

eikon 02

**Journal on
Semiotics and Culture**

2017 / 2nd edition

eikon
journal on semiotics
and culture

Editors-in-Chief

Anabela Gradim
anabela.gradim@labcom.ubi.pt

Catarina G. Moura
catarina.moura@labcom.ubi.pt

Design

Catarina G. Moura
Sara Constante

Web Design

Sara Constante

Web Developer

Susana Costa

URL

www.eikon.ubi.pt

ISSN

2183-6426

DOI

10.20287/eikon



Anastasia Christodoulou Aristotle University of Thessaloniki, Greece

Anabela Gradim Universidade da Beira Interior, Portugal

Ângela Nobre Instituto Politécnico de Setúbal, Portugal

António Fidalgo Universidade da Beira Interior, Portugal

Arthur Asa Berger San Francisco State University, USA

Bragança de Miranda Universidade Nova de Lisboa, Portugal

Catarina G. Moura Universidade da Beira Interior, Portugal

Francisco Paiva Universidade da Beira Interior, Portugal

Göran Sonesson Lund University, Sweden

Herlander Elias Universidade da Beira Interior, Portugal

Jaime Nubiola Universidad de Navarra, Spain

Jean-Marie Klinkenberg Université de Liège, Belgique

José Luis Caivano Universidad de Buenos Aires, Argentina

José Enrique Finol Universidad del Zulia, Venezuela

Kalevi Kull Tartu University, Estonia

Lúcia Santaella Braga Universidade de São Paulo, Brazil

Machuco Rosa Universidade do Porto, Portugal

Madalena Oliveira Universidade do Minho, Portugal

Moisés Lemos Martins Universidade do Minho, Portugal

Morten Tønnessen Stavanger University, Norway

Marcos Palácios Universidade Federal da Baía, Brazil

Maria Augusta Babo Universidade Nova de Lisboa, Portugal

María del Valle Ledesma Universidad de Buenos Aires, Argentina

Paolo Maria Fabbri IULM Milano / LUISS Roma, Italy

Rocco Mangieri Universidad de los Andes, Venezuela

Silvana Mota Ribeiro Universidade do Minho, Portugal

Tito Cardoso e Cunha Universidade da Beira Interior, Portugal

Tiziana Maria Migliore Università Luav di Venezia, Italy

Vincent Colapietro Pennsylvania State University, USA

Zara Pinto Coelho Universidade do Minho, Portugal

Presentation

eikon is an Open Access journal on Semiotics and Visual Culture edited with a continuous publishing flow, supporting both thematic and general calls for papers, that accepts articles written in Portuguese, English, Spanish and French. A call for reviewers is permanently open.

Receptive to a broad range of theoretical and methodological approaches, **eikon** welcomes original research articles in the field of semiotics, understood as the systematic study of signifiers, meanings, and its effects. This study can take up many forms and objects: the significance constructions at the individual subject level; the outside world objects; and the inter-subjective relationship with others. In the first case it intersects with logic and theory of knowledge. In the second, taking care of physicalities, sensitive objects, touches both discourse analysis, and image scrutiny, in the various languages that the two comprise: literature, narrative, media text and framing, photography, film, advertising, art, and forms of expression emerging in these and other languages. Semiotics dealing with intersubjectivity is mainly concerned with the pragmatic dimensions of the production of meaning, and in this sense, it crosses paths with rhetoric and discourse ethics, advertising and political communication.

eikon interprets the growth of globalized Western culture as a gradual transition from a logocentric world - focused on the rational use of the word as it emerged in Greece in centuries VI and V b.C - to an increasingly visual culture builded around image and its use, so well expressed today in the diversity and ubiquity of screens. This passage from a logocentric world to a visual universe represents also a movement from logos towards pathos, speech towards

impulse and action. The transition from discourse (symbol) to imagery (icon), tends today to be perceived as a section, a real epistemological cut that would mark the shift between paradigms. Instead, **eikon** chooses to emphasize the continuities and dependencies of the coexistence between the two regimes, and the intimate link on which both depend. **eikon** is interested in semiotics and its objects, starting with man's most basic question about meaning: "What does all this mean?". *Id est*, it is interested in "how" and "why" things mean, and in "what do certain things mean", how do they bespeak those who used them to mean something. These issues are terribly old, and sparkingly new: they have been changing and evolving as new and different media are becoming available for man to signify.

All **eikon's** content is freely available without charge to the user or his institution. Users are allowed to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of the articles in this journal without asking prior permission from the publisher or the author.

eikon, by Labcom.IFP, is licensed under a Creative Commons Atribuição 3.0 Unported License. By submitting your work to the journal, you confirm you are the author and own the copyright, that the content is original and previously unpublished, and that you agree to the licensing terms. **eikon** only publishes original content, and authors are responsible for verifying the inexistence of plagiarism, including self-plagiarism and previous publication.

By submitting your work, you also agree on the standards of expected ethical behavior, which follow the COPE's - Committee on Publication Ethics - Best Practice Guidelines, and the International Standard Guidelines for authors.

Index

7 _ 12

**Le langage visuel et médiatique
au service de la rhétorique transhumaniste.
Effets de réel et sémiologie ambiguë
dans la websérie *H+: the Digital Serie***

Emmanuelle Caccamo

13 _ 20

**This is not the paint bucket you are looking for:
the signs of Adobe Photoshop**

Martina Annechiena Wieringa

21 _ 28

**Machine Languages
as Media Infrastructures**

Mujie Li

29 _ 36

**Os suplementos de TV
sob o olhar da semiótica francesa**

Tiana Melo

37 _ 44

**O vestuário:
uma segunda pele?**

Maria Augusta Babo

45 _ 50

**A cena metalinguística
na Poesia de Paulo Leminski**

Luiz Eduardo Lopes

Author / Autor

Emmanuelle Caccamo

Université du Québec à Montréal
Canada

Visual language and Media language in Transhumanist Rhetoric. Effects of Reality and Ambiguous Semiosis in *H+: The Digital Series*

This article asks how the web series *H+: The Digital Series* (2012-3) enacts “defamiliarisation,” or an unsettling experience, and (1.; by virtue of its direction,) portrays transhumanist ideologies (2: through theme and scenario). In particular, this research considers the effect of reality as well as ambiguous semiosis as represented in the web series. The chosen studied subject, as I argue, exemplifies a paradigm for the way in which science fiction, and its technical mediatic methods of rhetoric, can support transhumanist thought.

Keywords

Semiosis, effect of reality, fiction, transhumanism, transmedia storytelling.

Le langage visuel et médiatique au service de la rhétorique transhumaniste. Effets de réel et sémiose ambiguë dans la websérie *H+: the Digital Series*

La question qui anime cet article vise à comprendre par quels procédés la websérie *H+: The Digital Series* (2012-2013) met en place une défamiliarisation, c'est-à-dire une expérience spectatorielle de l'ordre de l'étrange, et, par les représentations qu'elle met en scène, nous met en contact avec l'idéologie transhumaniste. Ce travail étudie plus particulièrement les effets de réel ainsi que la sémiose ambiguë mis en œuvre dans la websérie. Le corpus à l'étude constitue selon nous un exemple paradigmatique de la façon avec laquelle la science-fiction et sa rhétorique médiatique peuvent se mettre au service du transhumanisme.

Mots-clés

Sémiose, effet de réel, fiction, transhumanisme, transmédia.

H+: *the Digital Series* est une websérie étasunienne créée par John Cabrera et Cosimo de Tommaso, co-produite par Bryan Singer et distribuée par Warner Bros. La première saison, diffusée gratuitement sur YouTube entre août 2012 et janvier 2013, présente 48 micro-épisodes d'une durée de 2 à 7 minutes. Divisée en huit grands chapitres, l'histoire tourne autour d'un moment fatidique (« *The event* ») au cours duquel l'humanité est touchée par un virus fatal. L'originalité du récit se situe dans la perspective réflexive de la websérie. Un virus mortel touche la population mondiale, mais il ne s'agit pas de n'importe quel type de contagion : elle est informatique. Dans la diégèse, l'entreprise irlandaise H+ nano Teoranta a commercialisé à l'échelle mondiale une nanotechnologie informatique révolutionnaire. Désormais, une grande partie des humains possède un nano-implant qui leur permet d'être connectés en permanence à Internet et d'accéder depuis leur corps à une interface numérique. Les individus porteurs peuvent y naviguer en réalité augmentée grâce à des gestes de la main (fig. 1). Le jour fatidique, un virus vient anéantir ce dispositif et par là-même les circuits nerveux et le système cérébral des individus auxquels l'implant est relié.



Fig. 1
Interface cérébrale numérique
(épisode 1, 2'56).

Le premier épisode de la websérie débute *in media res*, cinq minutes avant que la catastrophe ne survienne et se déroule dans un temps narratif quasiment identique au temps diégétique. Tous les autres épisodes prennent ce moment comme point de départ et se situent jusqu'à neuf ans en arrière et deux ans après. Le choix des créateurs a été de diffuser les épisodes de façon non chronologique. Par exemple les épisodes 1 et 2 se situent respectivement cinq minutes avant l'« événement » et quinze seconde après, alors que l'épisode 3 se déroule sept ans avant, l'épisode 4, une minute après, l'épisode 5, cinq mois avant, l'épisode 6, deux ans après, et ainsi de suite. Les épisodes *flashback* et les épisodes *flash-forward* ont été mis en ligne de façon entremêlée. Durant le temps de diffusion, c'est-à-dire lorsque tous les épisodes ne se trouvaient pas encore en ligne, c'est au prix d'un effort cognitif que l'internaute devait tenter de saisir l'histoire, en récoltant les signes permettant de donner un sens à l'hécatombe. Ce jeu sur la temporalité, qui avance et recule dans le temps en fonction du moment fatidique, peut éventuellement rendre la lecture et la compréhension du récit un peu ardues.

H+: *The Digital Series* pousse à s'interroger : quelle est cette expérience de regarder une websérie sur Internet qui parle d'Internet et du numérique principalement sur un versant dystopique? Mourra-t-on de trop se livrer, de livrer l'humain, à la technologie connectée?

La question qui nous animera ici vise à comprendre par quels procédés la websérie met en place une défamiliarisation, c'est-à-dire une expérience spectatorielle de l'ordre de l'étrange, et, par les représentations qu'elle met en scène, comment elle nous invite à entrer en contact avec le transhumanisme. De mon point de vue, la websérie *H+* constituerait un exemple paradigmatique de la façon avec laquelle la science-fiction et sa rhétorique médiatique peuvent se mettre au service du transhumanisme.

La websérie fait d'ailleurs directement référence au transhumanisme. Dès les premières secondes du premier épisode on peut lire la chose suivante : « *Transhumanism N. An international movement that support the transforming of the human body and thereby the human condition through advances technonologies. This movement is often abbreviated as H+.* » Le nom de la websérie lui-même renvoie au mouvement transhumaniste.

Ce serait grâce aux stratégies rhétoriques et grâce à l'horizon d'attente créé par la curiosité suscitée par l'univers médiatique ambigu que la websérie prendrait part à la rhétorique transhumaniste. Comme nous allons le voir, *H+* crée un trouble dans l'expérience spectatorielle. En outre, il est aujourd'hui bien admis qu'il existe des liens étroits qui unissent la science appliquée à l'industrie (les technosciences) et la science-fiction : la SF forme une sorte de moteur de l'innovation technologique. Pour Patrice Flichy, la science-fiction contribue à produire un imaginaire social de l'innovation technique (Flichy, 1995, 89). Thomas Michaud parle à ce titre de « management de la science-fiction », au sens où celle-ci inspire les projets de recherche et développement en s'insérant dans les modes organisationnels des ingénieurs en vue de stimuler l'innovation (Michaud, 2010). Dynamique inverse mais complémentaire, la science-fiction est aussi exploitée en tant qu'espace propice à globaliser les découvertes technoscientifiques (une sorte de « placement de produit » avant l'heure). Il y a dès lors deux mouvements simultanés : d'une part, les technosciences qui utilisent la SF pour devenir socialement acceptables, de l'autre, la SF qui est une source d'inspiration pour construire les objets technologiques de demain. Le transhumanisme profite selon moi de ces dynamiques d'échanges étroits entre science et productions culturelles, et cela en vue de diffuser ses idées.

Dès lors, comment la websérie sert-elle la rhétorique transhumaniste? Par quels mécanismes sémiotiques? Pour répondre à cette question, je me pencherai d'abord sur le langage visuel de la websérie dont une des fonctions est de défamiliariser le spectateur, pour voir ensuite comment cette rhétorique met en place une expérience sémiotique ambiguë.

1. Effets de réel et figures spéculaires : plans plastique et diégétique

Il ne faut pas confondre effet de réel avec impression de réalité. Si l'impression de réalité joue sur un rapport de concordance avec la représentation que l'on a de notre réalité – un vraisemblable –, l'effet de réel joue sur un rapport d'intersection, un point d'accrochage entre le factuel et la représentation fictionnelle. Selon Hervé Glevarec, « l'effet de réel se produit chaque fois qu'un univers diégétique représentationnel vient "toucher" le monde réel » (Glevarec, 2010, 221) ; par exemple, lorsqu'une série

télévisée traite d'événements qui viennent tout juste de se dérouler (élections politiques, événement de grande ampleur, etc.). L'effet de réel peut jouer sur les codes et les conventions de la fiction mais peut aussi jouer sur le cadre de l'expérience spectatorielle. Ce procédé a pour effet d'instaurer un sentiment de l'ordre de l'étrange. En d'autres mots, « l'effet de réel se produit, voire se généralise, dès que la promesse du genre fictionnel d'être une fiction ne suffit plus à soutenir le trouble provoqué par l'apparition d'un fait dans la fiction qui affecte le spectateur [...] » (Glevarec, 2010, 223.) La websérie *H+: the Digital Series* met en œuvre plusieurs types d'effets de réel qui viennent créer un sentiment de confusion.

En premier lieu, la brièveté, voire la quasi-disparition du générique a pour effet d'alléger la monstration de l'instance de production. Le générique dure moins de 20 secondes et les noms des acteurs et des membres de l'équipe ne sont pas affichés. Ces stratégies rhétoriques ont pour but d'immerger directement le spectateur ou la spectatrice dans le monde fictionnel.

Le genre *postcyberpunk* et ses particularités contribuent également à créer des effets de réel. Émergeant dans les années 1990, le *postcyberpunk* reprend certains thèmes propres au *cyberpunk*, mais sans la dystopie qui accompagne les œuvres. Les espaces diégétiques ressemblent aux sociétés démocratiques, opulentes et policées du monde occidental actuel. Les protagonistes ne sont plus en marge et se conforment aux normes de la société néolibérale. Les technologies illégales, bricolées dans la rue, celles que l'on trouve dans les œuvres *cyberpunks*, laissent place à une institutionnalisation des technologies émergentes. Les projets des États – étroitement liés au marché économique –, qu'ils soient sociaux, moraux ou militaires, reposent sur l'idée de progrès. Autrement dit, les personnages *postcyberpunks* sont bien ancrés dans les normes d'une société qui se définit par le perfectionnement de sa technologie de pointe. Le genre *postcyberpunk* est ainsi reconnaissable à ce qu'il met en scène un futur proche qui traite de nos technologies quotidiennes. Il joue ainsi avec une certaine idée de familiarité tout en créant une expérience défamiliarisante : les mondes fictionnels sont à la fois très proches de notre réalité, mais assez différents en regard de l'état du développement technologique pour ébranler le spectateur. Avec *H+: The Digital Series*, ce « trouble » repose principalement sur des jeux de langage visuels.



Fig. 2
Dominance bleutée
(épisode 1).

La websérie use en effet à plusieurs reprises de la figure de la mise en abyme. L'énoncé visuel joue sur une dimension spéculaire en représentant le réseau Internet

et le numérique par divers moyens. Du point de vue de l'énoncé visuel, les couleurs du plan plastique présentent dans l'ensemble une dominante colorée bleue et grise ainsi qu'une forte luminosité. Iconicisés, ces signes plastiques réfèrent respectivement aux couleurs conventionnelles des environnements informatiques et à la luminosité écranique blanche (fig. 2). Qu'il s'agisse de la luminescence propre aux écrans ou encore de la dominance colorée, le bleu est en effet connoté au domaine des nouvelles technologies et applications.



Fig. 3
Matérialité du pixel
(épisode 1).

De façon récurrente, les épisodes représentent aussi la matérialité du pixel. Une pixellisation apparaît en premier lieu lors des faux-raccords (fig. 3). Souvent accompagnée d'un bruit électrique, une image noire striée de pixels colorés vient faire la transition entre deux plans. La pixellisation manifeste également la présence d'une interface informatique dans la diégèse : l'image devient pixélisée, instable, elle se brouille montrant ainsi les traces de sa matérialité. Dans l'épisode 30 (0'49-1'04), par exemple, alors que l'on croit prendre part à une naissance du point de vue interne de Leena (Hannah Simone) qui accouche, l'image saute, se brouille et laisse place à une interface numérique. On comprend à ce moment-là qu'un autre personnage, Gurveer (Amir Arison), assistait à distance à l'événement depuis sa propre interface, connecté au point de vue de Leena.

L'organisation interne des épisodes repose également sur la mise en abyme de l'interface numérique (fig. 4). Les micro-récits ont tous la même structure. Ils commencent par un prologue en focalisation interne et les foyers de ces « ocularisations » (Jost, 1987) – les protagonistes – changent à chaque nouvel épisode. La plupart des personnages possédant un implant, cette ocularisation s'effectue selon le dispositif interfacé tel qu'on peut le voir dès le premier épisode [2:43] : la vision est celle de Julie qui utilise son interface numérique H+ afin de consulter la météo et d'ouvrir la vitre de sa voiture (fig. 1). À la fin des prologues, la focalisation devient externe. Chaque épisode met en scène une mise en abyme, l'interface numérique d'un personnage dans l'interface de visionnement du spectateur, qui dans un mouvement d'externalisation met l'emphase sur la « fenêtre » par laquelle ce même spectateur a accès au monde diégétique. Le spectateur regarde la websérie depuis son ordinateur ou sa tablette par le biais de l'interface YouTube. Cette « désocularisation » est accentuée par la présence par défaut d'annotations sur la vidéo Youtube qui brisent sans cesse la suspension d'incrédulité et rappelle au spectateur qu'il est en train de voir par une interface.

Par précision, ces annotations hypertextuelles volontaire-

ment placées par les créateurs visent à donner des indices sur l'histoire.



Fig. 4
Mise en abyme de l'interface numérique (épisode 48).

Du point de vue des motifs de la diégèse, on peut relever un certain nombre de références à Internet et ses applications. Je donnerai trois exemples, à savoir l'« utopie Internet », le multilinguisme et la multilocalité. La référence à l'« utopie Internet » se trouverait dans la représentation permanente du religieux. Le récit est en effet basé sur une chronologie calquée sur la chronologie chrétienne (il y a l'avant et l'après) ; elle la remplace d'ailleurs. La catastrophe est d'une importance première pour l'avenir de l'humanité, tout tourne autour de la technologie puisque l'humain en dépend. Aussi, la diégèse présente une croyance sans borne dans l'innovation technique, et les valeurs de la religion catholique se voient instrumentalisées et concurrencées par le « Godshand », lieu utopique de la technoscience qu'une partie des protagonistes cherche avec peine dans le but de sortir l'humanité du chaos. Le Réseau et ses programmes sont les outils suprêmes permettant la vie ou la mort, ils remplacent le divin.

En ce qui concerne le multilinguisme, les épisodes de la websérie mettent en scène des personnages parlant différentes langues. Il ne sera pas surprenant d'entendre parler indifféremment anglais, espagnol, italien, finnois, hindi et japonais. Internet est bien l'espace où se côtoient toutes les langues ou presque. Bien sûr l'anglais est aussi la langue prédominante des personnages de la websérie.

Enfin, la multilocalité du réseau trouve une représentation synecdotique : les épisodes se déroulent dans différentes villes du monde. Cette dernière caractéristique met en abyme la multilocalité du réseau Internet qui recouvre une grande partie de la planète. Par métatextualité, une application flash représente une carte du monde pointant les différents lieux de l'histoire (fig. 5). Tel que le rappelle Lucien Dällenbach (1977), la mise en abyme a trois grandes fonctions : enrichir, brouiller ou désambigüer le sens. Associée aux effets de réels de l'univers transmédiatique dont je vais maintenant parler, la figure réflexive – présente sous de multiples formes dans *H+* – étoffe à certains égards le sens, mais semble surtout créer une expérience spectatorielle ambiguë.

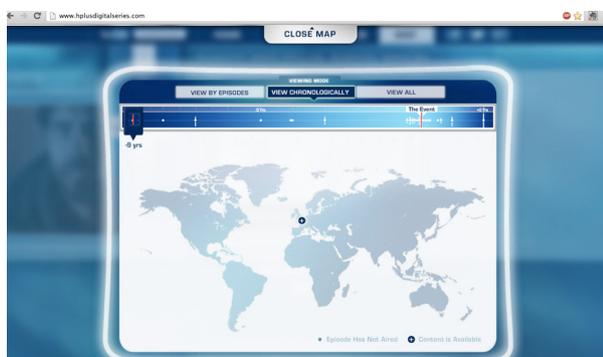


Fig. 5
Représentation synecdotique du réseau sur le site web d'H+ (www.hplusdigitalseries.com).¹

2. Les effets de réel de l'univers transmédiatique

La websérie s'inscrit dans un univers transmédiatique au sens qu'en donne Henry Jenkins. Ce dernier définit le « *transmedia storytelling* » comme suit :

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. (Jenkins, 2007)

Cette stratégie a, le plus souvent, un but mercantile. Les micro-épisodes de *H+* sont par exemple reliés à un nombre de leurre métatextuels. On compte un faux site web présentant l'entreprise H+ Nano Teoranta ainsi que des fausses publicités (fig. 6) vantant l'implant H+ que cette dernière commercialise dans le monde fictionnel.

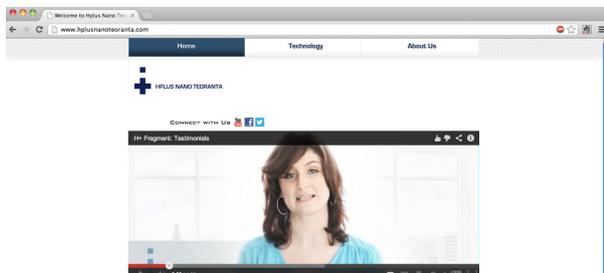


Fig. 6
H+ Fragment:
Testimonials visible sur le faux site web
<http://hplusnanoteoranta.com/>

Cette stratégie met en place un univers diégétique qui se développe à plusieurs endroits, sur plusieurs médias, créant de multiples points d'entrées dans l'histoire qui est de facto éclatée et dans lesquels les spectateurs peuvent s'investir. On parle en ce sens de diégèse multimédiatique. À ce sujet, Jean-Pierre Oudart apporte une définition éclairante de l'effet de réel. Il s'agit du

[...] fait que la place du sujet-spectateur est marquée, inscrite à l'intérieur même du système représentatif, comme s'il participait du même espace. Cette inclusion du spectateur fait qu'il ne per-

¹ Malheureusement, le site est aujourd'hui hors ligne.

çoit plus les éléments de la représentation comme tels, mais qu'il les perçoit comme étant les choses elles-mêmes. (Aumont et al., 2012, 107-108)

Ici, *H+* met en réseau différents éléments de façon totalement gratuite : un site web fictif, de fausses publicités de l'implant *H+*, des objets numériques issus de la diégèse à aller télécharger. Chaque épisode est en effet lié à un objet numérique : une image, un document texte ou une vidéo. L'objet à télécharger de l'épisode 2, par exemple, est une carte du monde faisant état de l'utilisation de l'implant *H+* (fig. 7).

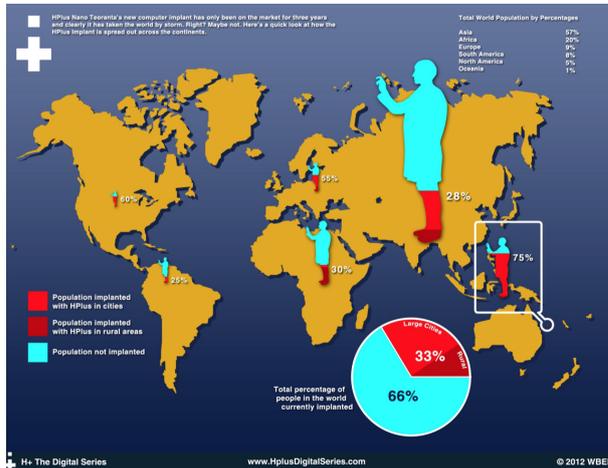


Fig. 7
Carte du monde à télécharger.

À ces « points d'entrées » s'ajoutent des plateformes marketing de discussion (Google+, Facebook, Twitter) au sein desquelles on discute de la diégèse, où l'on pose des questions aux scénaristes et réalisateurs, où l'on parle indifféremment de l'implant *H+* et des technologies existantes (les lunettes connectées de Google). On crée délibérément un point entre la fiction et le factuel (fig. 8).

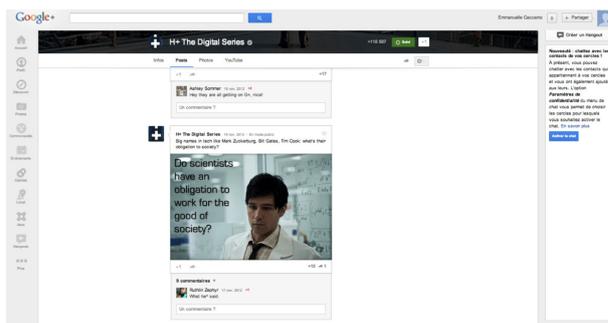


Fig. 8
« Do scientists have an obligation to work for the good of society? » - Capture d'écran de Google + (2014).

3. Sémiologie ambiguë

Partant de micro-épisodes réfléchissant de manière spéculative le dispositif Internet, en passant par les stratégies transmédiatiques et les leurres intertextuels portant sur l'implant, la websérie met en place une expérience spectatorielle sémiotiquement ambiguë. En effet, si le spectateur peut douter de l'existence avérée des implants *H+*, la multiplication de métatextes multimédias (faux site web, publicité fictive, etc.) et les « effets de réel » qu'ils occasionnent ont, en re-

vanche, pour fonction conative d'interroger l'existence d'un implant tangible.

Au « paradigme absent » de la science-fiction développé par Marc Angenot (Angenot, 2012) se substitue le paradigme possible d'une technoscience transhumaniste. Selon Marc Angenot, la science-fiction procède d'un paradigme absent, elle renvoie à des « mirages paradigmatiques ». Prenons par exemple le paradigme extraterrestre ; la spectatrice ou le spectateur applique à ces mondes de SF des paradigmes illusoire mais nécessaires pour comprendre l'histoire. Dans un récit réaliste, le spectateur convoque des connaissances reposant sur des paradigmes connus qu'il utilise dans la vie courante. Dans la science-fiction, à l'inverse, il doit construire un répertoire permettant de « donner corps » à l'univers, aux extraterrestres. Mais le *postcyberpunk* est un sous-genre particulier de la SF qui vient jouer sur les paradigmes et remet en question la sémiotique de la SF développée par Angenot. Justement parce que proche de notre quotidien technologique, le paradigme convoqué n'est pas absent : le *postcyberpunk* réside en une évolution paradigmatique, une évolution du paradigme scientifique actuel. Je parlerai ainsi de paradigme possible ou paradigme évolué.

Si aucune donnée ne permet d'affirmer que l'implant *H+* existe autrement que dans la réalité de la diégèse, on peut dire, en revanche, que les effets de réel et la fonction conative qui leur est reliée invitent l'internaute à interroger ses propres connaissances, voire à faire des recherches pour tomber sur une série d'innovations scientifiques factuelles allant dans le sens de l'implant *H+*. Si tel n'est pas le cas, les plateformes de discussion comme Google+ auront un rôle à jouer: bien que l'univers de la websérie soit dystopique, on peut se demander si *H+* ne constitue pas une stratégie publicitaire pour les lunettes connectées de Google (fig. 9).



Fig. 9
Capture d'écran de Google + (2014).

La science-fiction *postcyberpunk* oscille donc entre le vraisemblable scientifique et le délire spéculatif et cela sur fond de paradigme possible. Ce jeu sur les frontières paradigmatiques – peut-on s'implanter Internet dans la tête? existe-t-il un tel paradigme? – semble poser un problème à la question de la fiction prise au sens large. Dans son ouvrage *Définir la fiction* (2011), Olivier Caïra pense la fiction comme la levée des contraintes de recoupement et d'isomorphisme pesant sur les cadres de communication, contraintes qui sont

propres au documentaire, c'est-à-dire à la preuve. En d'autres termes, selon l'auteur, l'on peut affirmer « ceci est une fiction » lorsqu'il n'y a pas cette nécessité de procéder à des recoupements inférentiels soutenus par des sources stables et identifiables. La fiction est associée à la levée des contraintes de la preuve, mais l'effet de réel est bien celui qui provoque un trouble dans le cadre de l'expérience.

Olivier Caïra repère quelques procédés qui viennent ambiguïser, brouiller les cadres interprétatifs. La fabrication d'indice de documentarité et le recadrage pragmatique forment deux procédés complémentaires. En ce qui concerne le premier procédé, ici ce n'est pas la fictionnalité de la websérie qui est mise en question. On sait que ce monde n'existe pas en dehors de la fiction. C'est au contraire la potentialité de l'existence du paradigme de l'implant. Comme je l'ai montré, cette fabrique d'indice s'opère notamment par le biais de l'univers transmédiatique. Quant au recadrage pragmatique, un même objet peut être déplacé dans différents contextes communicationnels et venir signifier différemment. *H+* joue avec les différents cadres d'expérience, c'est-à-dire avec celui de la représentation fictionnelle et celui de la possibilité pragmatique.

Pour conclure, cet article a tenté de mettre au jour quelques-unes des stratégies sémiotiques déployées par *H+*: *The Digital Series* pour créer une expérience spectatorielle ambivalente. Nous avons observé que les effets de réel se manifestent, d'une part, dans le format des épisodes, avec le générique presque inexistant, et le genre science-fictionnel *postcyberpunk*, et, d'autre part, sur les plans plastiques et diégétiques, notamment grâce à l'emploi de figures spéculaires. Les effets de réel créés par l'univers transmédiatique de la websérie concourent également à créer une sémiose ambiguë. Prise dans son ensemble, la websérie introduit aux discours transhumanistes tout en suscitant, malgré la dystopie du récit, une curiosité pour la réalité augmentée et le devenir des objets connectés.

Références

ANGENOT, M (2012). *Le paradigme absent : un peu de sémiotique*. La Quinzaine littéraire, no 1066. En ligne : <<http://marcangenot.com/wp-content/uploads/2013/02/Paradigme-absent-version-QL.pdf>>.

AUMONT, J. et al. (2012). *Esthétique du film*. Paris, Armand Colin.

DÄLLENBACH, L. (1977). *Le récit spéculaire*. Paris, Seuil.

FLICHY, P. (1995). *L'innovation technique*. Paris, La Découverte.

GLEVAREC, H. (2010). *Trouble dans la fiction. Effets de réel dans les séries télévisées contemporaines et post-télévision*. Questions de communication, no 18, pp. 214-238.

GROUPE μ (1992). *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*. Paris, Seuil.

JENKINS, H. (2007). *Transmedia storytelling 101*. En ligne, <http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>.

JOST, F. (1987). *L'œil-caméra*. Lyon, Presses universitaires de Lyon.

MICHAUD, T. (2010). *La science-fiction: une culture de l'innovation globale*. Journal for Communication Studies, vol. 3, no 1, pp. 171-180.

Author / Autor

Martina Annechiena Wieringa

Utrecht University
Netherlands

This is not the paint bucket you are looking for: the signs of Adobe Photoshop

Adobe Photoshop is among the most culturally influential computer programs. Like all software programs, signs and (interface) metaphors are used to convey meaning to the user. This essay discusses three Photoshop metaphors using Peircean, Saussurean, and Barthesian semiotics. The tool signs are motivated through remediative interface metaphors, seemingly rendering them icons. Yet, their object is code, making them indexical. Furthermore, these signs are simultaneously motivated and arbitrary. Photoshop does not discriminate between remediated tools from different artistic practices; these tools are equal to one another, and interchangeable. Moreover, Adobe actively promotes a 'myth of artistry' by employing various dubiously grounded interface metaphors. The tools in Photoshop function as simulacra of the tenors they metaphorically allude to. The interface-metaphors are simulacra employed for the sake of familiarity and framing, but share no relation with the symbolically represented tools. User problems dealing with legibility, and usability, may be the result.

Keywords

Adobe Photoshop, semiotics, (interface) metaphors, myths, simulacra.

Interfaces communicate with their users. A typical graphical user interface conveys meaning through visual representation. These interfaces are constructed so that we, users, can (usually) understand their meaning and respond to them. The constructed nature of the graphical user interface (GUI) implies that the meaning it conveys is not 'natural'. Meaning – like the GUI itself – is constructed by people, through signs.

People agree that signs may mean one thing in one context, but something else in another. Signs are situated in sign-systems, which is the context in which their meaning is constructed, and agreed upon. For instance, the 'T' in physics has a different meaning than a 'T' in the Photoshop character window. While the first refers to temperature, the second is a showcase that displays the various font faces. These two signs thus, while they may look similar, do not share the same meaning due to their different contexts. This implies that meaning is something that has to be learned within the sign-system context (Chandler, 2007).

To help their users get acquainted with the sign-system context, interfaces often employ interface metaphors (Erickson, 1992). These metaphors tell us that something is like something else. For instance: a Photoshop canvas is like an actual world canvas, because it too can be used as a surface to be worked upon by an artist. Such interface metaphors thus tell us something about the possibilities of use of these various interface elements.

Metaphors, however, do not tell us something about the thing itself directly, but only do so by proxy (e.g. "it is a bit like..."). Thus, metaphors are at risk of becoming empty images, which do not actually correspond to the thing they are meant to explain. They are at risk of becoming simulacra: mere empty shells which may resemble something, but in fact share no characteristics with the thing they outwardly resemble. Simultaneously, the conscious deployment of the metaphors and simulacra may lead to a myth which surrounds the interface. For instance, the desktop metaphor, the recycle bin and the folder system in Windows are all metaphors which may lead to a myth of the computer office, because these metaphors alluded to office practices, such as filing, or objects, such as the desktop or the recycle bin.

Metaphors may thus be helpful, they may help us to contextualize certain features, or make a comparison between the software algorithms and the tools they are modeled after. Included in this notion of the helpful metaphor is a conception of a particular user: a user who needs guidance, or help in understanding the system. As a consequence, we risk getting 'locked in' in interface design: user needs change over time, with new generations, but the interface does not provide contemporary understandable models. Thus, as new generations of users grow up using systems which employ metaphors that do not hold any explanatory value to them, we run the risk of misunderstanding our software. In this essay I look at the way that Adobe Photoshop CS 5 Extended's interface deploys its signs, metaphors, simulacra and myths. I will do so by discussing three case-studies, in which a variety of mismatched metaphors are at play.

Photoshop's sign systems

Software – like Photoshop – is constructed to communicate the available variety of possible actions to its user. To aid the communication with the GUIs, language and images are used. To put it simply, the interface communicates through signs. These signs derive their value from the contrast with other signs within the sign-system (Gordon, 1996, p. 46).

To analyze the signs in Photoshop I will make use of semiology: 'the study of signs' (Chandler, 2007, p. 2). I will use both the three-part Peircean and the two-part Saussurian types of signs. The reason for this is that both Peirce and Saussure introduced concepts which are useful in understanding how Photoshop's interface works semiotically: motivated/unmotivated signs (Saussure) and the iconic, symbolic and indexical signs (Peirce). Another reason to use both of the conceptions is that Saussure has not incorporated a referent into the sign itself, while Peirce has. This may help us to perhaps uncover problems that are caused by the Peircean sign's referent, that do not exist for the Saussurean sign.

In Ferdinand de Saussure's book a sign is "anything that tells us about something other than itself" (Gordon, 1996, p. 14). He posed that a sign was made up of two parts: the signified, and the signifier. The signified is a "a mental representation of 'the thing'", while the signifier is a mediator to the interpreter of the sign, such as the written/spoken word or a visual representation of the thing (Barthes, 1967, pp. 42, 47). The signified and the signifier are inextricably connected and together they form the sign.

Charles Sanders Peirce had another conception of the sign. Both worked on their ideas separately, and while Saussure formulated the sign as a dyadic entity, Peirce regarded it as triadic (Chandler, 2007, p. 29). The three elements of Peirce's conception of the sign are the representamen (the form which the sign takes), an interpretant ("itself a sign in the mind of the interpreter" as Chandler (2007, p. 31) puts it) and an object (the referent). As in Saussure's model, all parts are essential for the sign to exist. This triad was based on yet another triad, which describes three different ontological modes: Firstness, Secondness, and Thirdness. Here, Firstness refers to that "which [something] is independently of anything else" (Houser, 2010, p. 90). Secondness deals with how it relates to other things. Thirdness, finally, deals with the "relations of relations, in a systematic arrangement" (Van den Boomen, 2014, p. 38).

The most important difference between the two conceptions of the sign is the presence/absence of the referent in the sign. While Saussure does not acknowledge a relation with actual world objects within his sign system, Peirce does. This is especially problematic for the signs in Photoshop, which often seem to refer to actual world objects, even though their relationship with them is obscure. In this paper, I will discuss the paint bucket tool, the burn tool and the sponge tool. Each of these case-studies highlights a particular issue with regards to the interface of Adobe Photoshop.

Paint bucket tool

A first case-study is the paint bucket tool in Photoshop. This tool uniformly colors a selected area, which is the signified. The button featuring the image of a paint bucket is used as a signifier to represent this function (Van den Boomen, Lammes, Lehmann, Raessens, & Schäfer, 2009, p. 274). Together they rather straightforwardly form a Saussurean sign.

When we turn to the Peircean sign we see the Saussurean signifier overlap with the representamen and the Saussurean signified roughly overlap with the interpretant. What is new is the object: the thing outside the sign to which the sign refers. The addition of this component complicates the paint bucket tool sign. The object to which the paint bucket tool seems to point is an actual world paint bucket. Thus, the sign seems to be an icon. An icon – in the Peircean sense – resembles its object. This likeness is not

necessarily visual. An icon is something that “is like that thing and used as a sign of it” (Peirce, 1998, p. 291). Using a paint bucket, however, would not achieve the same effect as its digital counterpart. The actual paint bucket would lead to a more splattered, messy and uneven effect. Photoshop’s paint bucket is much more clean, flat, precise and sterile compared to its object counterpart. This complicates the iconic nature of the sign, as it does not seem to resemble a paint bucket that much, yet it does seem to remind us of it in a more metaphorical way.

But while the representamen of the sign is a button which shows the image of a paint bucket, the name of the tool is ‘paint bucket tool’, it need not point to an object paint bucket per se. As Adobe Photoshop is a software program, all of its tools are essentially code. The object of the paint bucket tool would in fact be the code procedures/algorithms that allow the user to use the tool itself. In this sense the sign is indexical. An index – unlike the icon – does not represent the object so much, as is a sign of it because it is connected to it (Peirce, 1998, pp. 460–461). The index exists because its object exists, but – contrary to the object – its interpretant is not essential to its indexicality (Peirce, 1932, p. 304). An index points to the object, in this case the ‘paint bucket tool’ points to the code that allows the user to use the tool.

Yet the sign – though not iconic – is motivated: it leans on other signs. As a sign like this leans upon other signs, it is no longer an arbitrary sign. The motivation of naming it a ‘paint bucket tool’ and to use a paint bucket image for its button, seems to have its basis in remediation (Bolter & Grusin, 2002). By picking an already known object – which is associated with artistry, such as Pollock’s action-painting – for the (Peircean) sign to refer to, Adobe points to older and known forms of artistic practice, in this case painting.

Photoshop is a digital medium, while a paint bucket refers to an ‘analogue’ practice. Thus, the paint bucket tool does not only claim to be artistic, it claims to be able to transpose the ‘analogue’ artistic practice to the digital realm as well: it remediates the artistic tool in code and in the interface metaphor. This transposition essentially frees the sign from any actual world object. While it seems iconic at first glance (and thus related to an actual world paint bucket), it is in fact a motivated, indexical interface metaphor, that refers to the underlying code (Ryan, 2002).

Burn tool

This play with remediation does not always work out the way it might have been intended by Adobe. In some cases younger people working with Photoshop might be unaware of the remediative motivation of the sign. Such is – for example – the case with the burn tool for the post-darkroom generation. In this particular case remediation can occur in an inverted way, when people who are not familiar (and are thus unable to acknowledge the remediative, metaphorical nature of the representamen) with darkroom procedures start acquainting themselves with this tool.

For these people the object of the sign is not recognizable, therefore it is arbitrary, perhaps doubly so, as the intention was to make it a motivated sign. What once was a motivated sign then suddenly becomes an unmotivated one. Instead of recognizing that the tool remediates its darkroom counterpart, the user is faced with an arbitrary signifier. Perhaps they are not even sure what it signifies, but as soon as the tool is used, the signified will reveal itself: darkening the area of choice. When the metaphor

is illegible to the interpreter of the sign, the sign ceases to be motivated, as the motivation of the sign rests in its metaphorical nature. When the interpreter finds out about the intended motivation, the sign only further emphasizes its artificiality through this remediation attempt.

So why would Adobe continue to use the burning procedure as the object for the sign’s representamen if it is not recognized by the interpreter/user and emphasizes the construction of the signs of the toolbar? When a sign is arbitrary it doesn’t matter what signifier is used, really. It does not matter if the sign originally was motivated. The interpreter/user needs to figure out the signified regardless of the signifier if it is not legible at first sight. Here, the originally metaphorical relation is turned into a symbolic one. A symbol represents its object, not per se because it resembles the object or because of any real or obvious connection, rather the representation of a symbolic sign rests on habit and convention (Peirce, 1933, p. 531, 1998, pp. 460–461). The symbol is a sign because it is interpreted as such. The association ‘darkening a selected area’ and the burn tool representamen is based purely on habit (e.g. employing this tool results in that particular effect) instead of a metaphorical relationship with the darkroom procedure of burning that is noticed by its user.

Here, then, the metaphor is used to frame the software in a particular way – and if it fails to reach the newer generation, so be it. This is highly problematic, as it in fact hinders usability of the product. Not all graphic designers are the ‘homo universalis’ which Photoshop assumes them to be, which in this case hampers their understanding of the tool’s function.

The referent of the burn tool is as problematic as the paint bucket tool’s. Digital cameras no longer have photosensitive films, for which exposure is of key importance. Terms like ‘burning’ and ‘dodging’ which (metaphorically) refer to this exposure, no longer make any sense when the photograph is comprised of binary data and is not carried by photosensitive film. This does not mean that the procedures that ‘burning’ and ‘dodging’ represent are no longer meaningful, it just mean that us calling them that way is completely arbitrary and rests on remediative habit. The difference between the burn tool and the dodge tool is arbitrary as neither has to do with actual exposure, anymore. In fact, one could argue that they both do the same thing: manipulating the underlying data to simulate more/less exposure time. Yet, Photoshop remediates this difference by creating different buttons for each tool. The buttons are located in the same spot on the toolbox, and they cannot be on top/visible at the same time. The burn and dodge tool are equated (position wise) with the sponge tool, which I will discuss below. These tools are then interchangeable, if we go by the logic of the interface. One of these will be visible, but can be swapped for any of the two others. Thus, while the tools metaphorically allude to different disciplines and practices, they have become democratized in the Photoshop interface. They are indexical signs that point to interchangeable functions for the user to be employed in the practice of manipulating an image.

The organization of these tools is, however, not based on their remediative source material (we will see below that the ‘sponge tool’ – problematically – alludes to water color painting) but on similarity of the procedure of use. All three make use of brushes that designate the area that is to be affected. These brushes can take various forms. All three of the tools have options for the user to pick from: range (midtones/shadows/highlights) and ex-

posure for the burn/dodge tool, and mode (desaturation/saturation) and flow for the sponge tool.

Sponge tool

The sponge tool, like the paint bucket tool and the burn tool seems to refer to a 'sponge' at first glance. Sponges are used in watercolor painting to soak some of the paint up and thus 'desaturate' the painting (Johnson, 2009). In Photoshop, however, the sponge tool also allows the user to saturate the painting. Here the sponge tool, even though it tries to remediate an actual sponge, gets equipped with qualities that seem the exact opposite of what an actual sponge does (namely to soak something up).

As with the burning and dodging of digital photo's, which need no photochemical light exposure process, the sponge tool is an arbitrary metaphorical remnant of remediation. But where the burn and dodge tools would be logical remediative metaphors for those familiar with darkroom procedures the sponge tool is not as obvious for those who have practiced watercolor painting. What the burn and dodge tool do is, however fundamentally different, still similar to their referents. They emulate those practices, albeit in a 'refined' way because one can choose to affect, for example, only midtones. The sponge tool has a new function that does not correspond with the metaphor's vehicle: namely to saturate the painting. The sponge tool can not only be used to desaturate (which was its actual world sponge's sole function) it can also add more 'pigment'. Moreover, it can saturate colors/pigments that it has not been in contact with before, and can switch between saturation/desaturation mode instantly. An actual oversaturated sponge would merely leave a smudge of color and could never do so without first soaking pigment up.

The discrepancy between the metaphor and the sign is caused by the different things they refer to. The actual world object of the sponge tool sign, as we've seen before, is not a sponge, but the underlying code it refers to. This code is not materially hindered to saturate or colors like the actual world sponge would be. The difference for the sponge tool to desaturate or to saturate is a different setting that the user can opt for, which results in the deployment of a different piece of code. Because of the transfer from analogue to digital, the tools are not limited to the material constraints of the actual world practices they remediate. They are merely bound by the constraints that the code imposes on them.

The metaphor of the sponge tool, however, does point to an actual world sponge. The sign (and most notably its representamen/signifier) functions as the vehicle (the 'image'), while the actual world sponge is the tenor of the metaphor. The relation between vehicle and tenor is motivated, and this motivation lies in what the two have in common, which is usually referred to as their ground. In this case the ground of the sponge tool and an actual world sponge is that they can both desaturate the 'painting' (Van Boven & Dorleijn, 2010, p. 162). As an interface metaphor, this helps us to understand "the design or mode of operation of a computer application" (Ryan, 2002, p. 583). An interface metaphor, then, helps us to understand how the various tools in Photoshop can be employed, because it gives us a frame of reference for its usage.

Yet simultaneously the ground upon which this metaphor functions is more than dubious. Because the sponge tool is also able to do the precise inverse of an actual sponge, the sponge tool metaphor undermines its own ground. The interface metaphor seems to function as a simulacrum: an image freed from its ground (Deleuze, 1994, p. 272). The

simulacrum of the sponge tool calls an actual sponge to mind, refers to it in its name, and metaphorically asserts that it works in a similar way. Yet it is fundamentally different from an actual sponge. It bears only an outwardly resemblance to the object, but does not actually correspond to the thing. It is not a copy of a sponge, but only a superficial remediative effect. One does not resemble the other. One is not a variation of the otherwise same other (Parr, 2010, pp. 74–75). They are singular phenomena, which only differ from each other. Thus, there is only difference (Deleuze, 1994, pp. 273, 299; Massumi, 1987), a difference which is freed from its resemblance and variations of sameness (Parr, 2010, pp. 74–75). The sponge tool interface metaphor, then, is a hollow simulacrum which points to nothing more than its fundamental otherness.

Photoshop's artistic myths and simulacra

The Photoshop user is able to fill a 'canvas' with 'paint' and use 'photography procedures', like the burn tool, or 'watercolor techniques', like the sponge tool, on it. The material that is represented on screen belongs to all yet neither of the various traditional artistic genres. It seems to combine various aspects of the different traditional materials, and goes beyond the material limits of these traditional tools: the code is the limit.

Even when the user explicitly imports a photograph, for example, he/she can still use the sponge tool to (de)saturate its colors. Once the material (be it a drawn image/ photograph etc.) is imported into Photoshop, the material is democratized. It can be edited with procedures that refer to a variety of artistic practices that were previously seen as distinct. In the program these procedures can be used indiscriminately.

What we see in Photoshop, then, is code cloaked in remediative metaphors. These employed interface metaphors do, however, not cover the nature of the code completely. These metaphors help users to make abstract algorithms and code more concrete (Erickson, 1992, p. 66). The signs of the various tools are used to communicate the various possible actions to the user. Additionally, they allude to various artistic practices, but their object remains the code that governs the function/tool/procedure. This code democratizes all the various artistic genres that are alluded to in the interface metaphors, in the various signs. Photographic procedures, water coloring equipment and paint brushes are each other's equals on the code level. The interface has rendered them interchangeable.

Because of their transfer from the actual to digital world, the tools are not limited to the material constraints of the actual world practices they remediate. They are merely bound by the constraints that the code imposes on them. As a consequence, the referents of these tool-signs no longer point to an actual world tool or procedure. Instead, the image of these actual world objects is used to create an explicitly remediative metaphor that only partly corresponds to an original. The object of the sign (e.g. the paint bucket tool) is not the object we would expect it to be (e.g. a paint bucket), instead, the object refers to an obscured set of coding. This is something that goes against Peirce's view on metaphors as 'hypoicons', signs which are particularly iconic. Such hypoicons "represent the representative character of a representamen by representing a parallelism in something else" (Peirce, 1903). According to Peirce (1903), the object of an iconic sign needs to be a Firstness – here we see that this is no longer the case. Moreover, the relation between the object-code and the tool-sign is, however remediatively motivated, also sym-

bolic. While the relation between the sign and the interface metaphor – which conveys a sense of the possibility space to the user – is motivated, the relation of the sign to the object-code is symbolic and arbitrary, because we can't infer the direct relationship between code and the perceived software tool. Any number of signs and metaphors could have been chosen to represent these particular lines of code, to serve as a symbolic index for them – as there is no iconic relationship between representamen and object.

The representamen, however, acts as an interface metaphor in its communication with the user. The arbitrary representamen functions as the vehicle of this metaphor and communicates the possibility space of the tool, the tenor. This metaphor is motivated by ground that the representamen shares with an actual paint bucket/burning procedure or a sponge (Van Boven & Dorleijn, 2010, p. 162). For instance, the sponge tool is like a sponge, because it can desaturate a colored surface. But, because the sponge tool can transcend the material limitations of the sponge, and is only hindered by the limitations of code, it has the extra capacity of saturating the image. This results in a ground that is dubious at best, as it denies its own similarity to the actual sponge in the act of transcending the metaphorical likeness. The relation between the two is not one of similarity, but one of difference and empty outwardly resemblance: it is a simulacrum. Yet it is a motivated simulacrum at that.

By favoring the terms like 'paint bucket tool', 'burn tool' or 'sponge tool' Adobe constructs a narrative in its interface. This is what I term the myth of artistry. It is no coincidence that these terms and metaphors are used in the program, rather, it is an intended construction by Adobe. As we've seen with the sponge tool, the sign itself is arbitrary – the motivation rests wholly on the metaphor it employs. These are metaphors which rest not on Firstness, but on Thirdness.

By employing these particular metaphors, Adobe seems to place its program in a canon of artistic tools. But while these digital tools allude to their analogue counterparts, they are not alike. They do not afford the same possibilities entirely, but they may correspond on some level. For example, the sponge tool – like the burn tool and the paint bucket tool – seems to be a more sophisticated piece of equipment than their actual world tenors. One does not risk smudging the rest of the picture when using the sponge tool, one can use it on one layer instead of the entire plane, the action is reversible and the tool has more options than its referent. Similarly, burning/dodging requires less precision of the user (as actions are reversible), and is less time and physically demanding (where the analog photochemical burning dodging processes were irreversible and both physically and time demanding). Similarly, if one were to try and cover a surface with an actual paint bucket, it would be a messy (and quite irreversible) affair, while in Photoshop it's clean, sterile and reversible. Taking this into account, it becomes clear that Photoshop tries to frame itself as a more sophisticated or evolved tool for artists by direct comparison to older forms of art production. The remediative metaphors that are used in the interface are more precise, clean, reversible and often have more options than the actual world objects than are their tenors. Yet the metaphors are self-contradictory and thus expose themselves as simulacra. These simulacra do not all function in the same way. While they are arbitrary, interchangeable and democratized in nature, they metaphorically refer to different sign-systems (e.g. that of photography, painting, drawing and so forth). It is this eclectic, simulated agglomeration of signs that, when it is simula-

tion is uncovered, loses its depth (Jameson, 1991, p. 34). The empty simulacra are exposed as being devoid of any meaning: they are only superficial images, mirages, and facades (Van den Braembussche, 2000, pp. 353–354).

Conclusion

The sign-system of Photoshop employs various signs to communicate to the user. In this essay I have discussed the paint bucket tool, the burn tool and the sponge tool. The signs of these tools are motivated through remediative interface metaphors, which gives them the feel of iconic signs. Yet, their object is not found amongst the corresponding traditional artistic tools, but in the code that governs the possibility space that is afforded by the tool in Adobe Photoshop. The tool-signs are motivated due to their external relationship to the user (who is grounded in an actual world to which the metaphors' tenors belong), yet are arbitrary at the same time.

The Photoshop tools are democratized by the interface, as most of them are interchangeable due to the interface organization. The burn tool, dodge tool and the sponge tool can never be displayed on top of the tool box at the same moment in time. Only one of these is able to be on top. The user has to swap one for the other. This democratization of tools leads to a sign-system in which the signs are equal. This equality, however, is problematic, as the various tenors of the interface metaphors originate in different artistic traditions and may share more or less ground with their vehicles. Within the interface then, the signs are interchangeable and thus rest on equality, while the metaphorical ontology of these signs is one of inequality. In a nutshell, while all of the signs point to their coding in the same way, not all of the metaphors share the same amount and sort of likenesses between the vehicle and the tenor.

Adobe actively promotes a myth of artistry by employing the various interface metaphors. By using these metaphors, Adobe seems to insinuate that it transposes analogue artistic practices in a digital environment. But this is not where the myth ends. All of the case-studies that were discussed in this essay were more 'sophisticated' than their tenor counterparts. The Photoshop paint bucket does not drip, it does not spill, it is sterile, contained and reversible. The burning tool does not require any lengthy and precise physical movement on the part of the user. All one needs to do is drag the cursor over the desired areas to affect the 'exposure'. Furthermore, this digital burning is more precise, as the user can opt to affect only a specific range of tones and is reversible, whereas the darkroom procedure would require to make a new print if the developer made a mistake. The sponge tool is a slightly different case. Whereas the paint bucket tool and the burn tool emulate their actual world tenors in a more precise and sophisticated way, the sponge tool adds something to its tenor that it could never do. The sponge tool can decrease and increase image saturation, whereas an actual world sponge is normally only able to desaturate the image. For the sponge tool, the material constraints of the tenor are replaced by the constraints of code, which now allows it to also perform the inverse of its tenor.

The ground upon which the metaphorical likeness is based is thus undermined. The metaphor seems to be founded on nothing but mere outwardly resemblance, emptied out of the characteristics the vehicle and the tenor were assumed to share. The tools in Photoshop function as simulacra of the tenors they metaphorically allude to. They are not mere 'copies' of their analogue tenors, they are of a different order entirely. These simulacra refer to different sign-systems (that of painting, water color painting, pho-

tography and so forth), by calling them to mind, remediating them in name and metaphorically allude to them. Yet, while they are thus motivated simulacra, they are without depth. The interface-metaphors are simulacra employed for the sake of familiarity and the frame of a canon of artistic practice, but share no relation with the tools they symbolically represent.

Referências bibliográficas

- BARTHES, R. (1967). **Elements of semiology**. New York: Hill and Wang.
- BOLTER, J. D., & Grusin, R. (2002). **Remediation** (Fifth). Cambridge: MIT Press.
- CHANDLER, D. (2007). **Semiotics: the basics** (2nd ed.). Abington: Routledge.
- DELEUZE, G. (1994). **Difference and repetition**. London: The Athlone Press.
- ERICKSON, T. D. (1992). *Working with interface metaphors*. In B. Laurel (Ed.), **The art of human-computer interface design** (pp. 65–73). Reading: Addison Wesley.
- GORDON, W. T. (1996). **Saussure for beginners**. London: Writers and Readers Limited.
- HOUSER, N. (2010). *Peirce, phenomenology and semiotics*. In P. Cobley (Ed.), **The routledge companion to semiotics** (pp. 89–100). New York: Routledge.
- JAMESON, F. (1991). **Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism**. London/New York: Verso.
- JOHNSON, B. (2009). **Earthbound Light - Dodge, Burn and Sponge the Photoshop CS4 way**. Retrieved from <http://www.earthboundlight.com/phototips/photoshop-cs4-dodge-burn-sponge.html>
- MASSUMI, B. (1987). **Realer than Real: The Simulacrum According to Deleuze and Guattari**. Copyright, 1(1), 90–97. Retrieved from http://www.anu.edu.au/HRC/first_and_last/works/realer.htm
- PARR, A. (Ed.). (2010). **The Deleuze Dictionary**. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- PEIRCE, C. S. (1903). **On Some Topics of Logic**. Boston.
- PEIRCE, C. S. (1932). **Collected Papers of Charles Sanders Peirce. Vol. 2: Elements of logic**. (C. Hartshorne & P. Weiss, Eds.). Cambridge: Harvard University Press.
- PEIRCE, C. S. (1933). **Collected Papers of Charles Sanders Peirce. Vol. 4: The simplest mathematics**. (C. Hartshorne & P. Weiss, Eds.). Cambridge: Harvard University Press.
- PEIRCE, C. S. (1998). **The Essential Peirce, Selected Philosophical Writings** Volume 2 (1893-1913). (Peirce Edition Project, Ed.). Indiana University Press.
- RYAN, M. (2002). **Beyond myth and metaphor: Narrative in Digital Media**. *Poetics Today*, 23(4), 581–609.
- VAN BOVEN, E., & Dorleijn, G. (2010). **Literair mechaniek** (2nd ed.). Bussum: Uitgeverij Coutinho.
- VAN DEN BOOMEN, M., Lammes, S., Lehmann, A.-S., Raessens, J., & Schäfer, M. T. (Eds.). (2009). **Digital Material: tracing new media in everyday life and technology**. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- VAN DEN BOOMEN, M. (2014). **Transcoding the Digital: How Metaphors Matter in New Media**. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- VAN DEN BRAEMBUSSCHE, A. A. (2000). **Denken over kunst: een inleiding in de kunstfilosofie** (3rd ed.). Bussum: Coutinho.

Author / Autor

Mujie Li

University of Sussex
United Kingdom

Machine Languages as Media Infrastructures

With the context that digital and computational technologies operate symbols in processing information and communication, it is necessary to look into machine languages and think about their relationship to us. This paper argues that through affording communications between machines and humans, machine languages become structures of media. To construct this argument, the paper will first define machine language as a pragmatic way of operating symbols and clarify its mathematical, mechanical and socially interactive levels. Based on Roman Jakobson's linguistic theory, the paper outlines that the metalingual and the poetic functions are the two major functions of machine languages. Because a diagrammatic thought deriving from Charles Sanders Peirce and Gilles Deleuze's linguistic thoughts is helpful to understand the functions of language at different levels of machine languages, the paper then moves on to explain how the functions of the metalanguage and poetics work in a diagrammatic thought process of machine language.

To examine the argument, the paper selects a virtual city model of the Alphetown as a case study, at first analyses how the metalanguage functions via the mediums of listing and navigation in the Alphetown, then looks at how the affects of boredom, being lost and strangeness arise from the media infrastructures based upon metalanguage, and analyses where the poetic function lies in the transmission of affects and how the sensual and the material aspects of machine languages emerge thus functioning as poetic. With analyzing the metalingual and poetic functions in a diagrammatic

thought of machine languages, different levels of machine languages can be considered as media structures, while media structures manifest themselves as material and processual in the meantime.

Keywords

Machine languages, Media, Structures.

Introduction to the Alphetown

The Alphetown project¹ is an excess product of the Douban online community that was launched in 2010. By excess I refer to a kind of energy of active users overflowing from Douban to Alphetown, hence the Alphetown was built and configured in this background. Regarding the construction of the Alphetown, its basic structure is based on listing, following the structure of the Douban website; for example, the categories (books, films, music, etc.) of Douban are composed of lists of data objects, such as book cover images, book names, contents, comments and reading notes, and users are able to add information on any of these components and make further lists of what has been read, what is being read, and what is going to be read, etc.; while the Alphetown is arranged in a list of urban blocks, in which lists of streets, shops and apartments are laid out (See Figures 1.1, 1.3 and 1.4).

At its first stage, the beta test of the Alphetown only opened to Douban-registered users, allowing active users to generate qualities of virtual streets, apartments and shops by data; for example, users are able to name streets as well as add images and texts to shops and apartments; these names, texts and images formulate the qualities of streets, apartments and shops. Only permitting the elites from Douban to access it limits yet also constructs the style of the Alphetown, and it also becomes the first and main cause that limits further interactions by the general public. Hence, the motivation for production runs out, leading to the gradual obsolescence of the virtual city.



Figure 1.1
The original block layout of Alphetown. Screenshot from Alphetown web page, alphetown.com.

With the Alphetown opening to the general public, whereby the game designer intended to bring in more users to play the game, Alphetown showed a change in the map pattern at the interface from blocks to a honeycomb shape (See Figure 1.2, below). This new map allows more users to “live in” and gives a greater capacity for interactions in the game, hence navigation bars are introduced into the infrastructures of streets, shops and apartments, allowing users to mobilise themselves to construct structures of the virtual city. However, these navigational functions in a way counteract the interactions from users as users

¹ The Alphetown website was closed down on May 20, 2015 due to the loss of traffic and active users. The original website address is <http://alphetown.com/>; and see Douban, accessed on April 4, 2016, <http://www.douban.com>.

and the material aspects of machine languages emerge, thus functioning as poetic. Through analyzing the metalingual and poetic functions in a diagrammatic thought of machine languages, different levels of machine languages can be considered as media structures, while media structures manifest themselves as material and processual in the meantime.

Machine languages as structures of media

The argument this paper would like to construct is that machine languages become structures of media in distributing forces while also making media material and processual. To develop this argument, a definition must first be made of a machine language: language is a system of symbols as a method of both verbal and non-verbal communications, while machines in digital cultures refer more to digital and computational machines. Because the execution of code is the mechanism of digital and computational machines, it can be considered as a way of operating symbols. Hence, the operations of symbols can also be seen as a method of communication both between machines themselves and between machines and humans. There are different layers of machine languages. On the mathematical and mechanical level, machine language is a set of codes consisting of instructions that are executed directly by the computer's processing unit, like when a machine language works at the hardware dimension. Regarding the software dimension, programming languages are designed to communicate instructions to machines, specifically, assembly language corresponds to a particular architecture of the computer, and interpreted language in programming implements command subroutines already compiled into machine code. Therefore, machine languages here not only denote the execution of code on a hardware dimension, they also cover the software dimension in the execution of code. Following this, I propose they also work at the level of social interactions of code. Because the operation of software relies on users' feedback as input, it also works under the social circumstances in which particular operational functions of software by users directly cause the command and implementation of the programme; for example, the upgrade of a software is determined by its exposure to bugs in social use. Such a formulation on the definition of machine language suggests that the execution of code is inseparable from the transmission of a message in communications and, henceforth, machine languages become essential to understand media and forms of mediations.

Then the question to be asked is how machine languages become structures of media. To approach this question, we first need to understand the structuralization of machine languages in relation to linguistic theories of structuralism. This understanding requires us to know the changes which language is undergoing in the context of digital and computational machines. From linguistic theories of structuralism, the study of signs is composed of the signified and the signifier, as developed by Ferdinand de Saussure (1959), which corresponds to thought and sound. In machine languages, however, thought and sound are detached from humans and internalized into machines. Thought becomes processes of reasoning while sound becomes a series of actions effectuated by operations. Code in the middle of reasoning and action on the one hand ex-

ecutes processes of reasoning; on the other hand, it simulates actions in the implementation. Such an elemental analogue between signs of natural languages and those of machine languages illustrates a condition of applying linguistic theories of structuralism to machine languages. Furthermore, the work of Roman Jakobson combines the functions of languages into the communication model of code and message (Jakobson, 1960; Geoghegan, 2011). This development in linguistic theories in turn offers a view of looking at machine languages based upon code and message, suggesting there is the potential of machine languages being the structures of media and forms of mediations.

Within this context of machine languages, this paper proposes to use Jakobson's linguistic formula as an entry point to analyze and think about how machine languages become structures of media. The formula (Jakobson, 1960) states that the metalingual and the poetic functions are two major functions of verbal communication among the other four functions: referential, emotive, conative and phatic. The metalingual function addresses the code itself in verbal communication, while the poetic function addresses the message in verbal communication. Machine languages internalize code into the execution process, and this execution of code is not only manifested in informing about commands or engagements, but also in effectuating specific and immanent acts. Such a process reflects the metalingual and poetic functions of machine languages, because either commands or further acts work within the operation of code itself, while code becomes communicative in informing commands or engagements and effectuating acts.

To further illustrate the functions of metalanguage and poetics in machine languages, the diagrammatic thoughts of Peirce and Gilles Deleuze respectively give some outlines in relation to different levels of machine languages. To reiterate the analysis above, machine languages can be seen as a compound of different levels, the mathematical and mechanical level including the function of code at the hardware and software dimensions, and the socially interactive level based on code and message. Regarding today's digital cultures, what are manifest as phenomena of machine languages are those social activities involving the operations of software. In relation to the case of the Alphetown to be discussed in the following part of this paper, its data structure among the website interface is the object conjuncting between the design iterations by the game designer and the inputs and feedback from the users. Before investigating the metalingual and poetic functions of the building of the data structures of the Alphetown, a diagrammatic thought is helpful for us to understand the major functions of machine languages in an overall sense of different levels of machine languages.

Speaking of the mathematical level of machine languages, Peirce's diagrammatic thought explains the way of understanding how such a level of machine language works in the context of the operations of signs. For Peirce, thought process is formalized by speculation through a process of reasoning, which is conceived as a diagrammatism, the process of thought's self-control (Vellodi, 2014). This diagrammatic thought is a system of signs that are aligned with their practical effects on the world. Such a practical semiotics consists of dynamic elements constituting semiotics as a process: objects, signs and interpretants. The

sign is determined by the representation of objects, and in turn determines an effect, its interpretant. This principle of diagrammatic thought can be considered as the operation process of machine languages, where the machine simulates an object by operating signs, hence effectuating acts through execution and implementation. In this process of diagrammatic thought, thought deals with logical truth in a way of speculative reasoning, that is, “the role of the diagram is as generator of the laws that permit the determination of the future with increasingly greater clarity, to aid the movement of logic from the vague (particulars) to the definite (general), the movement of thought’s ‘self-controlling’ towards its ultimate destination: truth” (Vellodi, 2014). Therefore, such a process functions as metalingual, addressing code itself.

However, the level of social interactions of code is also included in machine languages, and it opens up space for machine language to engage with the outside of machine reasoning and in turn actualizes machine languages as material and sensual. Deleuze’s construction on diagrammatic thought gives a demonstration of this. Based on Peirce’s pragmatic semiotics, Deleuze develops diagrammatic thought in constructing new reality as modes of being of material existence, which is in contrast to Peirce’s logical possibility. The theory of signs thus orients towards their practical bearings on the production of life, it is an asignifying semiotics stressing semiotic materials that cannot be reduced to linguistic forms. The diagram hence is a pure difference in itself, and signs are passages of deterritorialisation and reterritorialisation, “they mark a certain threshold crossed in the course of these movements” (Deleuze & Guattari, 2005). Deleuze’s diagram acts as an “abstract machine”, a pure matter function with no form or substance of its own. “‘Abstraction’ designates rather the intensive (differential, prior to the distinction interior/exterior), ‘machinic’ (immanently and non-deterministically functional) and genetic (immanently creative/constructive) plane of forces that ‘precedes’ formalization and from which ‘a real that is yet to come, a new type of reality’ emerges” (Vellodi, 2014). In relation to machine languages, signs operated by codes directly trigger the implementation of acts and internalize further exterior actions into renewed coding and commanding, such a deterritorialisation and reterritorialisation combines codes with attributes of real things to construct reality. This process can be considered as the functioning of the poetics focusing on message itself, message in this context referring more to a form of communication generated between machine and human.

From the functions of machine languages focusing on code and message, machine languages can be considered as the structures of media. In addition, the diagrammatic thought process of machine languages draws on reasoning as well as the opening of signs; it indicates that the structures of media are constantly shifting in differentiating relations, which I will explain in the following parts. In relation to the case of the Alphatown, the machine language is the building of data structures. The following parts will analyze how the metalingual and poetic functions work in this virtual city model, and this process in turn demonstrates that media are processual and material.

The metalanguage of data structures in the Alphatown

This paper provides a reading of the Alphatown by analyzing the metalingual and poetic functions of the data structure construction. In the initial stage of model configuration of the Alphatown, the list as a basic way of data organisation accumulates a certain amount of data together with the navigation bar. For example, the patterns of street, shops and apartments in the virtual city are built upon the logic of lists. With the aid of the navigation bar, users are able to add data to selected streets, shops and/or apartments. Lists map out the patterns of the virtual city, and especially when the Alphatown project was in its beta test, the structure of the virtual city was still based on lists of the names of streets, and the visual representation of the virtual city was lists of links rather than a honeycomb shape graphic. Therefore, list is one of the conditions determining the structures of the virtual city. In the meantime, navigation becomes another condition causing the structuralisation of the Alphatown. Navigation gives an overall grasp of the different layers of the virtual city, and it is a way of distributing data among an existing structure, thus it formulates another layer of structure within. According to Jakobson (1960), the metalingual function focuses on the code itself in language, that is to say, the addresser and the addressee pay attention to the same code when transmitting a message. In the initial stage of the Alphatown, the game designer as the addresser intended to build the data structure on the basis of users’ interest, while the users as the addressee did so through the mediations of list and navigation. List and navigation here as ways of coding no longer formulate significations, but programme certain instructions, in a sense.²

Here it is necessary to distinguish that listing and navigation, as ways of coding, perform different functions at the initial stage of data accumulation and the later stage of transmitting affects in the Alphatown, and these functions directly differentiate the functions of the metalanguage and the poetics in the data structures of the Alphatown. As stated above, list and navigation programme certain instructions as ways of coding between the architecture designed by the game designer and modified by the user. This belongs to a metalingual function because the addresser (game designer) and the addressee (the user) mediate lists and navigation tools to communication instructions. This metalingual function offers a foundation for data accumulation and paves the way for transmitting further affects that perform the poetic function. Yet, at the later stage of transmitting the affects of boredom, being lost and strangeness, listing and navigation serve as the communication of messages: this on the one hand generates a sense of isolation in playing the game, triggering a form of inactivity; on the other hand, these inactivity produces excess energies, hence listing and navigation encode the affects in the data structures of the Alphatown.

² In the meantime, it is necessary to point out the different meanings of code respectively in the socially interactive level and the mathematical and mechanical level of machine languages. In the context of mathematical and mechanical level of machine languages, coding refers to the operation of codes in software. However, the term coding in this context of social interactions is a way of transmitting instructions between the addresser and the addressee.

Overall, listing and navigation as ways of coding are operated as a selection and combination process of signs, such an operation lies in the relationship of sign, code and symbol. In addition, the diagram of the relationship of sign, code and symbol helps us to understand how the affects and volition emerge in the basic game play based upon the metalingual function.

Signs, codes and symbols

First of all, it is important to distinguish the works of sign, code and symbol in the building of the data structures of the Alphetown. Signs, in terms of Saussure (1959), stands in-between the signifier and the signified, and acquires value and meaning through having relationship between the signifier and the signified. If thinking about the reasoning process of Peirce, the sign as a representation of an object effectuates an interpretant as an ongoing and continuous process. In analogue with this, it can be considered that machine languages operate signs by a set of codes, whereby signs occur as the symbolic, the effects of themselves, and the set of code as an approach operates in the transition from signs to symbols. In relation to the building of data structures of the Alphetown, the set of codes is designated by game designer as the instructions of the game, while signs accumulate data and present attributes of things³ via mediations of lists and navigation tools, and are actualized as symbols. This process from sign to symbol operated by code reflects upon the metalingual function of machine languages.

The fact that signs enter into the symbolic is important because signs directly come into relationship with actions on the plane of the symbolic, and actions bring qualities of things to machines, which offers condition for the poetic function of machine languages to work within the metalingual functions. In the process of the work of signs, there are two tendencies that give conditions for signs to occur as symbols: the reification of signs and the actualization of symbols. To analyze the work of the reification of signs and the actualization of symbols, it is important to relate them to data materiality, which offers circumstances for the doubled process to occur.

Data materiality is manifested in the accumulation of data. Based on the mediations of listing and navigation, data in the architecture of the Alphetown is according to the operations of users' interests, hence the structure mediated by users shows the distribution of data. In the structure, the distribution of different streets, shops and apartments shows patterns of quantities of data added by users, and these quantities form sensible objects for users' experiences. For instance, the street with the name of Fugue Alley gives the sense of experiencing the street through a sense of music. The role of the sign here is as a process of recognition; it interacts with things and assigns value. The sign is "a process of selection, the selection of a set against a background... their selections change with circumstances" (Williams, 2016). It is worth noting that sometimes signs and symbols are easily mixed with each other, such as the name of the street can be a sign as well as symbolic,

it is a sign when users sense the value of things, while it is symbolic when it denotes a thing after affecting users' experiences; the symbols are what have been actualized and are the result of signs, while the signs are processes of actualization.

Then what is the reification? If actualization is in the relationship with symbols, reification concerns the sign itself, the very process of selection. Regarding Jakobson's (1980) metalingual function, any verbal message in the selection and combination of its constituents involves a recourse to the given code. Selection and combination as elements of metalingual function are operated by code, which correlates with the structures of the virtual city of the Alphetown. For example, how the "style" of the street is presented is coded into the selection and combination of lists of shops along the streets; to add data onto the existing model, one needs to decode and re-code symbols within the structures of the virtual city. To state these operations of code in selection and combination is to show that the process of signs allows sensations to assign value on things, specifically, one needs to recognize signs and experience the qualities of them in decoding and re-coding. Regarding the issue of data materiality, as the symbol in one sense is the representation of the data substance, it contains certain quantities of data; in another sense, it stands for certain attributes of real things, for instance the symbol "Fugue" contains a certain amount of data added by users to this street structure, and also suggests the attribute of music to the amount of data. In relation to the process of recognizing signs, it appears that symbols are on the way to becoming signs in order to generate differentiated actions of data adding. Hence the reification of signs formulates and generates symbols that effectuate further actions, which in turn make symbols become signs in differentiating further actions of adding data.

The emergence of the poetic function in the Alphetown

Based on the above analysis, a doubled process of the reification of signs and the actualization of symbols articulates data materiality. Here, particular attention should be given to the differentiated actions of data adding on the plane of the symbolic, because they cause the new reification of signs and actualization of symbols. Actions in the case of the Alphetown refer to the users' acts in interacting with data structures, or more precisely, actions in this context mean intra-actions in the terms of Karen Barad (1996). The matter of data is a substance in its iterative intra-active becoming, "not a thing, but a doing, a congealing of agency" (Kleinman, 2012). Hence the reification of signs and the actualization of symbols can be encapsulated into a process of mattering operated by intra-actions. Such a formulation of matter processing is within the structures of media. The reasons are as below: on the one hand, the reification of signs and actualization of symbols belong to a kind of metalanguage operated by code, as well as a poetic function enacted in transmitting message, which I will explain later in the following part; on the other hand, intra-actions engender actions of mediating codes and messages in differentiating relations in structures. Hence, matter processing becomes inherent to structures of media. This level of matter processing offers the conditions for machine languages to generate differential relations of mediations; it demonstrates that the structures of media

³ These attributes of things are presented in names of streets, names and window images of shops and apartments.

first of all are material, and then malleable and processual. In the meantime, the matter processing opens up space for volition as an agent to operate in the data structures of the Alphatown. The following part will analyze how matter processing offers the conditions for allowing the volition to arise and distribute.

The matter processing lies in the function of the poetic of machine languages, and to understand this, it is necessary to investigate how matter is distributed and formed in the reification of signs and the actualization of symbols. As illustrated above, the sign becomes a process of sensing and assigning value to things. This explanation corresponds to what Deleuze terms as a sign, an intense individuated sensation (Williams, 2005). Individual does not mean an individual person or subject, but refers to the circumstance of making parts and processes singular by differential agents. The process of signs on the one hand is operated by a code's selection and combination, on the other hand it brings the function of the poetic that focuses on the message. This formulation of message from addresser to addressee is instead manifested in the process of sensing enacted by the observers and effectuated by the actualizing symbols. Therefore, the poetic is the sensual, enactive function engendered by the selection and combination of coding in reifying signs and effectuating symbols. It is the poetic function that introduces the sensual and opens up space for intra-actions to operate on data structures and hence makes matter processing possible.

To summarize what has been outlined, the process of signs brings sensations in effectuating symbols, while symbols involve further actions triggered by the sensations to differentiate relations in structures, hence producing new selections and combinations of code in the new reification of signs. Based on this, two consequences on the plane of the symbolic condition the potential that media infrastructures store and transmit affects. The first consequence is that the symbolic implies the rearrangement of relations in structures. Because sensibility works with data materiality and signs are no longer constrained by signification between the signified and the signifier, there is free operability regarding structuring data. The second consequence is the reciprocal determination in relations based on the rearrangement of relations in structures. This reciprocal determination in relations depends on the intra-actions in the poetic function of machine languages and is inscribed in the relations between the observer, data and media. To be specific, list, as the basic element of the architecture of the Alphatown, constitutes the rule of play: city streets, apartment blocks, the arrangements of shops and their interiors are designed based upon listing and one has to follow the orders of the lists to visit. However, the function of list is carried out in relation to the change of data structures and users' actions of mediation; for example, the navigation bar enables users to mobilize themselves from specific locations built on the list, offering the possibility of redistributing and restructuring data. On the other hand, the navigation bar isolates user operations and this sense of isolation is further mediated by lists, where users share their isolated experiences via communication tools. Such reciprocal determinations of complex relations between data, media and users allow the emergence and configuration of affects of boredom, being lost and strangeness in the structures of media.

Conclusion

In order to construct the argument that machine languages are structures of media, this paper first clarified what machine language is and then explained the different levels of machine language. Machine language is the operation of symbols. At its mathematical and mechanical level, its set of codes is executed directly by machines, while at its software and social interactive level, codes are selected and combined to communicate with the programming of the machines. There are two factors leading to thinking about machine languages as structures of media: signs of machine languages are analogue to signs of natural languages, and code and message in information and communication theory were introduced into linguistic theory to place languages in the studies of communication. With this context, code internalizes the commands and acts of machine languages, while the informing of commands and the effectuating of acts of machine languages make code communicative.

Such processes reflect the metalingual and poetic functions of machine languages in terms of Jakobson. To better understand these two major functions at an overall level of machine languages, a diagrammatic thought of machine languages based upon the thoughts of Peirce and Deleuze is required: At the mathematical and mechanical level of machine languages, because the operation of signs shows a speculative reasoning process involving hardware and software, whereby the machine simulates an object by operating signs hence effectuating acts through execution and implementation, this level of machine languages mainly act as metalingual function. At the social interactive level of machine languages, machine languages are actualized as material and sensual in the sense that social interactions bring about constructions on attributes of real things within software.⁴ This enacts different relations within realities, hence the process mainly focuses on the communication of messages that involve human and machine, i.e. the poetic function of machine languages. Here it is important to note that it is neither the mathematical and mechanical level only expressing the metalingual function, nor the socially interactive level only presenting the poetic function. Because of the interactive nature of software between human and machine, there needs to be a doubled process of coding: the algorithmic process of coding as well as the coding according to the rules of play that generates input for algorithmic coding. The latter process already shows a poetic function going through human activities and interior machines, hence the two major functions of the metalanguage and poetics co-function with each other under most circumstances.

Then the paper moved on to analyze the metalinguistic and poetic functions of machine languages in the case of the virtual city Alphatown. In the analysis of the media in the construction of data structures, listing and navigation as ways of coding are operated as a selection and combination process of signs. They distinguish different stages of the data structure construction, from the initial stage of data accumulation according to the designer's intention

⁴ For instance, the attribute of music is coded into the name of the street.

and users' interest, to the generative stage of affect transmission. During these stages, the reification of signs and actualization of symbols mediate data structures: signs as processes are recognized and effectuate the generation of symbols, while further actions of mediations on symbols make symbols become signs and cause new reification of signs and actualization of symbols. Such a process of signs transiting to symbols operated by code is within the diagrammatic thought of machine languages, and reflects the metalingual function of machine language. Furthermore, under the circumstance of data materiality, the actions generating the reifications of signs and actualization of symbols lead to a matter processing, which shows the poetic function of machine language. These analyses indicate that machine languages become structures of media, while media are material and processual.

Referências bibliográficas

BARAD, K. (1996) "Meeting the Universe Halfway: Realism and Social Constructivism Without Contradiction", in Nelson, L. H. and Nelson, J. (eds.) **Feminism, Science and the Philosophy of Science**. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, pp. 161-194.

JAKOBSON, R. (1960) "Closing Statement: Linguistics and Poetics", in Sebeok, T. A. (ed.) **Style in Language**. Cambridge, MA: MIT Press, pp. 350-377.

JAKOBSON, R. (1980) "Metalanguage as a Linguistic Problem", in **The Framework of Language**. Michigan Studies in the Humanities, pp. 113-132.

KLEINMAN, A. (2012) "Intra-actions: Interview of Karen Barad by Adam Kleinmann", **Mousse** 34, pp. 76-81.

SAUSSURE, F. d. (1959) Balley, C. and Sechehaye, A. (eds.) **Course in General Linguistics**. New York: Philosophical Library.

VELLODI, K. (2014) "Diagrammatic Thought: Two Forms of Constructivism in C. S. Peirce and Gilles Deleuze", **Parrhesia**, 19, pp.79-95.

WILLIAMS, J. (2005) "Poststructuralism as Philosophy of Difference: Gilles Deleuze's Difference and Repetition", in **Understanding Poststructuralism**. Chesham, Bucks: Acumen.

WILLIAMS, J. (2016) "Process Semiology: A Simple Version", **A Process Philosophy of Signs**. Available from <<http://www.jamesrwilliams.net/docs/Process-semiology-simply.pdf>> (Accessed: 16 March, 2017).

Tiana Melo

Universidade Federal do Rio de Janeiro
Brasil

TV supplements in the view of French semiotics

This study focuses on the supplements aimed at the universe of television, found in three newspapers circulating in Rio de Janeiro: O Globo, Extra and O Dia. The objective is to analyze them through French semiotics, with the intention to reveal what type of enunciator is configured from their texts. The methodology consists of a qualitative analysis, based on a representative corpus that seeks to apply the fundamental concepts of the theory at the discursive level to understand the discourses produced in such material. It is possible, therefore, to describe such publications as spaces destined to a specific reader, linked to daily themes, much more than the informative character of the soap operas summary. By means of the introductory texts of each edition it is possible to admit that such discourses supply the curiosity of its readers, as well as they add knowledge adjusted to the coimage of the subject of the enunciation.

Os suplementos de TV sob o olhar da semiótica francesa

Este estudo se debruça sobre os suplementos voltados para o universo da televisão, encontrados em três jornais que circulam no Rio de Janeiro: O Globo, Extra e O Dia. O objetivo é analisá-los a partir da semiótica de linha francesa, com o intuito de revelar que tipo de enunciatário é configurado a partir de seus textos. A metodologia consiste em uma análise qualitativa, a partir de um corpus representativo, que busca aplicar os conceitos fundamentais da teoria no nível discursivo para compreender os discursos produzidos em tal material. É possível, portanto, descrever tais publicações como espaços destinados a um leitor específico, ligado a temas do cotidiano, muito além do caráter informativo advindo do resumo das telenovelas. Por meio dos textos introdutórios de cada edição é possível admitir que tais discursos suprem a curiosidade de seus leitores, bem como lhes acrescentam saberes ajustados à coimagem do sujeito da enunciação.

Keywords

Semiotics, journalistic discourse, televisional supplements.

Palavras-chave

Semiótica, discurso jornalístico, suplementos televisivos.

1. Introdução

O jornal impresso permanece como ferramenta tradicional de acesso às informações do mundo, a despeito de existirem na atualidade muitas outras formas de garantir esse saber, em especial aquelas que se encontram na internet. Em alguns desses jornais, abre-se espaço para a exposição de assuntos não diretamente relacionados aos interesses de um leitor “político” (HERNANDES, 2012), que se concentra, por exemplo, nas notícias de interesse coletivo, mas de um leitor que procura saberes paralelos, às vezes com algum teor de divertimento - o leitor “lúdico” (HERNANDES, 2012). Mais propriamente, é possível dizer que os suplementos de televisão - foco deste estudo - mobilizam também um dever ser e um dever fazer, ao mesmo tempo em que inserem seu enunciatário nos discursos produzidos sobre os atores ligados ao campo da TV.

Este trabalho, pautado na semiótica de linha francesa, visa a expor a composição desses espaços discursivos em três jornais brasileiros, mais especificamente que circulam no Rio de Janeiro, e que traziam todos os domingos uma publicação destacada do impresso principal, em tamanho similar ou igual ao de revistas. Os jornais em questão intitulam-se O Globo, Extra e O Dia e seus respectivos suplementos denominam-se Revista da TV, Canal Extra e Já é! Domingo.

Dentro do escopo semiótico, assume-se que enunciator e enunciatário remetem a dois constituintes do sujeito da enunciação, portanto, em vez de considerar o leitor e o jornalista reais, estudam-se os caminhos construídos pelo enunciator para chegar à visão de enunciatário formulada no texto. O enunciator é compreendido como “o destinatário implícito da enunciação” e o enunciatário como o “destinatário implícito da enunciação” (GREIMAS; COURTÉS, p. 171), o que implica a apreensão dessas duas posições somente no e pelo discurso. Neste trabalho, por conseguinte, busca-se compreender quem é e que interesses tem o leitor desses suplementos e como tais discursos se constituem para mobilizá-lo. Parte-se do princípio que a semiótica de base francesa é uma análise imanente, que não vai tratar dos seres no mundo (que produzem e leem textos, mas das imagens produzidas no texto desses atores).

Não se pode esquecer, ainda, que nos textos do domínio discursivo jornalístico trabalha-se com um fazer saber e um fazer crer, pois se trata da exposição dos eventos ocorridos no mundo dos sujeitos construídos como “reais” (os artistas, por exemplo) e os universos ficcionais das próprias narrativas de TV, levando os enunciatários desses textos a se sentirem integrantes ou conhecedores da vida íntima dos artistas (como corroboram todas as reportagens de capa) e a anteciparem seu conhecimento sobre o futuro das narrativas das telenovelas em si. Por isso, Discini afirma que

“Acréscenta-se, ainda, a necessidade da utopia mítica, preenchida, nesse contexto, pela narrativa recuperada das novelas de televisão [...] Pela assunção de um universo ficcional, paralelo a qualquer simulacro da realidade, essas revistas recuperam, como fatos novos, como paradigmas de um novo dia ‘real’, um fato novo das novelas de televisão.” (DISCINI, 2004, p.143)

Assim, é possível afirmar que os suplementos preveem um público-alvo movido pela paixão da curiosidade, do querer

saber, uma vez que seu leitor está imbuído da vontade de sanar as “lacunas” deixadas pelos programas de TV. Essas ditas “lacunas” são preenchidas por tais publicações que servem como um complemento ao universo da TV (seus programas) e da vida pessoal de seus artistas, ratificando a existência do suplemento televisivo nas edições dominicais de alguns jornais impressos.

2. A semiótica francesa e o nível discursivo

Entendida como uma teoria de significação, a semiótica destina-se a analisar expressão e conteúdo dos textos, preocupando-se com as maneiras de dizer e os efeitos de sentido gerados. Para fazê-lo, utiliza-se de um caminho de análise que divide em três etapas a constituição do sentido textual, conhecido como percurso gerativo de sentido. Assim, os níveis fundamental, narrativo e discursivo compreendem a estrutura geral de todo texto, caminhando do âmbito mais abstrato ao mais concreto.

O nível fundamental comporta as estruturas de base de um texto e está organizado em torno de dois termos contrários, como por exemplo, “vida” e “morte”. Além de tal oposição, tais termos estão qualificados semanticamente: um dos termos será positivo (eufórico) e outro será negativo (disfórico). É importante dizer que tal divisão não é pré-determinada, assim, embora se pense que a “morte” seja um elemento negativo e a “vida” seja positivo, cada discurso apresentará uma visão de mundo própria.¹ O nível narrativo compreende os papéis de sujeito e objeto e as relações entre ambos, seja pelas transformações advindas de um fazer ou pelas mudanças de estado no que refere à conjunção ou disjunção entre sujeito e objeto. Por fim, o nível discursivo gera maior riqueza semântica aos conteúdos por meio do sujeito da enunciação.

Neste trabalho é interessante pensar, dentro do nível discursivo, como se dão as relações do sujeito da enunciação e dos temas e figuras que recobrem os suplementos eleitos, uma vez que é neste nível que “as formas abstratas do nível narrativo são revestidas de termos que lhe dão concretude” (FIORIN, 2011, p. 41). No que refere às relações entre enunciator e enunciatário, é preciso sempre considerar que o ato de linguagem possui uma finalidade primeira de convencer, isto é, fala-se para que o outro creia na verdade do que é dito, mobilizando, pois, as modalidades epistêmicas (crer e ser) de modo que o “juízo epistêmico” (GREIMAS; COURTÉS, 2011) se realiza. Sobre a argumentação ser algo intrínseco ao dizer, Fiorin assevera:

“A argumentação consiste no conjunto de procedimentos linguísticos e lógicos usados pelo enunciator para convencer o enunciatário. Por isso, não há sentido na divisão que se costuma fazer entre discursos argumentativos e não argumentativos, pois, na verdade, todos os discursos têm um componente argumentativo, uma vez que todos visam a persuadir. É claro que alguns se assumem como explicitamente argumentativos, como os discursos publicitários, enquanto outros não se apresentam como tal, como os discursos científicos, que se mostram como discursos informativos.” (FIORIN, 2011, p. 75)

¹ Sobre estes termos contrários há a análise de Fiorin (2011) a respeito do poema “Morte e vida severina”, de João Cabral de Melo Neto.

A despeito de o suplemento televisivo pertencer ao discurso jornalístico – portanto, voltado à informação – há de se encontrar nesses mesmos conjuntos de textos diversas publicidades, configurando, assim, os dois polos explícitos de argumentação. Mais do que isso, é notório que mesmo nos momentos em que o discurso se concentra nas narrativas sobre a encenação dos personagens nas novelas e sobre a vida familiar ou íntima do artista, há também a instauração de um dever ser ou fazer em virtude da aceitação de tais proposições por parte do enunciário.

Essa relação igualmente se torna evidente quando se volve a atenção para as escolhas temáticas e figurativas, pois são elas que revelam a concretização do discurso no campo da semântica discursiva, consoante definem Greimas e Courtés:

“Em semântica discursiva, a tematização é um procedimento – ainda pouco explorado – que, tomando valores (da semântica fundamental) já atualizados (em junção com os sujeitos) pela semântica narrativa, os dissemina, de maneira mais ou menos difusa ou concentrada, sob a forma de temas, pelos programas e percursos narrativos, abrindo assim caminho à sua eventual figurativização.” (GREIMAS; COURTÉS, 2011, p. 496)

Vale lembrar que os textos figurativos “criam um efeito de realidade”, enquanto os temáticos “classificam e ordenam a realidade significante”, segundo pontua Fiorin (2011, p. 91). Deste modo, recuperar os percursos figurativos e temáticos permite que se conheçam as escolhas do enunciador. É de se esperar que nos suplementos voltados para a TV haja muitos temas ligados a figuras femininas, já que, teoricamente, elas são os destinatários primeiros deste tipo de publicação. Apenas como exemplo, pode-se lembrar que, segundo certo estereótipo social, a moda das atrizes aparece como importante para este tipo de enunciário. Cabe, então, o pensamento de Barthes, que ratifica o lugar da moda dentro “da cultura de massas, assim como os romances populares, as histórias em quadrinhos, o cinema”. (BARTHES, 2009, p. 28) Segundo Discini (2004, p. 117), o discurso do jornal está imbuído da manipulação de um destinatário sobre um destinatário “para que este queira e deva entrar em junção com os saberes, com as informações sobre uma dada realidade, a fim de que possa se incluir nessa mesma dada realidade.” O ato de incluir-se na realidade aparece por meio dos temas e figuras na medida em que se vislumbram valores compartilhados, os quais servem para revelar o coajuste entre enunciador e enunciário, já que pela sua escolha igualmente se observa como a língua filtra os conceitos existentes no mundo:

“O campo das determinações inconscientes [e, às vezes, conscientes] é a semântica discursiva, pois o conjunto de elementos semânticos habitualmente usados no discurso de uma dada época constitui a maneira de ver o mundo numa dada formação social. Esses elementos surgem a partir de outros discursos já construídos, cristalizados e cujas condições de produção foram apagadas.” (FIORIN, 1995, p. 19)

Pode-se, então, afirmar que eleger o nível discursivo ajusta-se ao estudo dos suplementos de TV devido à diversidade de assuntos que estas publicações comportam, mas que, na análise da significação, servem para conhe-

er como tais discursos possuem seu espaço dentro do fazer jornalístico e geram um enunciário conservador, uma vez que é levado a crer em valores mais tradicionais no que se refere ao amor, à família e aos papéis de homens e mulheres dentro da sociedade.

3. Jornalismo e jogo discursivo

Há uma concepção generalizada de que os textos de jornal estão impregnados de uma neutralidade. Entretanto, ao conhecer e analisar as opções escolhidas pelo enunciador, conclui-se que tal neutralidade é forjada, uma vez que “sob uma aparência de objetividade e neutralidade, sob uma suposta verdade testemunhada pelo jornalista, há o ruído da heterogeneidade de vozes, há, em alguma medida, a fluidez e a dispersão de sentidos.” (GOMES, 2008, p. 15)

Um dos procedimentos constantes no processamento entre os fatos e sua verbalização denomina-se gatekeeper, que é a utilização de “filtros” que impedem ou admitem este ou aquele fato para que alcance espaço no jornal. É nítido que cada jornal estudado já possui sua formulação diante dos leitores, atrelada também a esta escolha, por isso costuma-se dividir os jornais em de grande imprensa e de imprensa popular, sabendo que

“Entende-se por jornal de referência aqueles que se vendem como donos de credibilidade e seriedade no trato da informação. É o caso de publicações como Folha de S. Paulo, Estado de Minas, Veja, Jornal Nacional, entre outros. O jornal popular já se pauta por um apelo mais claro aos seus públicos, tais como Meia Hora, Super Notícia, Aqui!, entre outros. Observar como se classificam os modos de produção de jornalismo para observar convergências e dissonâncias entre modos distintos de jornalismo é uma reflexão interessante.” (LEAL et alii, 2014, p. 216- 217)

Não somente a neutralidade, mas também os conceitos de objetividade e imparcialidade estão vinculados aos textos jornalísticos, pois até quando os jornais contrapõem vozes divergentes, nota-se alguma disposição para favorecer este ou aquele dizer, permitindo que se conheça o posicionamento do enunciador. Por tal razão, propõe-se, como o faz Fiorin (2015), que os jornais estejam centrados em uma exposição que contenha “exatidão” e “equilíbrio”, acarretando, respectivamente, a conferência por parte de qualquer leitor sobre o que é dito, bem como fornecendo espaços similares às vozes divergentes.

A adoção da voz do outro, aliás, é um procedimento recorrente nas reportagens de capa e em alguns textos introdutórios dos suplementos estudados, pois utilizam uma debreagem enunciativa e delegam voz aos diversos interlocutores, os quais assumem um eu, aqui e agora (debreagem de segundo grau), ao mesmo tempo em que adotam uma narração em terceira pessoa, pelo recurso da debreagem enunciativa. É válido rememorar que a debreagem é um fenômeno que separa a instância da enunciação do enunciado, ao mesmo tempo em que remete ao ato enunciativo, uma vez que há o tempo, espaço e pessoa da enunciação (eu, aqui, agora) e as categorias projetadas no enunciado (não eu, não aqui, não agora); diz-se “enunciativa” quando simula e retoma a enunciação e “enuncia” quando estabelece os actantes do enunciado. No jogo dos suplementos, simula-se ao leitor

maior intimidade em relação à vida dos artistas, pois se cria pelo discurso direto a ilusão de que aquele dizer foi repassado *ipsis litteris* ao texto, deixando ao narrador o papel somente de condutor de tais falas.

“Há que considerar também que a voz do jornalista, presente em maior ou menor medida, não é isenta de interesses e pressões. É impregnada por uma política editorial, por valores da empresa à qual está ligada e representa, e se insere num quadro político, num jogo de forças em que inevitavelmente acaba por fazer parte e tomar parte. Logo, não podemos deixar de refletir, principalmente em um momento de reconhecimento do poder do público (leitores, ouvintes, telespectadores, comunidades, grupos de opinião etc.), sobre o impacto que ele tem na constituição de uma notícia. Em uma perspectiva relacional e dialógica, ele influencia e está presente na mensagem da mesma forma que acaba por ser influenciado e oferecer respostas que serão novamente incorporadas a ela, num circuito de produção de sentido.” (GONÇALVES, 2014, p. 91).

O jornal, enfim, há de considerar a figura do enunciatário - tantas vezes evocada neste trabalho -, pois, ao contrário de um pensamento já superado de que existe passividade por parte de quem lê, como se os textos estivessem fechados em si mesmos, ocorre um fazer interpretativo, uma vez que se espera que o leitor possa interagir com o texto e, sobretudo, que haja um jogo de dizer inter-relacionado nas imagens criadas do enunciatário e do enunciatário.

3.1 Os três suplementos de TV: caracterização do corpus

De acordo com pesquisa do Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE), de aproximadamente nove milhões de pessoas no Grande Rio de Janeiro (local de circulação dos três jornais), 48,43% da população lia com frequência o jornal impresso, no ano de 2012 - data da última pesquisa divulgada - número que é bastante significativo. Dos três jornais escolhidos para este corpus, um circula em âmbito nacional (O Globo) e os demais em nível local (Extra e O Dia). O primeiro alcança maior prestígio e é o único destinado às classes mais abastadas, tido igualmente como um jornal “sério”, assim como aponta Faria (2014, p. 27), dizendo que “Esse jornal tornou-se uma grande empresa, que não só imprime a informação em larga escala, mas a produz, buscando-a não só nas fontes tradicionais, mas também em novos meios de produção de notícia, como as redes sociais.” O segundo, que pertence à mesma agência de notícias (Infoglobo) tem mais da metade dos leitores pertencente à classe média e, em sua maioria, estão na faixa etária de 30 a 39 anos. Comparando ambos quanto à configuração do enunciatário, Faria (2014, p. 51) propõe que O Globo possui “contenção, a diagramação equilibrada [...] um enunciatário discreto que se dirige a um leitor de bom gosto”, por sua vez o Extra é produtor de “efeitos de dispersão e excesso”, devido a seu “exagero cromático, a variação de fontes e a desarmonia da organização das colunas.” O terceiro jornal disponibiliza menor quantidade de informações sobre sua estrutura, mas segundo a Agência O Dia, é “um jornal de variedades” e em sua página de assinatura lê-se que “faz parte da vida dos leitores, publicando suas mazelas, lutando contra as injustiças e difundindo suas conquistas”.

Ao refletir nas razões pelas quais o jornal impresso possui seções específicas que se preocupam com outros tipos de informação, pode-se evidenciar que o enunciatário do jornal reconhece a existência de enunciatários distintos, com interesses particulares. No caso dos suplementos, esta informação tem menos impacto social e está condicionada temporalmente à própria duração dos programas televisivos que lhes servem de assunto.

O corpus então eleito não é objeto de estudo de um grande número de autores, mas foram encontrados trabalhos que, a despeito de não seguirem a linha teórica da semiótica, trazem importantes contribuições das teorias de comunicação. Dejavite (1997) revela a abertura de espaço para este tipo de publicação a partir da década de 90 do século passado, com amplo uso das fontes oficiais para construção das matérias:

“impulsionados pela expectativa do fã/leitor/telespectador em busca da notícia inédita sobre sua novela preferida e de seu ídolo, observa-se que os jornalistas desse tipo de imprensa são obrigados a manter redes de informantes cada vez mais emaranhadas. As fontes são desde funcionários do alto escalão da emissora, as assessorias de imprensa, atores, diretores, cenógrafos, produtores, cabeleireiros, maquiadores, copeiros, até mesmo, alguém que, simplesmente, é amigo de quem fornece o fato. Nesse mercado da informação para os jornalistas, todas as pessoas são informantes em potenciais [sic], ou seja, qualquer um pode ser fonte geradora de um acontecimento.” (DEJAVITE, 1997, p. 9)

Nota-se que não só o gênero telenovela (alvo prioritário de tais suplementos), mas também os temas inter-relacionados foram removidos “do patamar da subcultura para a condição de arte das massas.” (MELO, 2000, p. 41). Por conta disso, não somente os suplementos aqui analisados, mas também muitas outras publicações brasileiras se dedicam a comentar as narrativas da televisão brasileira, principalmente os enredos do gênero telenovela. A obra de Hernandes (2012) também aponta relevantes aspectos da diagramação que ocasionam a credibilidade dos jornais. Desse modo, o autor correlaciona as “funções de organização textual” com alguma “estratégia de gerenciamento da atenção mobilizada” (p. 187). Quatro funções mostram-se produtivas nos jornais impressos: (i) “criar iscas para o olhar”, em que seja o tamanho da fonte, seja a localização da foto na página alimentam o interesse do leitor; (ii) “construir uma publicação atraente, bonita, completa”, em que a organização dos conteúdos não enfada o leitor; (iii) “criar sentido de identidade ao material”, que permite ao leitor saber precisamente onde se encontram os conteúdos desejados.

A partir de tais funções, é possível afirmar que, por exemplo, as capas dos três suplementos de fato possuem um efeito de concentração, levando o leitor a ser direcionado majoritariamente para apenas uma matéria (a reportagem de capa, que costuma ser a maior de todo o suplemento). Tais publicações também são consideradas “atraentes”, pois no caso de Canal Extra (Extra) e Já é! Domingo (O Dia) há impressão em material mais colorido e em formato revista, que facilitam o manuseio e dão vivacidade às fotos. Por fim, estes suplementos visam a uma fidelização do leitor, pois, embora muitas seções se dispersem de uma edição para outra, há alguma regularidade que facilita ao leitor encontrar suas matérias preferidas.

4. Por uma análise dos suplementos destinados à televisão

Tendo em vista que a estratégia de fidelização é uma das responsáveis por construir um sujeito da enunciação apreensível, isto é, uma coimagem que permite conhecer quem é o jornal e quem são seus leitores previstos, corrobora-se que os três suplementos permitem conhecer parte dos enunciatários previstos pelo jornal como um todo – já que este é, em suma, o enunciador. A fim de compreender as relações evocadas no nível discursivo, elegeram-se dois textos da parte introdutória de cada suplemento para analisar. Assim, admite-se que, a despeito da diversidade temático-figurativa que tais textos comportam, é possível conhecê-las pela condensação que os textos iniciais carregam em cada edição dominical.

A Revista da TV, de O Globo, apresenta inicialmente um texto da editora do suplemento que se destina a apresentar as principais matérias disponíveis naquela edição. Vejam-se dois exemplos:

“As muitas histórias de Maneco

Se, no cinema, a assinatura do diretor pode atrair atenção instantânea, com as novelas brasileiras é diferente. O autor é a marca mais reconhecida pelo público. Sem menosprezar o trabalho dos diretores, essencial, os brasileiros, esses viciados em novelas, mostram sua predileção pelo estilo deste ou daquele criador. Por isso, pensamos nesta série de entrevistas com os principais autores do país. Começamos com Manoel Carlos. Às voltas com a breve estreia de ‘Em família’, ele passou duas horas com o editor assistente Zean Bravo e o fotógrafo Fabio Seixo. E contou muitas histórias: disse que gostaria de ter um bar, que não pode ficar sem ir ao cinema e que presta atenção até em conversa de elevador.” (Valquiria Daher, Revista da TV, O Globo, 12 jan. 2014. Grifo nosso)

“Um furacão chamado Valdirene

Se em ‘Amor à vida’, a periguetete Valdirene faz de tudo por fama e fortuna sem muito sucesso, a história de sua intérprete, Tatá Werneck, é bem diferente. Em 2010, a atriz surgiu na antiga MTV e, de cara, conquistou muitos fãs. Mas a casa, apesar de querida pela moça, ficou pequena. Em entrevista ao editor assistente Zean Bravo, ela conta que fez testes para a Globo às escondidas. Talvez, na época, não pudesse imaginar que seria uma das figuras mais populares da TV ao final de 2013, estampando capas de revistas, dando entrevistas sem fim e se tornando garota-propaganda de várias marcas. Se Valdirene soubesse da história dela, certamente, ia ficar com muita inveja.” (Valquiria Daher, Revista da TV, O Globo, 22 dez. 2013)

É possível assegurar que esses breves textos, além de realizar um resumo do conteúdo, revelam um narrador mais distanciado, o qual se limita a apresentar os fatos da reportagem de capa e poucas vezes se verifica alguma brecha em que ele se revele. No primeiro exemplo, descreve-se a figura de Manoel Carlos, conhecido autor de novelas brasileiras, e notam-se apenas a utilização de um diminutivo (“Maneco”) – gerando um efeito de intimidade – e da avaliação do observador sobre os brasileiros, afirmando-se que são “viciados em novelas”. No segundo exemplo, no entanto, as escolhas lexicais do título e do início do texto, respectivamente os termos “furacão” e “periguetete” direcionam para uma informalidade desse narrador ao descrever a personagem interpretada pela atriz Tatá Wer-

neck, ao utilizar termos mais impactantes e até polêmicos (como é o caso de “periguetete”, definida no dicionário Aurélio on-line como “Mulher considerada desavergonhada ou demasiado liberal”²). Ainda assim, pode-se dizer que são menções esparsas e, enfim, o narrador que apresenta este suplemento é um sujeito contido.

Este suplemento televisivo de O Globo, por ser voltado para as classes sociais mais ricas, é o único dos três que contém uma programação dos canais por assinatura. Há também muito menos espaço para propagandas do que os outros, e as que existem restringem-se a serviços específicos ligados à saúde e à educação, por exemplo. As duas páginas centrais deste suplemento concentram o resumo dos episódios das novelas durante a semana e, devido a esse pouco espaço usado, todo o restante permite uma vasta quantidade de reportagens transformando a Revista da TV no suplemento que mais possui texto verbal.

Por sua vez, Canal Extra (Extra) sofreu reformulações gráficas no final do ano de 2013 e passou a ter medidas mais enxutas, similares às revistas vendidas nas bancas de jornal. E não somente o formato, mas o conteúdo deste suplemento é muito mais próximo a tais revistas do que a Revista da TV já comentada. Há, aproximadamente, dez seções que compõem este suplemento. Em meio àquelas destinadas a receitas culinárias, moda (avaliações das roupas de artistas) e horóscopo, existe uma dedicada ao leitor infantil (jogos voltados para crianças). É válido comentar que existe um número muito maior de propagandas nesta publicação do jornal Extra, já que estas ocupam as mesmas páginas dos resumos das telenovelas.

O texto de abertura deste suplemento possui um narrador que se figurativiza como uma mulher falando a outras mulheres, não ignorando a possibilidade de alguma figura masculina aparecer como leitor previsto. Leiam-se dois exemplos:

“Malvada e adorada

No imaginário de todos nós, as bruxas dos contos infantis têm um nariz feio e avantajado. A megera do horário nobre Fernanda Machado é linda e exuberante, mas, pasmem, às vezes implica com seu nariz arrebicado que dá a ela tanta personalidade. A atriz que têm despertado ódio no público por suas maldades está longe de ser a mulher vaidosa da ficção. Nesta edição, ela conta que lava, passa, cozinha e que está apaixonada. Uma princesa dos tempos modernos.” (Gabriela Germano. Canal Extra, Extra, 18 ago. 2013)

“Nada de guerra entre os sexos

Como não ser louca por Du Moscovis? Aqui na Canal Extra todas somos. E por onde passa, Du desperta admiração. O depoimento do clã feminino de ‘Louco por elas’ e da mulher Cynthia provam isso. São as mulheres também que desvendam o charme de Yuri, que voltou causando ao ‘BBB 13’. E para eles, a linda Quitéria Chagas em ensaio de tirar o fôlego.” (Carolina Marques. Canal Extra, Extra, 20 jan. 2013)

São interessantes os dois exemplos anteriores, em função de se encontrar um narrador mais próximo de seu narratário, figurativizado como uma mulher (no segundo exemplo, isso se comprova pela concordância: “todas somos”).

² Retirado de <https://dicionariodoaurelio.com/periguetete>. Acesso em 14 nov. 2016.

Há neste mesmo exemplo escolhas lexicais contaminadas pela admiração (“ser louca por Du Moscovis”, “voltou causando” e “tirar o fôlego” são expressões que denotam esse sentir). Portanto, para qualquer das três figuras encontradas no enunciado – o artista Eduardo Moscovis, que, à época da entrevista, interpretava um personagem cuja vida era cercada somente de mulheres (série Louco por elas); o participante do reality show Big Brother Brasil, Yuri; Quitéria Chagas, rainha de bateria de uma escola de samba do Rio de Janeiro, a Império Serrano – inserem-se sempre qualificações positivas que levam a uma aproximação afetiva também por parte do enunciatário.

O primeiro exemplo de Canal Extra direciona para um fenômeno bem próprio das publicações destinadas à televisão que fazem parte deste corpus: a utilização de alguns estereótipos sobre as figuras femininas, levado, neste caso, à comparação com a figura da princesa. Note-se que essa “princesa moderna”, na avaliação do narrador, assume as tarefas domésticas e é detentora do amor romântico. Além disso, qualificam-se negativamente as ações da personagem, ao se lexicalizar a paixão do “ódio”.

Por fim, no caso do suplemento do jornal O Dia, Já é! Domingo, em nenhuma das edições existe um texto introdutório da editora sobre a publicação, entretanto é possível logo no início da revista ler uma notícia sobre algum programa televisivo ou artista, na seção intitulada “Só se fala nisso”. Além desta, havia no suplemento onze outras seções fixas, das quais se destaca uma em especial: “A cama na varanda”, em que aparece o gênero carta de leitor, especificamente destinado a uma figura feminina – figurativizada pela psicanalista Regina Lins – a quem esses sujeitos escrevem sobre suas dúvidas no campo amoroso e onde se encontram, também, vozes de figuras masculinas como produtores desses textos. Tal seção é interessante, não só por evocar o lado sensível nestes discursos, mas também porque corroboram uma ideologia que coloca previsivelmente os papéis dos homens e mulheres na sociedade. Ao mesmo tempo, nota-se que o uso da debreagem enunciativa aliada a respostas de cunho evasivo levam a um efeito de que se escreve para qualquer leitor que se encontre em situação igual ou similar.

Pode-se, enfim, partir para a leitura de dois textos que constituem a seção “Só se fala nisso”:

“Bruno Gagliasso não estará no filme ‘Isso é Calypso’

Era uma vez um ‘up’ no visual de Chimbinha. Ao contrário do que foi noticiado, o músico não será interpretado pelo galã Bruno Gagliasso no filme sobre a banda Calypso. Segundo o diretor, Caco Souza, o ator foi convidado e chegou a gravar o teaser para a captação de recursos, que vazou na Internet e gerou toda essa confusão. Mas Bruno não poderá filmar, porque vai protagonizar a próxima novela das seis, ‘O Pequeno Buda’, de Thelma Guedes e Duca Rachid. ‘Esse vídeo não poderia ter sido divulgado, não estava finalizado, nem é o Bruno que vai fazer. É uma pena, seria sensacional. O ator ainda não foi escolhido. Esta semana, eu devo ter um nome confirmado’, esclarece Caco.

Por enquanto, Deborah Secco está certa no papel de Joelma em ‘Isso é Calypso – O Filme’. Daniela Escobar fará a mãe da cantora e Paulo Tiefenthaler, do programa ‘Larica Total’, do Canal Brasil, um dos empresários da banda.

Deborah já está fazendo aulas de canto. Depois do Carnaval a atriz acompanhará alguns shows do grupo como preparação para a personagem e, em junho, começa a filmar em Belém e no Recife. A produção tem orçamento de R\$ 7,5 milhões.” (Flávia Muniz, Já é! Domingo, O Dia, 2013, p. 3)

O texto realiza, principalmente, uma apresentação das figuras que compõem o filme sobre a banda brasileira Calypso. Ainda que comece com uma estrutura típica dos contos de fadas “era uma vez” e com um julgamento depreciativo sobre a aparência física do músico Chimbinha em relação ao ator Bruno Gagliasso (o “galã” daria um “up” ao representar o guitarrista), o narrador continua seu texto concedendo voz a um interlocutor, para que este expresse seu dizer – procedimento bastante comum em outros textos dentro de tais publicações. Este interlocutor (figurativizado pelo diretor do filme Caco Souza) é aquele que expressa mais claramente um viés argumentativo. Apesar de não se tratar de um resumo da edição, mas de uma notícia específica, neste exemplo, verifica-se um teor mais informativo, sem deixar de ter uma linguagem mais informal, gerando aproximação com o enunciatário. Veja-se, então, um segundo texto, em que outros recursos são evocados:

“Não sonho me casar de véu e grinalda’

Marcina ardeu tanto pelo amor de João Gibão (Sergio Guizé) que vai realizar o sonho de subir ao altar e casar como manda a tradição, no último capítulo de ‘Saramandaia’, dia 27. Bem diferente das aspirações de sua intérprete, Chandelly Braz. ‘Não sonho me casar de véu, grinalda, na igreja, porque nem tenho religião, então não faz sentido. Penso em outro tipo de ritual. Já fiquei feliz em me vestir de noiva pela primeira vez. Me realizei na novela. O lado bom do trabalho é viver coisas que na vida real não vou viver’, conta ela, que namora o também ator Humberto Carrão, o Fabinho de ‘Sangue Bom’.

Mas, assim como a personagem, a atriz faria sacrifícios por uma paixão. ‘Quando a gente ama, acaba abrindo mão de coisas que achava que não faria. O amor tem o poder de deixar a gente mais bobo, mais generoso’, justifica. Fogosa e ingênua, Marcina conquistou não só o homem alado da novela, mas também o público, e Chandelly admite que deixou aflorar seu lado sexy: ‘Sensualidade todo mundo tem, cada um no seu estilo. Só que essa não é a minha principal característica. Marcina pega fogo de tesão, mas é doce e romântica.’

Para Chandelly, o que importa nas cenas de sexo e nudez é a necessidade de fazê-las. ‘Se estiver dentro de um contexto, OK! Nessa novela tudo foi feito com muito respeito e cuidado. Eu sabia que ia ter esse tipo de cena, que o horário permitia, então nada mais natural do que um casal apaixonado aparecer transando’, explica. Mas tire o cavaleiro da chuva quem pensa em vê-la nua em uma revista: ‘Não tem nada a ver comigo.’ (Flávia Muniz, Já é! Domingo, O Dia, 2013, p. 3)

A matéria inicial citada anteriormente consegue, de certo modo, subsumir um fenômeno discursivo bastante recorrente nos suplementos como um todo (independente do jornal), que é o de evocar o caminho passionai dos artistas e personagens. Uma figura recorrente que aparece em muitos outros momentos dos suplementos de TV é a do casamento, que surge para ratificar a existência do amor romântico. A despeito de se mostrar aqui apenas um texto, é importante comentar que esta é a paixão benevolente que perpassa muitos dos discursos produzidos neste espaço dos jornais, em especial nas reportagens de capa. No exemplo em questão, há, ainda, o tema da sensualidade atrelado à figura da personagem Marcina, que se ajusta ao amor romântico em seu caráter mais intenso. Assim, ao entrar no universo das paixões – tema igualmente caro à teoria semiótica – o enunciatário de tais discursos consegue reiterar valores e comportamentos julgados como

ideais (por exemplo, mantém-se o tema da submissão feminina quando a paixão do amor ocorre na narrativa de um casal). De certo modo, pode-se corroborar a afirmação de Gomes, ao dizer que:

“Essas histórias, em torno de sujeitos que sentem – sofrem, alegram-se, indignam-se – contam com certa disposição do leitor para o acolhimento dos afetos, uma disponibilidade sensível que lhe permita envolver-se e vivenciar as flutuações passionais que se imiscuem nas narrativas.” (GOMES, 2008, s/p)

Importa, então, reiterar que em diversas seções os suplementos se valem dos efeitos passionais para construir o discurso. Mais do que isso, baseiam-se na valorização das paixões ditas benevolentes – assim avaliadas pela própria cultura em que estão inseridas –, como o amor e a felicidade, e refutam as más paixões, tais como o ódio e a inveja, por exemplo.

É certo que os três suplementos se diferem em vários aspectos, por exemplo, quanto à seleção dos assuntos, já que a Revista da TV (O Globo) concentra-se majoritariamente na exposição dos conteúdos voltados para a televisão, enquanto que os dois outros (Canal Extra, do jornal Extra, e Já é! Domingo, de O Dia) se valem das figuras atreladas à televisão para apresentar modos de se alimentar, de se vestir e de se comportar. As divisões dos suplementos em muitas temáticas revelam como o enunciador compreende o enunciatário destes textos, uma vez que este “é uma imagem concreta a quem se destina o discurso” (FIORIN, 2008, p. 154).

É possível, a partir da configuração destes segmentos jornalísticos voltados, em princípio, para o mundo da TV, separar os tipos de enunciatários previstos em cada jornal. No caso da Revista da TV, cria-se a imagem de um leitor mais elitizado (o que condiz com a autoimagem que O Globo faz, voltando-se para as classes econômicas mais abastadas), buscando informações sobre programas e artistas em torno da própria televisão; ao mesmo tempo, é um enunciatário que opina sobre esse universo, já que todas as edições contêm um espaço para as cartas de leitor. Em função da quantidade maior de textos verbais, consoante já dito, percebe-se um sujeito em busca de uma maior quantidade de informação. Canal Extra alcança um enunciatário que tem interesses em serviços do dia a dia e cujo foco também está no resumo das novelas (uma novela por página), além disso, conta-se com seu desejo pelo divertimento, portanto, entende-se que são figuras adultas e infantis que estão contempladas por este suplemento. Em Já é! Domingo há, de fato, uma figura feminina como leitor majoritariamente construído pelo suplemento, e não somente isso, mas uma mulher vaidosa em relação à moda e maquiagem, interessada em serviços úteis para seu cotidiano; esse enunciatário adquire um saber a partir destes discursos e um poder-fazer, pois alguns textos trazem instruções de como fazer (passo a passo de maquiagens, guia de lojas mais baratas onde se compram roupas similares àquelas usadas pelas celebridades, dentre outros).

5. Considerações finais

Uma análise da significação, tal como propõe a semiótica, permite que se vislumbre a construção dos discursos, indo além dos elementos que estão na superfície linguística para compreender que todo texto possui uma estrutura

hierárquica de produção. Caminhar a partir do nível mais concreto, tal como neste trabalho foi realizado, permite encontrar um ponto em comum, um fio por onde é conduzido o discurso dos suplementos televisivos, de maneira que se consegue extrair um projeto de dizer que é coerente com a proposta de cada jornal, isto é, com o enunciatário maior que é a instituição do jornal.

Pensando em ideologia como um “conjunto de ideias, [...] representações que servem para justificar e explicar a ordem social, as condições de vida do homem e as relações que ele mantém com os outros homens”. (FIORIN, 1995, p. 28), assume-se que os suplementos veiculam uma ideologia que perpassa temas como consumo e vaidade, e ao mesmo tempo servem como instrumentos comerciais de divulgação de bens, serviços e, sobretudo, da imagem das empresas que produzem as telenovelas.

Concorda-se com a proposta de Fontanille (2012, p. 268) de que “não se pode imaginar comunicação humana sem influência, sem ação de um dos parceiros sobre os outros; não se podem conceber a enunciação e o discurso sem levar em conta sua eficiência e sua ação sobre as situações que eles evocam.” Desse modo, reforça-se a ideia de que em cada página desses suplementos que acompanhavam as edições dominicais dos três jornais, havia um afastamento do enunciatário daquelas notícias de abrangência social, para um campo mais individual e particular. Do ponto de vista da argumentação, assevera-se que tais textos estão longe do aspecto polêmico, pois se trata mais da exposição positiva dos sujeitos e seu modo de viver, por exemplo, do que das notícias que causam algum choque negativo. Isso se dá por uma primeira aproximação do narrador por meio de um tom familiar e informal, e que orienta o discurso argumentativamente ao organizar as falas, dando voz para os artistas.

A partir dessa maneira de organizar os conteúdos, corrobora-se a classificação de “leitor conservador”, pois embora exista no modo do parecer algum caráter de divertimento, no modo do ser, há toda uma orientação para a aceitação de valores sociais como o do casamento, da submissão feminina e das relações tradicionais da família, por exemplo. Por isso, defende-se que há um projeto do enunciador em repassar modos de viver e de sentir que sejam ajustados ao caráter positivo de um observador social.

Referências bibliográficas

BARTHES, Roland. **Sistema da moda**. Trad. Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

DAHER, Valquíria. **Um furacão chamado Valdirene**. O Globo, Rio de Janeiro, 22 dez. 2013. Revista da TV, p. 3.

_____. **As muitas histórias de Maneco**. O Globo, Rio de Janeiro, 12 jan. 2014. Revista da TV, p. 2.

DEJAVITE, Flávia. Quem são as fontes que produzem informação sobre telenovela? Análise de conteúdo de dois suplementos televisivos da imprensa paulista. In: **XX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 1997. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/adf8a18edc4f3435c807cc094ce28073.pdf>. Acesso em 12 nov. 2015.

DISCINI, Norma. **O estilo nos textos**. São Paulo: Contexto, 2004.

FARIA, Karla Cristina de Araujo. **Clique na notícia: análise semiótica de jornais on-line**. Tese de Doutorado. Universidade Federal Fluminense, Niterói: 2014.

_____; TEIXEIRA, Lucia. Interações no jornalismo on-line. In: TEIXEIRA, L. e CARMO JR. J. R. (orgs.) **Linguagens na cibercultura**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

FIORIN, José Luiz. **Linguagem e ideologia**. 4 ed. São Paulo: Ática, 1995.

_____. **Em busca do sentido: estudos discursivos**. São Paulo: Contexto, 2008.

_____. **Elementos de análise do discurso**. 15 ed. São Paulo: Contexto, 2011.

_____. **Argumentação**. São Paulo: Contexto, 2015.

FONTANILLE, Jacques. **Semiótica do discurso**. 2 ed. Trad. de Jean Cristtus Portela. São Paulo: Contexto, 2012.

GERMANO, Gabriela. **Malvada e adorada**. Extra, 18 ago. 2013. Canal Extra, p. 3.

GOMES, Regina. Paixões e argumentação na mídia impressa. In: EMEDIATO, W.; MACHADO, I. L.; MELLO, R. (orgs.) **Anais do III Simpósio Internacional sobre Análise do Discurso: emoções, ethos e argumentação**. Belo Horizonte: UFMG, 2008b. 2008.

GONÇALVES, Jurandira Fonseca. Quem fala no jornalismo? In: LEAL, B. S., ANTUNES, E., VAZ, P. B. (orgs.) **Para entender o jornalismo**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014. p. 89-101.

GREIMAS, Algirdas J.; COURTÉS, Joseph. **Dicionário de semiótica**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2011.

HERNANDES, Nilton. **A mídia e seus truques: o que jornal, revista, TV, rádio e internet fazem para captar e manter a atenção do público**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2012.

LEAL, Bruno Souza; ANTUNES, Elton; VAZ, Paulo Bernardo (orgs.) **Para entender o jornalismo**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014. p. 211- 222.

MARQUES, Carolina. **Nada de guerra entre os sexos**. Extra, 20 jan. 2013. Canal Extra, p. 3.

MELO, José Marques de. **Telenovela: de Gata Borracheira a Cinderela Midiática**. Revista FAMECOS. Porto Alegre: n° 12, junho 2000.

MUNIZ, Flávia. Uma vaga para Chimbinha. **O Dia**, Rio de Janeiro, 6 jan. 2013. Já é! Domingo, p. 3.

_____. "Não sonho me casar de véu grinalda". **O Dia**, Rio de Janeiro, 8 set. 2013. Já é! Domingo, p. 3.

Author / Autor

Maria Augusta Babo

Universidade Nova de Lisboa
Portugal

O vestuário: uma segunda pele?

Falar do vestuário como prática significativa permite e exige a discussão do estatuto do corpo e de como a semiótica se confronta com essa realidade material. A pele é entendida, não como invólucro ou couraça protectora mas antes como interface, enquanto *eu* para o *outro*, estatuto que descentra a questão da velha dicotomia aplicada ao sujeito, a de interior/ exterior. Neste contexto, o vestuário como segunda pele diz respeito ao corpo, à sua imagem e à sua apropriação. O corpo incorpora o vestuário; faz corpo com. E o vestuário torna-se a pele do corpo; a pele da pele.

Palavras-chave

Eu-pele, vestuário, identidades.

O estatuto semiótico do corpo

Falar do vestuário como prática significativa permite e exige uma colocação prévia: a questão do estatuto do corpo e de como a semiótica se confronta com esta realidade material.

Começarei, portanto, por inquirir sobre qual o estatuto do corpo na Semiótica. O corpo terá sido, inicialmente, um obstáculo e não um objecto para uma semiótica que começou por ver na linguagem o seu campo de análise e, mais precisamente na linguística, o seu método.

Obstáculo mais do que objecto, na medida em que a semiótica o não pôde reduzir por inteiro aos códigos que, no entanto, o corpo sempre acolheu: sintomas, gestos, expressões, posturas. A semiótica nasce a partir desta perspectiva logocêntrica preterindo o corpo a favor da linguagem. Ora, a razão de tal desvalorização não se restringe à semiótica mas abrange todo o campo das humanidades. Falar do corpo antes mesmo de nos debruçarmos sobre o vestuário é afirmar um estatuto semiótico ao corpo e às suas práticas, não o apagando por detrás dos códigos sociais, relegando-o para uma corporeidade muda. O conceito de Humano, assim como o de Corpo, é desde logo um conceito historicamente determinado como o demonstra Foucault e não um irreduzível impensado que pertença à natureza natural da humanidade. Aliás, no pensamento ocidental, o corpo foi: quer naturalizado pelo discurso religioso na medida em que se aproxima do animal – a carne – que se opõe ao espírito, quer hipostasiado num corpo imaculado, inacessível, origem do processo de simbolização. Assim se afirmam as dicotomias que regem as humanidades ou as ciências ditas humanas, relevando, em conjunto, da tese da “excepção humana” (J.-M. Schaeffer, 2007): Animal VS Humano; Corpo VS Espírito; Natureza VS Cultura, etc., onde um termo prevalece sempre sobre o outro (daí que se possa entender essa prevalência como a emergência de um pensamento metafísico, não por ele negar a dicotomia mas por negar-lhe sempre um dos termos). Justamente sobre o estatuto semiótico do corpo se debruçam alguns dos semiólogos contemporâneos, por exemplo da Escola de Paris, tais como Landowski ou Fontanille.

Landowski (2001) traça uma panorâmica das concepções que a semiótica e a fenomenologia produziram acerca do corpo em contraponto com a concepção do corpo que suporta a clínica. Ele conclui que estas duas concepções – a semiótica e a clínica – são antagónicas. Uma é a do corpo des-semantizado; a outra a do sentido desencarnado. O corpo des-semantizado é o corpo para a perspectiva clínica já que ele é visto e concebido como um todo puramente orgânico, e a-significante e é nessa condição que a medicina o trata – “organismo anónimo” ou “corpo despersonalizado” – são as expressões usadas para indicar que o discurso da clínica exclui a ordem do vivido, do sentido experienciado, desse corpo orgânico. E, portanto, curar um corpo doente não equivale a curar um sujeito que sofre. Do outro lado, a semiótica começou por ocupar-se do sentido enquanto desencarnado. Nesse aspecto, na genealogia da semiótica encontramos essa desencarnação do espírito comum à génese de todas as ciências humanas. O sentido parece depender não do corpo mas das instâncias cognitivas e linguísticas. É portanto, pelo viés do corpo como questão que poderemos encontrar a forte crítica ao humanismo das Humanidades que o pensamento contemporâneo leva a cabo e que constitui uma viragem epistemológica nas próprias ciências humanas....

Se o corpo faz ou produz signos, se esses signos veiculam significados, então o corpo torna-se transparente a esses signos e apaga-se enquanto corpo (tal o braço do sinaleiro

proibindo a passagem). O corpo é, nesta perspectiva (por exemplo, a da análise das linguagens gestuais codificadas), um puro veículo.

Mas o que aqui defendemos é que o corpo excede a sua função signíca e sintomática (como quando as pintas na cútis indicam o sarampo) para corporalizar o sentido. O termo criado por Heidegger – corporar (*Leiben*) – introduz esta indistinção entre a matéria e o espírito e permite ao sentido encarnar, devir relacional e ancorando o ser no mundo. Heidegger (1938- 1939) fala por exemplo do ruborescer como prática fusionalmente física e psíquica, sendo-nos impossível operar nela a partilha entre uma instância e a outra, porque é, ao mesmo tempo, somático e psíquico. Além do que, ruborescer é um fenómeno cutâneo. Chegamos mais perto do nosso ponto de análise: a pele. Zona de exterioridade, tida tradicionalmente como couraça, ao desempenhar a função de protecção de todo o sistema orgânico e muscular, a pele tornou-se forma sensível, materialidade visível.

A pele como limite

Mary Douglas analisa essa separação, essa fronteira ou limite entre um dentro e um fora como zona de perigo e, por conseguinte, mais ritualizada e tendente à sacralização, tanto do indivíduo como do social, havendo aí uma projecção constante entre um e o outro. Este é um fenómeno experiencial nas culturas ditas primitivas. Uma antropologia do corpo mostra assim a assunção da dimensão político-sagrada dos limites identitários, organizando códigos mais ou menos rígidos. É por referência a uma ordem do simbólico instituída que a impureza se marca no limite do corpo e que esse limite ajuda a formar a própria identidade.

Também Kristeva (1980) define o impróprio como esse espaço limite entre sujeito e objecto. Desenvolvendo a perspectiva da ameaça exterior, esta fronteira, nem sujeito nem objecto, seria causadora das mais profundas perturbações: desordens da ordem do abjecto. O abjecto é o que perturba a ordem, o sistema, o limite: o ambivalente, o ambíguo, o misto. A um tempo, corpo e espírito; nem um nem outro. Se a autora explora, de um ponto de vista de uma semiologia psicanalítica, as aberrações do limite, de que a pele é, por assim dizer, a própria forma e matéria, deveremos salientar que a cútis vem sendo recuperada pelo discurso da psicanálise (Didier Anzieu, 1985) e ainda pelo discurso filosófico sobre a medicina (François Dagognet: 1993; e 2002).

Estas novas abordagens ao corpo salientam-se pela atribuição de uma espessura significativa à pele, entendida comumente como película, limiar, fronteira e contorno da carne. A espessura da pele permite olhar o corpo aglutinando várias cadeias semióticas e conceber assim um novo topos de análise por onde passam muitas das questões actuais sobre o corpo. Didier Anzieu foi o autor de um novo conceito que hifeniza o eu à pele. A pele adquire a função de continente de todo o fluxo signíco que investe o corpo desde a alimentação à competência linguístico-cognitiva, não deixando de demarcar os limites topológicos do corpo. Esta perspectiva reforça, no corpo, as dimensões visual e táctil que têm na pele o seu ponto respectivo de ancoragem. Por isso, o corpo-enquanto-pele é por excelência superfície de contacto, abertura ao mundo e ao(s) outro(s), lugar de comunicação e partilha: partilha do sentido enquanto partilha do sensível. Quer dizer que o sentir compromete os corpos, na medida em que os implica. O sentido é por vezes sentido por contágio, ou o que emerge “corpo a corpo”, como afirma ainda Landowski. Por isso ele conclui que “O estatuto semiótico do

corpo não é o de uma substância de expressão disponível para ser articulada com vista a traduzir conteúdos que lhe são exteriores.” (2001: 285) mas “uma forma indefinidamente em construção, cujo sentido e valor não podem ser apreendidos senão relacional e dinamicamente” (*ibid, ibidem*). O sentido é o vivido, em acto. A experiência é aistésica, entre os participantes.

Na verdade, o conceito de eu-pele, desenvolvido numa sustentação psicanalítica e convocado a reposicionar a identidade, recobre um lugar físico que serve ao mesmo tempo de ancoragem à fabricação de uma imagem de si, do princípio mesmo da representação de si, de que a imagem é fundadora. E é justamente sobre este lugar de confluência que é possível inscrever marcas, marcar o corpo, tornando-o um corpo cultua/rali/zado.

É ainda desmontando toda a tradição que remete a pele para o estatuto de couraça, desempenhando uma função de protecção, que argumenta François Dagognet, quando considera que a herança do corpo é a herança do “fantasma da interioridade (orgânica ou mesmo ontológica), como se todo o ser se dissimulasse /.../ por detrás de uma armadura, quando o que acontece é que ele vive na sua vibrante periferia (simultaneamente sólida e vulnerável, ou ainda, frágil e resistente)”, (Dagognet, 1993: 90). Não sendo propriamente uma película, a pele permite olhar o corpo como um todo, como uma forma material que possui, como todas as formas, o seu verso e reverso, a que o corpo-pele alude: “não há montanha sem vale, nem verso sem reverso! Não há vísceras sem a respectiva epiderme!” (*ibid*: 13). Não se afirma aqui qualquer pensamento da aparência, a pele não é a aparência de uma qualquer essência velada, a pele é, por excelência, a zona de interface do corpo. Ao entender-se como interface, ela participa de um estatuto de reversibilidade que não possuía até então. Para além disso, e reinvestindo de importância o topos de interface que se joga na pele, enquanto eu para o outro, há ainda que referir que este estatuto identitário que a pele ganha nestas concepções, descentra a questão da velha dicotomia interior/ exterior que o mesmo é dizer: alma/corpo, assente na funcionalidade dos órgãos e na virtualidade do sentido, para adoptar uma visão do corpo como um todo, de que a pele é a verdadeira “potência que assegura a nossa identidade e a sua defesa” (Dagognet). Na verdade, o pensamento moderno transforma-se com as próprias descobertas tecnológicas e, podemos dizer (como um excuro a esta nossa questão da pele) que: não só a fotografia veio instituir a visibilidade dessa imagem de si, a partir de aí exteriorizada para o próprio, mas a descoberta do Raio X veio trazer, do interior, uma imagem escatológica e, já não idealizada, das vísceras (Ewing, 2006), mostrando, qual Vanitas, que o interior do corpo não é a sua essência espiritual mas é antes composto de órgãos. E, portanto, que a pele ganha uma função semiótica importantíssima que é a de captar o mundo, o Outro, e ser por eles, também, captada. Jogos de representação, jogos de sensação, o habitáculo do vivo no seu agir exterior.

Deixem-me ainda convocar Jacques Fontanille (2001), um outro semiólogo da Escola de Paris, que se serve dessa forma que é o *moi-peau* para encetar toda uma tipologização das relações do ego com o mundo. Por um lado a ideia de eu-pele permite pensar a reversibilidade do corpo: a forma do corpo enquanto pele estabelece ao mesmo tempo uma pregnância do corpo no mundo, como matéria formada, protuberância mas, por outro, permite pensar o negativo do corpo que a ergonomia hoje desenvolve. O par funcional vestígio/forma leva-nos a um tratamento específico das formas dos objectos-extensão, objectos que, acoplados ao corpo, lhe aumentam a performance, de modo a ver neles essa marca moldada do corpo ausen-te-presente. A ergo-

nomia tem como sustentáculo a ideia de corpo como interface, estabelecendo na proliferação de objectos-extensão fabricados, aquilo a que Fontanille chama “um mundo povoado de corpos, de simulacros e de projecções do corpo sensível” (2001).

Como mudar de corpo

A questão que se coloca actualmente ao corpo parece ser, no entanto, de uma outra ordem. Não se trata já de descrever, de aceitar, de interpretar os limites do corpo, ou sequer de falar do corpo como matéria imutável na sua forma mas, antes, como refere Bernard Andrieu (1993), de se perguntar “como mudar de corpo?”. A manipulação genética, a mutação de género, a mutação plástica, todas as variantes possíveis do fenómeno de transfiguração do corpo provocam uma verdadeira ruptura no corpo dito natural que deixa de ser assumido como destino. O sujeito deixa de ter de se sujeitar ao seu corpo, podendo, pela primeira vez, modificar-lhe quer a imagem quer a natureza biológica e até mesmo, ou por isso mesmo, a identidade. O corpo como lugar do sujeito passa a ser um corpo fabricado, senão moldado, não somente pelo vivido como pelas intervenções de vária ordem que nele se podem operar. A noção de destino aplicada ao corpo é assim substituída pela de devir (carne-subjectivada).

Efectivamente, inaugurou-se uma nova era do humano (com o controle da natalidade), em que o indivíduo pode modificar o seu corpo, deixando de o assumir como irredutível e irremediável. A genética e as neurociências mas também o desenvolvimento incomensurável da farmacologia vêm permitir, ainda, a modificação dos estados mentais e afectivos, por via das compensações que as substâncias injectadas operam no sistema orgânico global. O humano torna-se vulnerável à medicina, às técnicas de transformação plástica, de implante, ou de transplante, aos fármacos, etc. (1993: 49). A ideia de corpo, a sua representação, passa a ser moldável segundo os parâmetros em moda: corpo anorético, andrógeno, etc., etc. o corpo é metamorfoseado de modo a responder a um qualquer paradigma.

Ainda de referir dois modelos de corpo pós-humano que se desenham no quadro científico-imaginário da actualidade. Um, o corpo desmaterializado, virtualizado, que se transpõe para o ciberespaço, o cyborg, e outro, o corpo modificado, através de micro-dispositivos informáticos ou bioinformáticos que o transformam num corpo tecnológico-zado, manipulado.

O vestuário - uma segunda pele?

“Le tailleur:

/.../

C'est l'homme social qui sort de chez lui,

l'homme vêtu de sa fonction.

Mon corps se sent étrangement nu dans ce costume neuf.”

– Journal d'un corps, D. Pennac, Gallimard, 2012/14, (p. 153)

A questão do vestuário como segunda pele diz portanto respeito ao corpo, à sua imagem e apropriação. É que o corpo incorpora. O corpo faz corpo com. E o vestuário é a pele do corpo; a pele da pele. Na verdade, a nossa perspectiva de análise entende o vestuário (e a moda) como “modo de ser” (O. Burgelin), um modo de estar, uma prática significativa aliada ao dispositivo técnico, e ao dispositivo social.

Entender o vestuário na sua concepção comum de: protecção – couraça, defesa – ou de *parure*, - ornamento,

decoreção, aparência – já foi, como sabemos, desmontado quer pela antropologia quer pela própria semiologia (Barthes veio ultrapassar a velha perspectiva do costume ou traje justificado como protecção, *parure* ou pudor, que se inscrevem numa psicologia do vestir, para propor uma análise estrutural da prática vestimentar (2001: 32)). Não negamos que estas propriedades estejam respectivamente na origem e no efeito da própria existência do vestuário. A primeira – protecção – explicando-lhe a causa, a segunda – *parure* – explicando os efeitos estéticos, entre outros (quanto à terceira deixaremos para mais adiante). Mas não chega reenviar o vestuário para a função equivalente que a pele, o pêlo ou a couraça exercem no animal, naturalizando essas funções de protecção, ou de *parure*. De facto, o que acontece no humano é que “o vestuário, como refere Barthes, tornou-se costume /.../. É a apropriação de uma forma ou de um uso pela sociedade através das regras de fabricação, que funda o costume /.../” (2001: 33). E Barthes exemplifica: se uma flor adorna uma cabeça feminina é um facto de *parure*, mas se for a coroa da noiva passa a ser um facto de costume. Quer isto dizer que o costume passou a uma dimensão sistemática e social. Deixa de ser um acto de vestuário para passar a ser um uso (Barthes, 2001: 34-37).

Pois o que acontece é que há algo de simbólico no vestuário, aqui no sentido de convencional, de produção social; como aponta O. Burgelin, referindo-se à distinção do vestuário feminino/masculino: “o dimorfismo do vestuário não tem uma função prática manifesta” (1995) e, diríamos, também não tem uma explicação puramente anatómica ou biológica, portanto ele veio assinalar a diferença sexual por uma simbolização convencional integrando, a partir daí, uma ideologia da diferença sexual a que Bourdieu chamou “violência simbólica”. Numa perspectiva marcadamente semiótica, diríamos, o sociólogo explica que esta dominação simbólica, que esta marca simbólica, que se incorpora e se torna integrante da natureza biológica do corpo, é muito ambígua dado o seu estatuto semiótico híbrido, a saber: o de ser ao mesmo tempo um símbolo motivado, percebido como a própria natureza sexual do indivíduo – frágil a mulher, forte o homem – e convencional (imposto de fora, socialmente). O habitus como interiorização da lei simbólica (Bourdieu: 1999), intervém na definição do estatuto semiótico do vestuário nas nossas sociedades, conferindo-lhe uma dimensão configurativa, isto é, ele torna-se uma figuração de uma certa organização social e, a partir daí, funciona como determinante do próprio social (como vimos em Pennac com seu fato de alfaiate). Assinalemos que o vestuário, entendido nessa dimensão de segunda pele, é investido de uma outra dimensão, social, que acumula com a primeira. Convoquemos o conceito empregue por Bourdieu (1999: 55) e que P. Fabbri transpõe para a semiótica: a *hexis*, “quer dizer, um estilo semiótico, uma maneira de se comportar que é uma disposição ao mesmo tempo física, passional e cognitiva.” Daí a sua ambivalência. Tratar-se-ia então de ver no costume /traje, ao mesmo tempo um dispositivo tecnológico e um procedimento organizador do social que produz as suas práticas e que se articula necessariamente com outros procedimentos sociais similares ou não (por exemplo os procedimentos da sociedade disciplinar que analisa Foucault) e onde se vem disseminar um jogo de ideologias: a juventude como classe (dominante), a divisão sexual, a questão do género, a estratificação social, etc., etc. U. Eco (1982) chamou-lhe um código fraco, quer dizer, que muda rapidamente e onde a sua significação é flutuante; o vestuário serve para identificar opções ideológicas. Eu diria que, mais do que identificá-las, o vestuário passa a veiculá-las: jogos identitários e diferenciais que se afirmam

por imitação ou repetição; tabus, traços identificadores da feminilidade e da masculinidade; enfim, o vestuário impõe representações de ordem fortemente ideológica mas que perdem o seu carácter marcadamente significativo para se banalizarem, aderirem a um real do corpo, à sua natureza. Poderíamos aqui, só para exemplificar, citar uma outra película ténue ainda mais aderente à pele do que o vestuário e que é a marcação do corpo. Da maquilhagem à tatuagem, dois regimes de signos operam o que H. P. Jeudy (1998: 63) definiu como sendo a “sociabilização da pele”. A maquilhagem, por exemplo, é uma marcação da pele que acentua no corpo, de acordo com a estética do *trompe l'oeil*, os padrões de beleza atribuídos pelo social à mulher. Torna-se, por esse motivo, um procedimento identitário de género ao qual se associam hoje outros tantos procedimentos como o da modelação dos corpos nos mais variados perfis identitários, impondo silhuetas, como formas fixas de esteticização do corpo. A maquilhagem e seus derivados diferem estruturalmente da tatuagem, uma outra marcação da pele, dado que funcionam no sentido do reforço da dimensão naturalista do corpo. A maquilhagem está, pois, nos antípodas da tatuagem. A tatuagem, nesta perspectiva, surge antes como rasura do corpo, desnaturalizando-o, tal como acontece na prática tribal de marcação corpórea como rito de passagem e inserção em determinado grupo ou comunidade. Interessante é, neste contexto, verificar que esse regime convencional a que a tatuagem está sujeita, como inscrição da ordem, rito de sociabilização, foi considerado, no pensamento ocidental, como prática selvagem e, portanto, não simbólica. O Cristianismo, por exemplo, vem recusar a estigmatização do corpo e interiorizá-la, transferindo a marca para a ordem da linguagem, pelo baptismo. O que vemos nos neotribalistas é a marcação como forma de integração numa identidade comunitária, como forma de pertença ao grupo. Mas, retomemos a noção de costume como estabilização ou sociabilização das práticas, imbuídas das ideologias que por elas perpassam e apliquemos à moda: M. de Certeau (1980) distingue entre o habitus como adquirido, estabilizado e o *kairos*, a ocasião, como ponto de ruptura. Eu diria então que o vestuário se determina pelo habitus, enquanto a moda é o seu ponto de ruptura (que instala um novo habitus).

Olhar a moda numa perspectiva abrangente é contextualizá-la no social, no *modus de vida*, no hábito, nos costumes, para fazer ressaltar o seu lado efémero, temporal, passageiro. As Vanitas [Hans Baldung: *The Ages and Death*, 1541 - 1544, Museu do Prado].

A moda como operador semiótico

Gostaria, para concluir, de tomar um exemplo muito polémico, que nos ocupou neste verão: o uso do burkini, para vos propor um eixo de leitura. Para tal citaria J. Lozano, quando diz, a propósito da moda: “é a moda que produz uma determinada sociedade” e não o inverso. Poderemos, então, a partir daqui, pensar os efeitos no social do lançamento desta moda, do burkini como moda, para a mulher islâmica, no ocidente. (Se poderíamos até concluir que a moda deste maillot de banho tão similar ao dos surfistas, veio permitir à mulher muçulmana disfrutar de um prazer que lhe estava até agora negado – banhar-se no espaço público que é a praia – os efeitos que esta moda provocou na opinião pública laica extravasaram, dir-se-ia, as expectativas.) Gostaria de analisar a implantação desta moda tão polémica com recurso aos regimes de pudor. Mais uma vez, Jorge Lozano nos esclarece: “Si nació como consecuencia del pudor hoy es ella [a moda] quien establece ‘regimes de pudor’ y ‘regimes de visibilidad’” (2015:

12). Veremos, neste caso, como funcionam ambos os regimes, de pudor e de visibilidade.

Se já nos referimos atrás as duas outras componentes do vestuário que tradicionalmente estariam na base da sua explicação – a protecção e a *parure* – falta analisar esta terceira, a do pudor.

Assim pois, poderemos inferir que o pudor não é causa explicativa do costume/traje mas antes um seu efeito. De que natureza é este efeito? Quais os regimes em que se desdobra? Poderíamos remetê-lo para a ordem da afecção – no sentido espinosista – daquilo que me afecta. O que afecta o corpo, como o raio de luz afecta a película na fotografia analógica. O pudor, entendido aqui unicamente como pudor corporal, é resultado de uma singularização, incide sobre o corpo próprio. Ao cobrir-se, fruto das determinações exteriores, o corpo assume e revela ao mesmo tempo esse encobrimento, o corpo torna-se sujeito do pudor, sujeito ao pudor. Neste sentido, ele poderia aproximar-se do rubor como afecção perante o outro, para o outro, mas corporizada; incorporada. Podemos diferenciá-lo, então, de um outro regime, o da decência. Seguindo a definição de J.-C. Bologne, poder-se-á distinguir entre o pudor “por respeito consigo próprio ou para com os outros (decência)” (1990: 15) A decência aparece como um regime transversal ou social, assumido face aos outros e pelos outros, enquanto o pudor é assumido individualmente. Se é verdade que o pudor é um sentimento individual, da ordem do ethos, aqui tomado na acepção de carácter, então diríamos que a decência é da ordem do habitus. E, visto por este prisma, não estará na origem da moda a adoptar mas será antes o reflexo ou a projecção no corpo das convenções que regem determinado vestuário formando um corpo subjectivado. Diríamos então que o puritanismo, por exemplo, no que concerne a moda vestir, instaurou determinado regime de pudor e, concomitantemente, de decência de que a época vitoriana é a expressão, e que se manifestou numa ocultação do corpo mas realçando-lhe, curiosamente, as formas.

Estabelecemos, para efeitos de análise, uma relação de contrariedade entre a regra de conduta social VS a regra de conduta de vida individual. A moda puritana actuou no foro social tornando-se um habitus; como ethos projecta-se no foro individual, exacerbando pudor. Ela não proíbe práticas mas acrescenta um traço de sentido normativo. É, assim, um operador que actua simultaneamente sobre um e outro termo da oposição.

Propomos aqui uma hipótese de quadrado semiótico em que o eixo dos contrários opõe a Decência ao Pudor segundo a distinção levada a cabo por Bologne (1999: 13) entre as regras de conduta social – o habitus – e as regras de conduta individual – o ethos – e o eixo dos subcontrários nega cada um dos termos da oposição. A Indecência nega o habitus enquanto o Despudor nega a vergonha do corpo próprio. Veremos como o burkini é, ao mesmo tempo, efeito de moda e dos costumes:

DECÊNCIA
(Habitus)

PUDOR
(Ethos)

DESPUDOR
(Neg. Ethos)

INDECÊNCIA
(Neg. Socius)

Aplicamos agora o quadrado semiótico a costumes paradigmáticos da cultura contemporânea:

Vestuário conformista

Decência

Pudor

Nudismo naturista

Burkini

Impudor

Indecência

Strip-tease

O vestuário conformista concilia a Decência com o Pudor, enquanto o Strip-tease quebra os limites de ambas as categorias. Tal como a abjecção, o acto de vestir e de despir está no limite, no entre-dois. O Strip-tease tem um estatuto diferente do Nudismo naturista, já que este é aceite pelo habitus assumindo o corpo na sua plena dimensão de natureza. Daí que possamos dizer que o Nudismo alia a Decência à ausência ou negação do Pudor, ocupando a Deixis Positiva do quadrado.

A polémica em torno do burkini gerou-se na Europa quando as suas utilizadoras foram impedidas de o usar nas praias do sul da França pela polícia.

Teremos então, e por último, na Deixis Negativa, o Burkini que, sendo assumido como um acto de Pudor por parte daquelas que o usam (e mesmo como imposição das regras socio-religiosas do islamismo), é rejeitado pelo habitus ocidental como negação da Decência, e recebido como exibicionismo ou provocação.

Tomemos então o regime de visibilidade onde os termos anteriores se vêm projectar:

O vestuário como segunda pele constitui um corpo que se dá a ver, que se oferece ao olhar do outro.

Basta passar em revista esta polémica nas redes sociais para encontrar afirmações esclarecedoras:

Frédéric Bisson [philosophe, membre du comité de la revue «Multitudes»], afirma: “As mulheres que o trazem [ao burkini] são as mais visíveis, são hiper-visíveis na própria invisibilidade que este vestuário é suposto garantir”. Encontramos, logo, um paradoxo entre a invisibilidade do corpo e a sua exibição nesta segunda pele. Há comentários que exprimem incómodo pelo que atribuem o qualificativo “exibicionista” e defendem que: “Se alguém está tão incomodado com/pelo seu corpo e é assaltado pelo pudor, pode, pura e simplesmente, evitar banhar-se em público”. Criticando o pudor, este comentário censura o corpo público como corpo visível, defendendo a sua retirada do espaço público. O desaparecimento destas mulheres assim vestidas seria, segundo uma certa opinião pública disseminada, a resolução simples para uma patologia do pudor. Quer dizer que estes corpos, mesmo invisíveis, não deveriam ser exibidos. É que, segundo outros, se trata de “um pudor ostensivo” que “se mostra ao esconder-se”. Paroxismo da oposição entre invisibilidade e exibição, remetendo para um habitus instaurado em que os corpos, visíveis aos outros, pertencem contudo ao modo da ocultação.

Este lado exibicionista do pudor que o burkini manifestaria é lido por Elisabeth Badinter, como “provocação repugnante”.

Já, Marie-Anne Paveau sublinha, face à extrema visibilidade

desta peça de vestuário, o absoluto silêncio das suas portadoras. O impacto que o burkini provoca no social mede-se, não pelas declarações das suas usuárias, que guardam silêncio, mas pela extensão das interpretações que desencadeia. Mais uma vez a estratégia do Ver se confronta com a estratégia da Exibição, nos dois esquemas contrários do quadrado.

Isto é, de como o Ver se estabelece por contraponto ao Mostrar.

Ver VS Mostrar

Visibilidade

Exibição

Ocultação

Invisibilidade

Referências bibliográficas

ANDRIEU, B., 1993, **Le corps dispersé – Une histoire du corps au XXe siècle**, Paris, L'Harmattan.

ANZIEU, D., 1985, **Le Moi-Peau**, Paris, Dunod.

BARTHES, R., 2001, **Le bleu est à la mode cette année**, Paris, Editions de l'Institut Français de la Mode.

BOLOGNE, J.-C., 1986, **História do Pudor**, Lisboa, Teorema.

BOURDIEU, P., 1999, **A Dominação Masculina**, Lisboa, Celta.

BURGELIN, O., 1995, "Vestuário", in: **Enciclopédia Einaudi – 32: Soma/ Psique – Corpo**, Lisboa, INCM.

CERTEAU, M. de, 1980, **L'Invention du Quotidien – 1 Atr de faire**, Paris, 10/18.

DAGOGNET, F., 1993: **La peau découverte**; Paris, Les Empêcheurs De Penser En Rond.

DAGOGNET, F., 2002, **Faces, surfaces, interfaces**, Paris, Vrin.

DOUGLAS, M., 1991, **Pureza e Perigo**, Lisboa, Edições 70, Perspectivas do Homem.

ECO, U., 1982, "O Hábito fala pelo Monge", in: **Psicologia do Vestir**, AAVV, Lisboa, Assírio E Alvim.

EWING, W., Herschdorfer, N., 2006, **Face: The New Photographic Portrait**, Londres, Thames & Hudson.

FABBRI, P., 2013, "Semiótica e camuflagem", in: **As interações sensíveis – Ensaios de sociosemiótica a partir da obra de Eric Landowski**, São Paulo, Estação das Letras e Cores.

FABBRI, P., «*Simulacres en sémiotique*», **Actes Sémiotiques** [En ligne]. 2009, n° 112. Disponible sur : <<http://epublications.unilim.fr/revues/as/2889>> (consulté le 12/10/2016).

FONTANILLE, J., 2001, "Máquinas, próteses e impressões: o corpo pós-moderno (a propósito de Marcel Duchamp)", in: **Revista de Comunicação e Linguagens, n° 29 - O campo da Semiótica**, Lisboa, CECL/Relógio d'Água.

HEIDEGGER, M., 2001, **Seminários de Zollikon**, São Paulo, EDUC; Petrópolis, Vozes.

Jeudy, H.-P., 1998, **Le corps comme objet d'art**, Paris, Armand Colin.

KRISTEVA, J., 1980, **Pouvoirs de l'horreur**, Paris, Seuil.

LANDOWSKI, E., 2001, "Fronteiras do corpo: fazer signo, fazer sentido", in: **Revista de Comunicação e Linguagens, n° 29 - O campo da Semiótica**, Lisboa, CECL/Relógio d'Água.

LOZANO, J., (comp.) 2015, **Moda - el poder de las apariencias**, Madrid, Casimiro.

SCHAEFFER, J.-M., 2007, **La fin de l'exception humaine**, Paris, NRF essais/Gallimard.

SIMMEL, G., 2014, **Filosofia de la moda**, Madrid, Casimiro.

Luiz Eduardo Lopes

Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Brasil

The metalinguistic scene in Paulo Leminski's Poetry

The purpose of this article is to expose, by the complete analysis of three poems by Paulo Leminski, how the author does a displacement between signifier and signified to establish a metalinguistic sense to the poems. Another objective is to show how this metalinguistic sense has an effect on the reader perception and generates an interaction between two subjects, the poet and the reader.

A cena metalinguística na Poesia de Paulo Leminski

Este artigo pretende esclarecer, por meio da análise pormenorizada de três poemas de Paulo Leminski, como o autor realiza um deslocamento da relação significante-significado para conferir um significado metalinguístico aos poemas. Busca, também, refletir sobre como este significado metalinguístico influencia na percepção do leitor e acaba por ocasionar uma interação de subjetividade entre poeta e leitor.

Keywords

Poem, Paulo Leminski, Signifier, Signified, Metalinguistic.

Palavras-chave

Poema, Paulo Leminski, Significante, Significado, Meta-linguístico.

1. Introdução

A arte, particularmente a literatura, é um instrumento de comunicação. Uma comunicação diferente daquela que se faz pela fala ou pela escrita convencionais, porque esta, sim, está sujeita às injunções do sentido. “A comunicação pode dar a impressão (...) de só comportar em sua transmissão um único sentido, como se o comentário pleno de significação que lhe confere aquele que ouve pudesse, por passar despercebido àquele que não ouve, ser tido como neutralizado (LACAN, 1998)”. Ou seja, a comunicação convencional perde-se em torno do sentido atribuído à ela. Uma mesma sequência de palavras pode ser interpretada por pessoas diferentes, de forma completamente diferente.

Assim, o que há de comum em uma sequência de palavras trocadas entre duas pessoas são, pura e simplesmente, as palavras. É inegável que há momentos de sintonia entre essas pessoas em que as palavras atingem o destino. Porém, inúmeros também são os momentos em que a sintonia não ocorre, e a falta de compreensão fica explícita. Isto se dá porque cada ser humano é o depositário do seu próprio discurso, em permanente circulação.

Ao utilizar-se de palavras, despeja-se no interlocutor uma relação significante-significado que só encontra amparo absoluto no discurso daquele que fala. As possibilidades de divergências nessa relação, quer dizer, de os significantes encontrarem no interlocutor significado diverso daquele praticado pelo falante, é o que faz a fala e a escrita convencionais estarem sujeitas às injunções do sentido. A arte literária, porém, utiliza-se de palavras, mas quase sempre, seu impacto em diversos indivíduos transcende os discursos particulares e se generaliza. Isso porque

“a arte, e portanto a literatura, é uma transposição do real para o ilusório por meio de uma estilização formal da linguagem, que propõe um tipo arbitrário de ordem para as coisas, os seres, os sentimentos. Nela se combinam um elemento de vinculação à realidade natural ou social, e um elemento de manipulação técnica, indispensável à sua configuração, e implicando em uma atitude de gratuidade...” (CANDIDO, 1972).

É desta atitude de gratuidade que se trata ao citar-se o “impacto da arte em diversos indivíduos”. Ainda sobre este impacto:

“A linguagem parece tornar-se literária quando seu uso instaura um universo, um espaço de interação de subjetividade (autor e leitor) que escapa ao imediatismo, à predictibilidade e ao estereótipo das situações e usos da linguagem que configuram a vida cotidiana.” (LAJOLO, 1981).

Então, esta atitude de gratuidade, definida por Antonio Candido, poderia ser melhor caracterizada como uma interação de subjetividade, por meio da qual algo se transmite diferente “dos usos da linguagem que configuram a vida cotidiana”. O autor literário, de certa forma, transfere algo de si que acaba por ser captado pelo leitor.

Se em uma obra de arte literária, “há um elemento de vinculação à realidade natural ou social, e um elemento de manipulação técnica, indispensável à sua configuração”, um campo de estudo profícuo está exatamente na compreensão de como estas estruturas sólidas, a realidade natural ou social e a manipulação técnica, se entrelaçam para gerar este efeito de sentido, que o discurso convencional não causa.

Um ponto de partida está no fato de que a arte aumenta

a “dificuldade e a duração da percepção”. E o faz por gerar uma forma particular de discurso, “um idioleto” definido “como o código privado e individual de um único falante”. É exatamente a particularidade do código da obra que gera a dificuldade de compreensão instantânea, enfim, um “estranhamento”, responsável por prolongar a percepção. (ECO, 1971)

O estranhamento, então, não torna mais próxima da nossa compreensão a significação que veicula, mas cria uma significação particular do objeto, porque o leitor, ao deparar-se com ele, passa a reconsiderar a obra, buscando uma significação que seja coerente com seu próprio discurso em circulação. (ECO, 1971)

Porém, a geração de um estranhamento pela leitura de um texto não é o suficiente para caracterizá-lo como obra de arte, ao mesmo tempo em que a presença pura e simples de elementos da realidade natural ou social e a manipulação técnica, também não. Há algo que gera a interação de subjetividades, e este algo passa pelo estranhamento. E esse estranhamento muito provavelmente é gerado pela manipulação técnica de elementos da realidade natural e social, mais particularmente, do significante em suas infinitas possibilidades de significados.

O problema de pesquisa que ampara esse artigo é, portanto, o seguinte: a construção literária, calcada na manipulação técnica de relações significante-significado de uso corrente na língua falada, ao ser estruturada segundo uma estratégia para conferir um significado cênico e ao mesmo tempo, metalinguístico (relativo ao ato de representar poeticamente), é capaz de provocar, no leitor, a necessidade de produzir, com seu próprio discurso, a significação, colocando-o no mesmo plano do poeta e proporcionando uma interação subjetiva, característica da arte?

O objetivo, então, deste trabalho é delinear, na poesia de Paulo Leminski, uma característica da arte que é a de afrouxar o tecido do significante explorando suas próprias características e possibilidades para expor os seus furos. E como, para o ser pensante, o furo no significante é insuportável, precisa ser preenchido, as pessoas que observam a arte acabam por produzir sentidos.

Para atingir este objetivo, serão analisados três poemas de Leminski. A escolha de Paulo Leminski como autor abordado dá-se pela simplicidade de sua representação, buscada pela interseção da poesia concreta com a linguagem coloquial. Essa simplicidade, em muitos poemas, deixa claro o movimento esperado do leitor corroborando com alguns dos aspectos apenas esboçados na introdução.

2. Desenvolvimento

Observe-se como exemplo o poema abaixo:



(LEMINSKI, 2013, p. 148)

A presença do círculo, como significante, ao centro do círculo gráfico e como significado, ao redor do texto gera um jogo em que estão representadas as duas instâncias do signo linguístico (SAUSSURRE. 2004). A presença de ambas incomoda porque desobriga o leitor a buscar no seu sentido a equivalência da palavra círculo, fato realizado de forma instantânea e inconsciente por qualquer falante normal da língua.

Quando isto ocorre, o leitor, desobrigado da busca do sentido, vê os círculos e as letras distribuídas dentro deles, com um formato que em muito se assemelha a minúsculas formigas. Já estão, então, poeta e leitor a imaginar o traçado do círculo em torno do caminhar do inseto, em momentos diferentes de construção, o primeiro, ao criar e o segundo ao recriar, durante sua leitura a cena inicialmente imaginada.

“Só o círculo existe” fecha a cena, como a aprisionar o inseto da imaginação de ambos, leitor e poeta, como a despertar o leitor de sua “viagem” de traçar círculos em redor de insetos inexistentes. Assim, o poema empurra o leitor a imaginar, “estar a imaginar” – sensação do ser real, para mostrar-lhe, ao fim, que a cena é fictícia, para fazer-lhe cair em si e perceber que tudo isso é função do próprio poema. O poeta transfere com isso a sensação de “estar a imaginar” para o leitor.

Dentro da estratégia do poema, poder-se-ia dizer que o poema responde pelo inseto, no formato e disposição das letras e enquanto ideia imaginada e responde pelo círculo como tentativa de capturar uma ideia (“traço um círculo em volta”) e como aquilo que permanece (“só o círculo existe”). Assim, ao criar um antagonismo “inseto-círculo” e ao preencher o antagonismo com apenas um significado, o próprio poema, Leminski expõe o furo, a falha de sentido da linguagem convencional, falha de sentido no texto do narratário, daquele imaginado para receptor da mensagem, usuário dessa linguagem convencional (PRINCE, 1982).

A falha de sentido, no caso do poema, se dá pela plasticidade da palavra em poder assumir diferentes significados através da metáfora, que condensa o sentido que melhor responde ao problema imposto. A construção da imagem inicia a abertura do tecido do sentido, enquanto sua súbita demolição corta o tecido para deixar o furo exposto, furo este, no formato de círculo.

O mesmo jogo de representação se dá, ainda com menos palavras e menos recursos gráficos em:

duas folhas na sandália
o outono
também quer andar
(LEMINSKI, 2013, p. 113)

A implosão de sentido dessas poucas palavras, característica do haicai, expõe toda uma cena e imagina muito mais do que diz. O primeiro verso situa o leitor na cena, como aquele que olha para a sandália com as folhas.

O espaço, em um poema curto como esse, também diz, e precisa dizer, já que as palavras são poucas. Assim, o intervalo de uma linha entre “duas folhas na sandália” e “o outono” é uma pausa de sentido, pausa que visa realmente colocar o leitor em seu lugar, sobre a sandália, observando as folhas. Da mesma forma, a quebra da frase, o encadeamento (enjambement) (BRASIL, 2012) entre “o outono” e “também quer andar”, particularmente o primeiro verso da sequência, situa o leitor em um “ambiente outonal”, naquilo que o outono significa para o leitor.

Por fim, após colocar o leitor sobre as sandálias e situá-lo no outono, o autor une todos os sujeitos no “também quer

andar”. Que sujeitos são esses? O poeta, o leitor, suas projeções: o eu-lírico (CONDE, 2009/2010) e o narratário - e o próprio outono, por estar representado também sobre as sandálias, nas folhas. A aproximação das duas pontas da metonímia: folhas e outono – traça o mesmo paralelo entre o poema mínimo e a cena, ou seja, o poema está para as folhas como a cena para o outono, ou seja, as folhas são uma mínima representação do outono, como o poema, uma mínima representação da cena.

Mais uma vez, ao reunir as folhas, o poema, o outono e a cena no verso “também quer andar”, como se todas as pontas do quadrado da representação fossem os sujeitos da locução verbal, o poema realiza seu círculo e até, pela sua estrutura curta, expõe a correspondência significante-significado, deixando em aberto exatamente o que o significante não consegue representar, expondo, novamente, o furo, o vazio da significação, aquilo do real (realidade natural e social) que não se escreve.

Na poesia de Paulo Leminski, para que haja comunicação, para que o poema transfira a sua mensagem, é fundamental o acordo ficcional, a aceitação por parte do leitor da situação fomentada pelo poema (ECO, 1994). Ou seja, o leitor precisa se colocar sobre as sandálias. Só há poema se o mesmo acordo ficcional que perpassa as narrativas, os contos, os romances, também se der com relação aos versos.

Mais uma vez, pode-se caracterizar esta alusão no poema abaixo:

Compra a briga das coisas
Gigante em vão
Contra a parede branca
Prega a palma da mão
(LEMINSKI, 2013, p. 15)

O tapa desnecessário – “prega a palma da mão” – na parede só pode ser sentido se o leitor se colocar no lugar daquele que “compra a briga das coisas”. O artifício de que o autor se utiliza para fazer o leitor sentir a execução do tapa, e repare-se que não vem a ser “sentir o tapa”, mas sentir estar a executar o tapa, é a repetição de sons oclusivos bilabiais e linguodentais: Con“t”ra a “p”arede “b”rança “p”rega a “p”alma “d”a mão. Observando-se a estrutura fônica do poema, em combinação com os “p”s e “b”s e “t”s e “d”s, verifica-se o verso “gigante em vão”. Ora, as consoantes “g” em “g”igante e “v” permitem a passagem do ar, são, portanto, fricativas. Esse fluxo de fricativas seguido da explosão das oclusivas bilabiais e linguodentais gera a ideia do movimento anterior ao tapa... Movimento e explosão. A escansão dos versos (GANCHO, 1989) vai corroborar para a tese de que o “gigante em vão” remete ao movimento rápido da mão em direção à parede, por ser o mais curto dos versos, sendo todos os demais compostos por seis sílabas, enquanto este é composto por quatro. Interessante, também, observar o início do primeiro e terceiro versos e o fim do segundo e quarto. O primeiro e o terceiro iniciam-se com a sílaba “com”. Já o término do segundo e quarto rimam uma rima rica em “ão”. A repetição desses inícios e finais gera uma simetria entre os dois primeiros versos e os dois últimos, como um compasso a marcar os dois tempos distintos; a discussão e o movimento ficam, então, encerrados no primeiro, e o tapa compõe o segundo.

Com relação ao conteúdo, observa-se a relação, nos dois compassos distintos entre “coisas” e “parede”. A compra da briga das coisas, remete a um brigar por qualquer coisa, sendo que “comprar a briga” traz embutida a ideia de brigar com veemência. Já “gigante em vão” remeterá exatamente ao fomento a uma razão ancorada no sentido par-

ticular, que extrapola, na necessidade de provar um ponto de vista – o gigante que está cheio da sua razão. Por outro lado, a “parede” é uma “coisa”, uma das coisas das quais se compra a briga, e é a coisa contra a qual o eu-lírico investe. Ao fazer isso, ao se comprar a briga de toda e qualquer coisa, não é possível não investir contra algo que não seja também coisa, deixando clara a atitude vã do gigante.

Essa sensação do desnecessário permeia as relações entre forma e conteúdo. Todo este calabouço formal de que o poema se cerca parece também vão, na tentativa de apreender o tapa, desenha-o, contorna-o, mas não o representa. Fica pregado na página branca. O poema então, como metáfora, é a palma da mão pregada na parede “branca” (como alusão ao papel). Neste momento, então, ele assume sua função de representar, por ser incapaz de apreender o real do tapa por completo, só esboçá-lo, por mais gigantesco que seja o esforço formal, ele representa aquilo que, na verdade, transfere, a sensação de esforço vão. Esforço, enfim, de significar. Mesmo esforço de comprar a briga das coisas (sendo a compra da briga das coisas uma ótima metáfora para a estrutura do símbolo), encampar-lhes com o sentido próprio a ponto de brigar por este sentido, como quem briga por si.

Este poema também exige do leitor a aceitação do acordo ficcional, sua colocação como o executor do tapa, mas a utilização da terceira pessoa o empurra para o lugar daquele que observa, que julga vã tanto as brigas sem razão quanto o esforço de significar o real. Assim, o movimento que o poeta espera do narratário é o de, em um primeiro momento, reconhecer-se estar envolvido em brigas, depois, o de aceitar serem estas brigas desnecessárias, vãs.

Entretanto, para o usuário normal da língua convencional, a mensagem mais importante do poema que é o fato de as brigas estarem atreladas exatamente à questão da significação, de o poema ser a mão que se prega na parede, de a parede ser também coisa da qual se compra a briga e de que a briga, enfim, será sempre de si contra si mesmo, esta fica transferida, talvez, mas, jamais verbalizada.

Porque apenas um leitor especializado poderia identificar o esforço feito para significar o tapa, nas aliterações, e nas rimas, para colocar em um mesmo patamar a discussão e o movimento da mão, quer dizer, os movimentos que se fazem por acreditar demais nos significados atribuídos às coisas.

Este poema, então, que pertence a uma fase mais prematura, mais inicial na cronologia das obras de Paulo Leminski, para desfrutar-se todo, exige um leitor mais consciente dos aspectos formais que a significação pode embutir. Ou seja, o autor buscava outro narratário, diferente dos dois primeiros textos abordados, ambos sob influência da Poesia Concreta.

Na Poesia, e, em especial, nos poemas estudados, o acordo ficcional existe, mas, enquanto na prosa, ele vai sendo desenvolvido e sustentado, no decorrer da trama, nos poemas de Paulo Leminski, ele é pressuposto. O que se espera, o narratário é alguém disposto a aceitar os jogos de consciência que os poemas propõem.

3. Conclusão

O poema, e em especial os abordados, não são capazes de desdobrar um imaginário ao redor de si, eles são pílulas de nonsense que só podem ser lidas a partir de um imaginário já existente, o do leitor, diferente do do poeta, mas semelhante, naquilo que os seres humanos imaginam da mesma forma – o próprio significante.

Os poemas abordados são, portanto, perguntas. Cada um, uma pergunta ao sentido de quem lê. O que se espera do leitor é que ele responda às perguntas, colocando-se no

lugar do narrador, quando houver, buscando as correspondências entre a aparência gráfica e o texto, quando houver, enfim, que, se aproximando do poeta, ele se aproprie do poema.

O objetivo desses poemas é, então, fazer sentir pelo desafio inicial e posterior compreensão, algo que não se obtém pela simples narração de um fato ou descrição de uma sensação. Ao implodir o sentido dos significantes usados, Leminski acaba por conferir um aspecto metalinguístico aos poemas. Com isso, o fazer sentir se dá por colocar o leitor diante do vazio gerado não por uma cena representada, mas pelo paralelo entre a cena representada e a própria tentativa de representação.

Assim, leitor e poeta colocam-se na mesma posição, a de representar a mesma falha de sentido presente no ato de significar, de escrever, de representar por palavras uma cena, a incapacidade de dar cabo, de forma perfeita, completa em seus pormenores. A diferença é que essa falha está exposta em momentos diferentes, o da criação e o da recriação pela leitura.

Nada, enfim, tão dessemelhante da velha poética aristotélica, que formalizava a necessidade da imitação pela mimesis e um reconhecimento para a obtenção da catarse na assistência das tragédias gregas (ARISTÓTELES, 1990). A presença inofensiva de significantes simples trazendo cenas cotidianas mimetiza a realidade do leitor, investindo-o do acordo ficcional.

Entretanto, a falha lógica daquela linguagem, ao gerar o estranhamento, extrai o leitor de seu próprio discurso. Pelo fato de que a falha não se encontra na cena, mas no ato de significar, esta falha é comum a ambos, leitor e poeta. Assim, o leitor, ao perceber-se diante da falha, inicia o seu trabalho de significar, e ao reescrever o poema de acordo com o seu próprio sentido, vê-se obrigado a colocar-se no mesmo plano do poeta, diante do poema e, em paralelo, diante da cena representada.

Assim, o poema gera um reconhecimento eu-lírico/sentido daquele que o lê e, aristotelicamente, a catarse subsequente, ancorada na relação do leitor com a cena. Está feita a interação subjetiva.

Referências bibliográficas

ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução Eudoro de Sousa. 2. ed. Imprensa Nacional – Casa da Moeda. 1990. Série Universitária. Clássicos de Filosofia.

BRASIL, Ivan Luiz. **Enjambement**. 2012. Disponível em: <https://ivanluizbrasil.blogspot.com.br/2012/06/enjambement.html>, acesso em: 10 Jun 2016.

CANDIDO, Antonio. **A literatura e a formação do homem**. Ciência e Cultura, São Paulo: Brasiliense, 1972.

CONDE, Dominique. **O sujeito lírico entre a ficção e a autobiografia**. São Paulo: Revista da USP, 2009/2010.

ECO, Umberto. **A estrutura ausente**. Trad. de Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1971.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Trad. de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

GANCHO, Cândida Beatriz Vilarés. **Introdução à poesia - Teoria e Prática**. Col. Tópicos de Linguagem. São Paulo: Atual, 1989.

LACAN, Jacques. **Escritos**. Trad. de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

LAJOLO, Marisa. **O que é literatura**. São Paulo: Brasiliense, 1981 (Col. Primeiros Passos).

LEMINSKI, Paulo. **Toda poesia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

PRINCE, Gerald. **Narratology: the form and functioning of narrative**. Berlin; New York; Amsterdam: Mouton, 1982.

SAUSSURRE, Ferdinand. **Curso de Linguística Geral**. 26. Ed. São Paulo: Cultrix, 2004.

