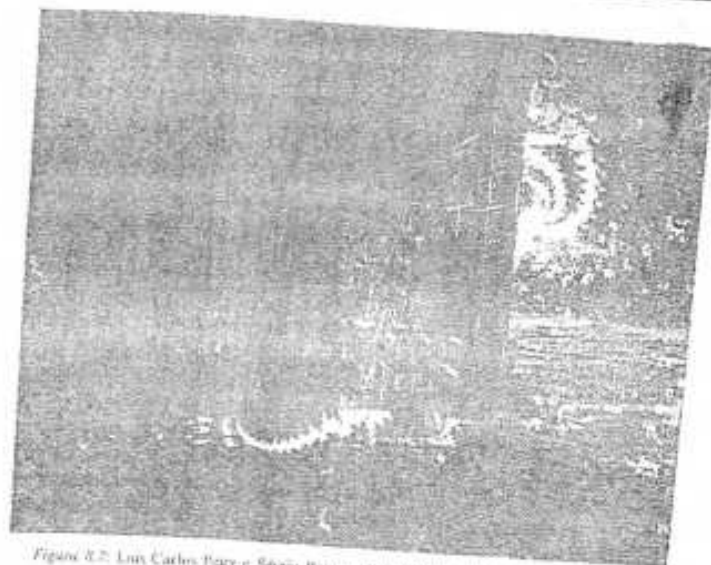


Figura 8.7: Luís Carlos Petry e Sérgio Basso. *Préambulo e história da cultura*, 2000.

Ao escolher cada um dentre os trinta conceitos híbridos, abre-se ao leitor a tela de uma imagem que se acena ao conceito através de uma irrupção de telas dentro de telas, produzindo intercâmbios e mistelas entre imagens em texturas similares aos deslocamentos e estabilizações do sonho. Outra estratégia significativa (a marca de autoria desta hipermídia) está nos encontros casuais dessas texturas com seus correspondentes objetos 3D. Esse encontro faz o objeto falcar na resignificação, mas o sentido que pode fazer sentido, porque sentido é aquilo que surge quando ninguém se espera. Nas paredes do labirinto, os conceitos se desdobram em imagens texturizadas que saltam com vida em circunvoluções e sobreimpressões através das transparências e mistérios do símbolo.

O que tais procedimentos revelam, além de tudo, é que todo conhecimento tem olhos de onírico. Invariavelmente nestas camadas invasivas, o pensamento é jogo, cartografia de uma dança intelectual e sensível na qual, graças à reticularidade multilinear da hipermídia, o argumento estético-topológico se identifica com conhecimento científico-filosófico.

Basso e Petry defendem, entre outros, a tese de que, por ter alcançado a sua expressividade em 3D, a arquitetura hipermediática, "assimilando a expressividade da arte que dá forma ao espaço, daí seu valor inestimável em oferecer lugar às outras artes". Ainda mais insistentemente defendem que "a forma com que a verdade é revelada pela obra de arte deve ser apreendida pelo modo de ser da utilização das novas mídias em sua vertido hipermediática", pois nessa se encontra o potencial "para conseguir a imortalidade do inabitado, a infinitude da falta".

Quando nos despedimos do século que tanto tematizou essas questões, a hipermídia está aí como um desafio não apenas para a produção de artífices artísticos, mas para integrar sem suturas a incompletude da reflexão teórica e conceitual ao sonho do

completude do estético e sinéptico. Bairon defendeu suas teses não apenas em palavras, mas corajosa e soberbamente no modo de fazer como representação e engajamento com os horizontes do presente e seus presentimentos de futuro.

Um tal hibridismo denso só poderia mesmo ter germinado na sopa biótica que o sincretismo próprio à cultura brasileira poderia propiciar.

Embora não tenha utilizado a terminologia específica das modalidades e submodalidades das três matrizes da linguagem e pensamento, são elas que funcionaram como guias, fios condutores, embora invisíveis, do tecido da análise acima. Com o objetivo de sinalizar algumas rotas, segue-se abaixo uma síntese dos indicadores das três matrizes que ficaram subjacentes à leitura, ou mais justamente, à navegação dessa hiperfúria.

O desafio criativo do *making of* dessa hiperfúria de Bairon e Peiry reside, antes de tudo, nos jogos combinatorios inextricáveis das modalidades e submodalidades das três matrizes da linguagem e pensamento sonoro, visual e verbal, incorporando, inclusive as composições híbridas das arquiteturas líquidas, que agem como agem os seus, e das coreografias das imagens que gesticulam enquanto o intelecto dança entre nós e conexões.

De todo modo, na matriz verbal, presente no hipertexto, dominam, sem dúvida, as modalidades do discurso dissertativo, especialmente a dissertação argumentativa, tanto a argumentação comparativa quanto a interpretativa. A proposta hiperfúria é entrecruzada, em isomorfia com os cruzamentos multidimensionais da leitura imersiva, discursos sobre os gigantes do pensamento do século XX, Heidegger e Gadamer, Freud e Lacan, Wittgenstein e Bakhtin. A tecnologia digital, leve e fluida, pelos trânsitos instantâneos que migra de um pensamento a outro, permite que fulgurações de idéias possam emergir como faíscas de sentido. Dessas faíscas Bairon e Peiry tiram partido nas frases que, como legendas ou reflexões, citam soltas à maneira de conjecturas flutuantes: "O ser se define pelo catrino".

Saltando do plano chapado do papel para dentro das arquetipagens dos nós e conexões, o verbal em conjugação, complementaridade, atrações e repulsas, laços e separações, com o sonoro, o visual e suas inibições, migra para um novo habitat que só escapa ao caos de infinitas possibilidades desapercevidas porque, no âmbito da hiperfúria, reside um mapa-desígnio, que não pode melhor definir do que a noção peirciana do diagrama. No mapa ou roteiro de navegação da hiperfúria se sobrepõem com perfeição a figuratividade visual como registros de conexões dinâmicas, de um lado, a espacialização narrativa, de outro, e unindo a ambos, no cerne da coerência discursiva, surge o ícone como diagrama de relações inteligíveis.

O diagrama como veículo para manipulações e experimentações mentais encontra na hiperfúria um território operacional real, pois, nele, as manipulações mentais podem viajar do plano da imaginação para o plano da ação imediata. A navegação transforma a experimentação diagramática em ato. Uma vez que o mapa desenhado pelo diagrama como ícone de relações inteligíveis está aparentado ao verbal, o pensamento conceitual, indelévelmente unido à sensorialidade da navegação, transborda pelas franjas de uma ambivalência híbrida.

Quarto, mais é capaz de tornar inteligíveis as formas íntimas de suas relações, não o design hiperfúria realiza a idéia peirciana do diagrama por ser como essência do argumento, essência esta que pode se encarnar em uma sinfonia, num livro, num poema, numa demonstração matemática, em uma hiperfúria. Quando essas relações íntimas são capazes

de mimetizar as formas das relações daquilo a que elas se referem, quer dizer, quando descrevem seu conteúdo na estrutura, que é justamente aquilo que se realiza nessa hiperfúria de Bairon e Peiry, o diagrama existe mais flagrantemente sua vocação icônica.

Não menos engenhoso é o plano das imagens nessa hiperfúria. À primeira vista, as imagens, inclusive o espaço 3D do labirinto, enquadram-se nas modalidades das formas figurativas. Uma vez que são imagens extraídas de bancos de memória imagética, séculos de história da pintura e da arte desfilam como uma galeria demonstrativa de todas as variações da figuratividade, desde a figura como qualidade com suas submodalidades até todas as submodalidades da figura como convenção. Épocas, estilos, escolas, pintores, lançam olhares familiares para aqueles que sabem vê-los.

Além de desfilarem seqüencialmente, à maneira de uma sintaxe de *clusters* sonoros, as imagens se sobrepõem em camadas de superfícies e transparências. Com um uso, de um lado, a marca qualitativa do gesto; de outro, adquirem uma densidade de tempos e espaços que as fazem deslizar das formas figurativas para as formas representativas ou simbólicas, estas também em todas as suas modalidades, da representação por analogia, passando pela cetera, até a representação por convenção na sua submodalidade analógica. Isso mais se sentiu porque as imagens não cumprem um papel meramente ilustrativo, mas funcionam como um chamamento do conceito, numa dinâmica similar aos mecanismos das cifras oníricas. Esses espelhamentos de imagens em conceitos entram em correspondência com as camadas sonoras em vários planos de profundidade. Uma voz *over*, tralada pelos ecos dos sentidos inconclusos, espulha grânulos de lousa que reverberam como corpos sonora em busca de um destino.

De fato, não poderia haver um laboratório melhor para o exercício desafiador da prática da tripla das três matrizes do que esta hiperfúria de Bairon e Peiry que foi posta em movimento não no momento exato em que os mentes abstratas da teoria relatavam pela visitação de passagens da sensibilidade criativa.

Com essas aplicações na hiperfúria encerra-se a proposta deste livro. Visitando desfilas os enigmas do mundo multiforme das linguagens, pode ter ficado aqui demonstrada a hipótese de que, por trás da aparente di-vertidade dos processos de signos, sistemas de linguagens e mídias nos quais os signos se encarnam através dos quais circulam, só há três matrizes da linguagem e pensamento. Toda a profusão diferenciada de signos com que convivemos a cada dia, hora e instante de nossa vida, não é senão fruto de mistura sem fim e combinações imprevisíveis de um número finito de modalidades, cuja lógica semiótica é a que se delineia.