

Os códigos e os textos que compõem as novas e as velhas mídias..

Fátima Aparecida dos Santos (PUC- SP)

Resumo

Esse texto pretende discutir a formação de códigos presentes na web, sua estrutura e a origem dessa estrutura em outras mídias. Pretendemos discutir a organização das páginas web a partir dos conceitos de texto de Iuri Lotman e também da evolução histórica das mídias, fazendo uma rápida análise comparativa entre elas e ainda analisando os casos de transição entre um código e outro.

Olhando as páginas webs como elemento de comunicação, como uma organização de vários textos, como arte e ainda como manifestação atual e tecnológica buscamos os fatores que confirmem ou neguem essa construção como elemento de comunicação capaz de transmitir informação ou de manter o potencial para dizer após recodificar suas informações.

Palavras chaves: semiótica; web; códigos.

O que o homem utilizou e utiliza para dizer?

Como elemento de comunicação o homem sempre se utilizou de signos verbais, sonoros, gestuais, entre outros, porém registrar esses signos, reproduzir essa pluralidade exigia muitas técnicas e tempo antes do advento da informatização, a única forma que o homem dispunha para registrar suas formas de comunicação com o mundo era a escrita, funcionando como codificação da fala, os outros elementos de comunicação eram difíceis de serem codificados, não tinham suporte e no máximo podiam ser reproduzidos da mesma forma em que nasciam. A medida em que evoluímos tecnologicamente, pudemos perceber que ficou mais fácil codificar coisas como o som, o visual e as outras formas de comunicação. Conseguir codificar significa conseguir escrever, assim as letras deixaram de ser apenas letras, existem letras sons, letras imagens, letras não letras, letras códigos. Estamos aprendendo a escrever com imagens acompanhada de palavras, acompanhada de sons, acompanhada de ritmos, acompanhada de posicionamentos. Faca de dois gumes representa a representação e a imaginação trancando-a de tal forma que tudo o que representamos ganha parâmetros de real ou de hiper real.

Fatos comuns quando representados nessa escrita ganham vulto, são lidos por mais e mais pessoas e atravessam a barreira local para ganharem cor de celebridade.

As mídias e a utilização dos códigos

Nossas mídias saíram na frente do poder de escrever e reescrever, ou representar um fato utilizando de multitextos. A revista, o jornal e até o livro vêm acompanhados com CD. Na revista a mistura entre elementos que representam a realidade e elementos que representam a representação se misturam, têm a sua linearidade quebrada para a introdução de um novo texto cuja a função é falar de possibilidades, é ser virtual.

Já no jornal, companheiro mais centenário, aos poucos substituiu as linhas preenchidas com tipos, de formato e estrutura igual, para um jornal de cores, de imagens e de diferentes níveis entre a representação inicial e a representação. De forma que são várias escritas no espaço de um único texto.

O jornal oscila entre o ser escrito para um solitário, como é o livro, e o coletivo a medida que a sua exposição antes da venda permite a aglomeração de um público fiel que discute suas informações ao mesmo tempo que lê, mostrando-se herdeiro de uma forma de comunicação mais antiga: as estelas na Assíria (2000 anos antes de Cristo), os painéis de pedra da Roma antiga e aproximando dos nossos tempos o cordel, com texto escrito em imagens letras e fala, exibidos verticalmente para o público.

As páginas webs e a constituição dos códigos

Não podemos passar por todos esses meios sem falar na representação e na codificação das páginas webs, nelas o ambiente de leitura ganha novamente a posição vertical, a sensação de escolha proposta pelo jornal solidificou-se e os vários códigos têm entre si uma relação metalinguística. Em sua organização e exibição as webs recuperam a posição de exibição do texto em pé e ainda introduzem um novo elemento que é a escrita nesse sentido não mais para várias

peças lerem, mas sim para um único indivíduo, tentando ao mesmo tempo dar a esse indivíduo a ilusão do coletivo.

As páginas webs começaram sem nenhuma pretensão de ser o que são hoje, desde do princípio trabalhavam com a possibilidade de dois ou mais textos para escrever um terceiro e já tinham a função de transpor uma borda cultural em direção a outra.

O que quer dizer uma página web e como ela diz, não é absolutamente um modo novo, mas sim um modo recentemente popularizado pelo advento da informática, escrever um multitempo já vinha sendo feito antes por pessoas que dominavam várias técnicas de escrita, assim para se produzir o cordel era necessário um texto sonoro, imagético e escrito ou seja um multitempo.

Não é surpresa que fatos como os descritos acima aconteçam, representar é da natureza do homem, traduzir é da natureza do homem, resumir o possível da realidade é da natureza do homem. Vivemos numa época conhecida pela sua produção de informação, mas do que isso podemos dizer que numa época que reproduz, reescreve e discute não mais o fato mas a representação dele. Assim um texto divulgado ou representado em uma página web não é mais a primeira escrita, não é mais a primeira tentativa de representar um fato, mas sim a escrita de uma outra escrita que por sua vez era a interpretação talvez de um fato real. De forma que a relação com a realidade se torna cada vez mais distante e a condição de leitura e escrita não são mais pontuados por dois elementos, entre a escrita e a leitura atualmente existem várias escritas, cada uma dessa etapa tenta traduzir a escrita do primeiro, sendo que a relação com a realidade fica longe e perde o foco diante do que chega e do que se interpreta no final. Quando falamos de escrita para web essa situação fica evidenciada, na web sempre temos a tradução de um texto para outro texto, as fontes são sempre o jornal impresso, a televisão e a representação gráfica. Nesse processo a imagem passa por várias escritas, e o fato acaba sendo o menos importante, vamos pensar no processo de escrita de uma imagem para web:

_ o fato ocorre e alguém fotografa a parte dele que ele julga mais verdadeira em termos de representação;

- _ essa imagem do fato é gravada em um filme;
- _ esse filme é revelado e a química auxilia na reescrita do texto foto, diferentes tempos e temperaturas, mudam a percepção da foto;
- _ o filme é passado para o papel, diferentes papéis e formatos podem alterar a percepção do fato;
- _ esse papel é *scaneado*, diferentes resoluções de *scann* podem alterar a percepção do fato;
- _ essa imagem digitalizada é diagramada em um jornal;
- _ esse jornal é publicado;
- _ a foto publicada no jornal atravessa com esse suporte uma barreira cultural;
- _ escrevendo sobre um fato já acontecido, o editor de web busca em seu banco de dados uma imagem que represente aquilo, encontra o jornal e *scanea* a imagem;
- _ essa imagem é publicada na internet;

Após tantos processos de escritura e reescritura o que acabamos lendo é um texto sobre um texto e não mais um texto que fale diretamente sobre a realidade.

Estamos definitivamente vivendo na era dos sinais só que esses sinais não são mais a prova de existência de um real e sim de que outros sinais existem e de que eles conseguem se movimentar em um meio físico, conduzido não a informação de um fato mais sim uma estrutura de escrita que também não definitiva, pois pode ser rompida e transformada em uma outra escrita, em um outro texto.

Um site e a recodificação da escrita

Recentemente o Centro Cultural Itaú enviou às pessoas cadastradas uma correspondência com o formato de uma caixa de cd, na capa está escrito: “ e itaú cultural enciclopédia artes visuais”, a leitura natural disso seria: deve existir aqui um cd contendo um texto com tudo o que o Itaú Cultural tem feito e divulgado. Bem ao abrir a caixa somos surpreendidos com um impresso e com um escrito: “

você nunca mais vai ficar no escuro quando quiser saber sobre arte brasileira”, abrindo o impresso: “ a enciclopédia itaú cultural de artes visuais já está no ar 24 horas por dia na internet a maior exposição de artistas já feita no brasil abra só fecha se acabar a luz www.itaucultural.org.br” . Tudo isso escrito assim mesmo, sem pontuação, com linhas quebradiças e com a continuidade feita pelo leitor, grampeado uma caixa de texto, indicando a solução para se a luz acabar. A proposta do Itaú Cultural é a de construir uma biblioteca virtual e de dispor todas as informações geradas pelas exposições ao internauta. Nesse processo o que fica evidente é a reescrita. Passar o acervo de um ambiente tridimensional com possibilidade de interação, com interferência de iluminação, disposição no espaço e no tempo, para um outro ambiente bidimensional, quase a temporal, a medida em que coloca lado a lado exposições que foram realizadas em épocas diferentes e ainda assim manter a capacidade de dizer dessas exposições não é um trabalho fácil. Embora, a divulgação é de que na Internet seja possível dizer com várias linguagens o que vemos no site são traduções de traduções, transformação de um texto em outro texto.

O que chama a atenção no site do Itaú Cultural é que: a página que fala de música não tem som, tem uma música visual, uma animação de cordas suaves introduz o assunto música e antecede uma matéria sobre os eventos musicais produzidos pelo Itaú. Podemos notar que existe uma recodificação a medida em que o som está presente no movimento das cordas do violino, não só no movimento mas também na própria imagem. A pergunta que fica é: Por que apesar de existir a possibilidade de colocar som na web o produtor do site optou por substituir esse som pelo movimento? Que possibilidade de sensibilidade ele poderia causar com um som codificado para códigos binários? Qual a possibilidade senção ele pode passar com a imagem das cordas? Para quais pessoas são essas escritas?



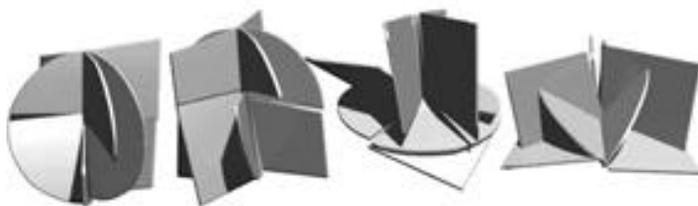
Imagem retirada do site: www.itaucultural.com.br/consertos

Colocar um som na web faz com que o produtor do site oscile entre duas possibilidades: a de colocar um som com baixa qualidade, mas que torna possível a qualquer pessoa ouvir ou o de colocar um som com um boa qualidade mas que nem todas pessoas conseguiriam acessar. Na primeira possibilidade o som não seria o mesmo que o que foi composto e tocado, passaria então a ser uma outra representação com um potencial de informação menor e que provavelmente não tocaria da mesma forma o público, na outra hipótese o som também não chegaria às pessoas. A opção pela imagem que representa o som tenta passar a sensação da música para qualquer uma dessas duas possibilidades. A imagem musical não substitui o som, não pede o lugar da música, ela acaba sendo o que

Pierce chamaria de resumo, o u o mínimo possível do real.

Dentro do mesmo site outra página que causa inquietação mas de uma forma diferente é a página que pretende explicar o que é arte? Dentro dela encontramos uma página sobre o trabalho Bichos da artista plástica Lygia Clark que acaba causando um outro questionamento, é possível representar a arte? É possível representar algo como esse trabalho da Lygia, onde o tato, o áudio e o visual trabalham junto para gerar significado, para causar sensações?

A questão que introduz o trabalho dela no site é:



Pode mexer em obra de arte?

Os quatro quadros representando a obra bichos

No caso da obra da Lygia, quem já viu e conseguiu tocar sabe que a sensação de poder ajudar a compor um significado é inesquecível, porém, no site o que fica é uma completa previsibilidade, além de tirar a sensação do tato que o

clique do mouse não substitui. O gerar um novo texto, aqui, acabou reduzindo em muito as possibilidades de informação da obra, essa redução não consegue representar por completo aquilo que a obra passa, aquilo que a obra diz. O quebra-cabeça articulável, com um tilintar sonoro que a cada toque e a cada interatividade dava um novo desenho ao público, foi substituído por uma seqüência completamente previsível que acabou deixando a obra totalmente sem sentido, pois aqui não se mexe, e mesmo que você consiga levar o significado do toque ao mouse o inesperado que é característico da obra de arte não acontece. Quem se lembra de tocar em qualquer peça da obra Bichos da Lygia, não deixará de lembrar também da sensação de poder criar que elas nos davam, formatos que nunca se repetiam e uma sensação de novo a cada instante, tudo isso foi substituído por uma representação da obra, quatro quadros, ou quatro animações que mudam conforme o clique, mas que sempre repetem a mesma seqüência, não existe o novo, os quatro quadros se repetem e isso independe de ser a primeira ou a décima em que a pessoa esteja interagindo. Para quem conhece programação e animação para web, sabe que esse aspecto poderia ser minimizado por uma programação randômica utilizando-se de uma maior quantidade de quadros. Uma programação randômica permitiria aos desenhos não se repetir sempre na mesma ordem e um número maior de quadros aumentaria a sensação de surpresa embora tudo isso não substitua a obra em si, mas a representaria melhor.

Pierre Lévy diz em seu Livro “ O que é o virtual?”:

“ Já o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. Esse complexo problemático pertence à entidade considerada e constitui inclusive uma de suas dimensões maiores.”¹

No caso da obra bichos acontece o inverso, a medida em que ela foi virtualizada, acabou perdendo possibilidades diante da obra si. Poderíamos aqui colocar ainda o pensamento de dois autores para tentar explicar o que acontece na passagem da recodificação para o virtual.

Se buscássemos em Jakobson poderíamos dizer que no processo de codificação esqueceu-se da função poética do texto e assim reduziram-se as possibilidades de dizer, colocou-o no lugar comum, tirou-se o estranhamento.

Em Lotman poderíamos dizer que apesar de gerar uma mensagem, todos os textos, todas as representações já eram esperadas, o reescrever, a transformação da obra em um outro texto suprimiu a capacidade de dizer da mesma, mas ao mesmo tempo essa codificação permitiu a obra chegar onde ela não poderia ir antes, na sua forma inicial, a codificação da obra permitiu que ela saísse dos museus e entrasse, enquanto texto, em outros ambientes, em outras culturas.

“ Además, puesto que el contexto cultural es un fenómeno complejo y heterogéneo, un mismo texto puede entrar en diversas relaciones con las diversas estructuras de los distintos niveles del mismo. Por último, los textos, como formaciones más estables y delimitadas, tienden a pasar de un contexto a outro, como ocurre por lo común con las obras de arte relativamente longevas: al trasladarse a outro contexto cultural, se comportan como un informante trasladado a una nueva situación comunicativa: actualizan aspectos antes ocultos de su sistema codificante.”²

No enunciado dessa pesquisa, já dizíamos que as páginas webs usavam signos para falar de outros signos, representações de representações, na verdade estamos falando do processo de modelização descrito por Iuri Lotman no seu texto “ A semiótica da cultura e o conceito de texto”. Logo no início Iuri Lotman aponta fundamentos com os quais conseguimos lidar com um objeto novo e mutável como esse, para Iuri Lotman a semiótica tinha duas tendências uma que estuda os processos de generalização e outra que concentra sua atenção no funcionamento semiótico do texto. Iuri Lotman diz que a modelização conduz ao que ele chama de metasemiótica e esta investiga os modelos dos textos e os modelos dos modelos, deixando de ser a relação com a realidade a principal discussão e passando a se preocupar com os processos de representação das representações. O que nos trás novamente a questão das webs e não só das webs mas a principal pauta do dia: o mundo para o homem é tão somente uma semiosfera, uma composição de signos, a ponto de falarmos dos signos e não da

realidade, em palavras de outros semioticistas descrevemos os simulacros, e para essas descrições usamos signos, representações. A relação com a realidade, portanto, está cada vez mais longe e isso reflete em coisas comuns e cotidianas como: as novelas não se espelham na vida normal, mas fazem com que pessoas normais tenham o seu comportamento baseado nas novelas que por sua vez deveriam buscar esses dados no cotidiano mas a escrita desse cotidiano é tão distante que acaba gerando um novo texto. No caso das mídias a reprodução, a reescrita obrigam o público a fazer um caminho maior entre o fato e o texto. Um texto bem elaborado propõem ao público buscar questões que o fundamentam, um texto mal escrito faz a questão morrer em si mesmo.

O hipertexto pretende deixar o caminho de ida aberto e permitir ao internauta buscar esse caminho, vasculhar as possibilidades e encontrar o maior número de informações sobre um texto, ao mesmo tempo que faz isso, essa grande possibilidade funciona como uma faca de dois gumes pois oferece tudo resumido, em grande possibilidade, fazendo com que o leitor sempre navegue por uma superfície no seu sentido mais exato. A medida que mais e mais informações são jogadas nesse sistema, menos elas são lidas e a medida que são menos lidas menos são escritas, pois é sempre a possibilidade de escrever e de reescrever a partir daquele mesmo texto que estamos praticando. É preciso descobrir uma estrutura que force a essa escrita dizer.

Notas

1. P. Lévy .O que é o virtual?. P.16
2. I. Lotman. A semiótica da cultura e o conceito de texto. P.81

Referências Bibliográficas

- Ibri, Ivo Assad. *Kósmos Noetós*. São Paulo: Perspectiva- (Coleção Estudos, 1992).
Jakobson, Roman. *Lingüística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1995.
Lévy, Pierre. *O Que é Virtual*. São Paulo: Editora 34, 1996
Lotman, Iuri. *Acerca de la semiosfera* (trad. Navarro). Critérios, 1993: 133-150.
_____. A semiótica da cultura e o conceito de texto,

Site citado: www.itaucultural.org.br

Fátima Aparecida dos Santos

Professora de Computação Gráfica, nos cursos de CorelDraw Básico e Avançado, Page Maker Básico e Avançado, Photoshop, Free Hand for Mac e PC, Front Page/ Html, Flash, Fireworks e DreamWeaver. FUNÇÃO: Ministrando treinamento na área de computação gráfica, pesquisar as novos softwares, elaboração e atualização de web sites. Professora convidada da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC) do curso de **Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual**, Votuporanga, SP.

Mestranda em **Comunicação e Semiótica na PUC-SP. Publicou** *Construindo um Currículo para Internet no Flash 4.0*, *Revista Design Gráfico* ano 4 nº 30; Curso de CorelDraw, *Revista Design Gráfico* ano 3 nºs 16/17/18/19; Criando um currículo em Html

UPGRAPH

News

n3