

## **Comunicação, jornalismo e ideografia dinâmica**

20/07/2004

**Isabella de Araújo Garcia\***

### **Introdução**

Interação: esta é a palavra de ordem das novas tecnologias, que prometem revolucionar a condição dos indivíduos/receptores "passivos" das mensagens. Em contraponto, estamos diante da perspectiva de um novo jornalismo, que terá de se moldar às tecnologias modernas e utilizar uma nova linguagem para o seu público, apoiada nos recursos da imagem. A expectativa criada sobre essa linguagem dinâmica está na medida em que ela será capaz de superar o propósito meramente de espetacularização, como fazem muitos meios de comunicação atuais, em busca de uma nova proposta de pensamento e de manifestação de idéias.

É diante dessas perspectivas que o filósofo e especialista em novas tecnologias da comunicação, Pierre Lévy, traz a proposta da Ideografia Dinâmica - ID. E o pensamento de Lévy tem como princípio as relações entre a sociedade e os meios de comunicação, através das tecnologias de realidade virtual, a partir de onde ele propõe uma sociedade informático-midiática crítica e imaginativa, já que atualmente em muitas sociedades os áudio-visuais são indispensáveis do corpo social.

Para isso a imagem teria a função de tecnologia intelectual. Ela seria a base de toda proposta revolucionária da Ideografia Dinâmica. Em outras palavras, Pierre Lévy aponta o surgimento de uma nova escrita para a sociedade, e reforça essa tese explicando que as tecnologias informáticas serão o suporte dessa nova linguagem. Essa será uma revolução especialmente no campo da comunicação, na qual o jornalismo está incluído e cujas implicações tentaremos identificar durante o texto.

As linguagens atuais têm suas limitações, e mesmo a proposta da ID não nos faz considerar nenhuma linguagem como absoluta. É preciso entender também que as linguagens dialogam entre si. Mas o nosso objetivo é tentar identificar quais as possibilidades da ID enquanto proposta de linguagem e como se estabelecerão as experiências humanas com um novo projeto de escrita. Comunicação, Jornalismo e Ideografia Dinâmica são as áreas relacionadas no nosso texto.

Sabemos que a televisão e o cinema conseguem trazer a dinâmica das imagens, mas esbarram no que diz respeito à interação com o receptor. Através dos computadores, a dinâmica das imagens, a interação e a abstração - na medida em que as modernas *interfaces* deslocam o receptor para uma realidade abstrata, a realidade virtual -, todos esses elementos proporcionariam a consolidação da escrita dinâmica.

Ao pensar a imagem como base da Ideografia Dinâmica, a primeira dificuldade encontrada está na concepção de uma "gramática" da imagem. Afinal, seria possível utilizar imagens para explicar imagens? Sabemos que o signo lingüístico muitas vezes nos remete à criação de imagens mentais e que muitas imagens que vemos são descritas ou "traduzidas" na nossa mente através de palavras, e vice-versa. No entanto, a Lingüística tem a sua função metalingüística, mas o mesmo não ocorre com a Semiótica das imagens, e essa é a maior dificuldade para a concepção da Ideografia Dinâmica.

É nesse conjunto de teorias que o texto a seguir propõe discutir a escrita dinâmica de Lévy, bem como, as influências que ela traria para as práticas jornalísticas, com o seu caráter principal de prestação de serviço. E é de fundamental importância a participação das novas tecnologias nesse processo. A Ideografia Dinâmica ainda não é uma realidade, mas caso venha a se tornar, a partir dos indícios de Lévy, as culturas passarão por uma revolução cognitiva, sócio-política e midiática.

### **Por uma visão Pansemiótica**

Para compreender a proposta de linguagem da Ideografia Dinâmica é preciso, primeiramente, conhecer as influências dos estudos da Semiótica, em especial, as categorias propostas pelo americano Charles Sanders Peirce (1839-1914), que trabalhou para firmar a sua teoria como ciência. Seus estudos são muito aproveitados por Lévy na Ideografia Dinâmica.

A visão pansemiótica do universo, apresentada durante a Renascença pelo médico e sábio suíço Paracelsus (1493-1541), e defendida posteriormente por Peirce, afirma que todo e qualquer fenômeno é um fenômeno semiótico, não abrindo espaço para a existência de objetos não semióticos. "Ao contrário: o mundo inteiro está permeado de signos, se é que ele não se componha exclusivamente de signos." (NÖTH, 1995, p.62). Entendamos como signo qualquer coisa, elemento ou fenômeno que represente algo para alguém.

Dessa forma, até o ser humano é concebido como um signo, para Peirce: "O fato de que toda idéia é um signo junto ao fato de que a vida é uma série de idéias prova que o homem é um signo." (NÖTH, 1995, p.61).

"A Semiótica é a ciência que tem por objetivo de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e sentido". (SANTAELLA, 1986, p. 15). Diferentemente da Lingüística, que estuda o signo verbal, a semiótica estuda o signo verbal e não verbal, ou ainda, o signo verbal, visual e gestual.

### **Um breve resumo histórico**

Os estudos sobre semiótica datam desde o período greco-romano antigo. Ele é abordado por diversos pensadores, como Platão (427-347), Aristóteles (884-322), e por diversas escolas de pensadores. As análises tratavam da teoria dos signos, não sendo ainda considerados uma semiótica propriamente dita. A semiótica atravessou todo o período feudal, e depois se dividiu em três correntes filosóficas: o racionalismo francês, o empirismo britânico e o iluminismo alemão, ambos com seus filósofos representativos.

É no século XIX que Peirce se destaca ao apresentar uma semiótica universal, na qual as cognições, as idéias e o homem são considerados entidades semióticas. Segundo Coelho, é preciso fazer uma redução "simplesmente abismal", na tentativa de apresentar a semiótica de Peirce, pois sua obra chega a perder a própria noção de medida: cerca de 90.000 páginas, e destas, pelo menos, 12.000 páginas são consideradas de relevante importância filosófica e fundamentais.

Existe uma divisão entre os filósofos que relacionam a semiótica à teoria do significado ou à teoria da significação, e outros que associam à teoria do signo, sendo a primeira aceita como a mais adequada por alguns estudiosos.

## Charles Sanders Peirce e a Semiótica

A importância dos estudos de Peirce para a semiótica começa a ser evidenciado quando ele sistematiza o estudo em apenas três categorias universais: a primeiridade, a secundidade e a terceiridade. Assim, todos os fenômenos decorrentes da mente humana passam por essas etapas da *semiose*.

O processo de primeiridade representa o primeiro estágio do conhecimento humano, a qualidade da consciência imediata, sem compromisso, numa impressão que não seria possível de analisar. Como Peirce afirmara "é a categoria do sentimento sem reflexão, da mera possibilidade, da liberdade, do imediato, da qualidade ainda não distinguida e da independência".

Na secundidade se dá o conflito entre a consciência humana e os fenômenos externos. É quando os sentidos são atingidos por estes fenômenos, numa categoria de comparação e de relação com outros fenômenos, mas que ainda não trouxe interferência do pensamento.

Por fim, na terceiridade há a agregação dos dois estágios citados, mais a existência do pensamento examinado ou razão. É nesta etapa que o fenômeno ou sinal é captado como categoria de signo. "É a categoria da meditação, do hábito, da memória, da continuidade, da síntese, da comunicação, da representação, da semiose e dos signos".

### O signo

A visão "peirceana" da semiótica dos signos tem como apoio os princípios básicos de classificação da semiótica. Um *signo* é aquilo que, sob certo aspecto, representa alguma coisa para alguém. Esta coisa ou objeto representado pode ser real ou imaginário.

Mas para que esse signo represente algo é necessário que, dirigido a uma pessoa (receptor), esse primeiro signo crie na mente desta pessoa um signo equivalente a si mesmo ou mais evoluído. E agora este segundo signo criado na mente do receptor receberá o nome de *interpretante*. Já a coisa representada é o que deverá ser chamado de *objeto*.

A imagem mental, ou interpretante, apresenta uma relação mais estreita com o objeto e com o próprio signo. As condições em que se encontra o receptor irão, fundamentalmente, influenciar na sua forma de conceber ou interpretar o signo, e na maneira como ele será representado mentalmente. Esta relação estreita não ocorre entre o signo e o objeto, porque a relação entre ambos não sofre interferência direta da mente humana.

Todo o processo de significação, das categorias universais e da relação do signo com o objeto e com o interpretante, nos remete a um outro processo, o de *semiose*. A semiose está associada ao processo de interpretação do interpretante, e muitas vezes essa interpretação desencadeia uma sucessão de pensamentos, interpretantes, e significações dos signos. Para Peirce o princípio da interpretação do signo é comparável a um processo circular de semiose infinita (NÖTH e SANTAELLA, 1995). Na teoria da comunicação, isso equivale à tese de Berlo de que a comunicação é um processo, pois não tem um início e nem mesmo fim, e é

sempre dinâmica. As semioses infinitas fazem parte deste contexto ilimitado de intracomunicação.

### **As classificações dos signos**

Peirce dividiu os signos em diversas categorias fundamentais, dividindo-as em tricotomias. Consideraremos como a mais importante para a relação com a Ideografia Dinâmica a tricotomia ícone, índice e símbolo.

Um ícone é um signo que tem uma similaridade com o objeto representado. A fotografia é um bom exemplo de ícone, pois é uma representação que se assemelha ao objeto representado; o índice é um signo que se refere ao objeto denotado em virtude de ser diretamente afetado por esse objeto. A fumaça é um signo indicial de fogo porque refere-se ao objeto por alguma alteração no ambiente; o símbolo é um signo que se refere ao objeto denotado em virtude de uma associação de idéias produzidas por uma convenção. A bandeira branca é um signo que simboliza a paz e é mundialmente conhecida. Mas é importante lembrar que um signo apresenta simultaneamente essas três classificações, sendo que uma será evidenciada de acordo com a semiose decorrente da mente humana.

Os ícones permitem uma interpretação mais individualizada, na qual o interpretante é processado de acordo com as posturas e vivências individuais. Os símbolos, ao contrário, geralmente são signos convencionados pela coletividade, como a escrita, por exemplo. Eles estão num contexto de valores coletivos. Já o índice é um signo que remete a outras situações, fenômenos ou signos.

### **Os hipoícones**

Dentro do universo icônico, podemos encontrar ainda a divisão em imagem, esquema e metáfora. A imagem é uma representação similar ao objeto, como um desenho de um animal na parede de uma caverna, por exemplo; Um esquema é uma representação gráfica do objeto, como, por exemplo, a planta de uma casa; e uma metáfora é uma figura de linguagem, uma "força de expressão" que remete a um signo, idéia ou objeto representado, com uma matriz comum.

### **Semiótica e Cognição**

Tanto a semiótica quanto as ciências cognitivas têm a mesma característica de serem ciências transdisciplinares. Uma dúvida que pode ser levantada é sobre as possíveis semelhanças entre tais ciências, e no que elas diferem. As ciências cognitivas estão ganhando cada vez mais espaço, a ponto de estudiosos e alguns autores anunciarem o fim da semiótica, em detrimento dessa ciência. Mas há quem considere a semiótica como uma abordagem dentro das ciências cognitivas, e a cognição como uma variante da semiótica, como o autor Thomas A. Sebeok defende (NÖTH, 1995, p.125).

O paradigma cognitivo surge a partir da divisão feita pela psicologia para estudar a mente, através da *cognição*, *afeição* e *conação*, que se referem, respectivamente, ao conhecimento, ao sentimento e à volição (vontade). Se compararmos essas categorias com as categorias universais de Peirce, a primeiridade representa o sentimento; a secundidade, a volição; e a terceiridade pertence à cognição. Neste caso, a cognição é um elemento atuante no processo da semiose, na etapa de constituição do signo, mas não atua nas três etapas da semiose. "A cognição é, portanto, um elemento constitutivo no processo do signo

triádico ou semiose (...), mas a semiose não pode ser reduzida à cognição.” (NÓTH, 1995, p.125).

O estudo das ciências cognitivas teve início através das analogias feitas sobre o funcionamento das tecnologias e da teoria da computação, relacionando-os com a inteligência artificial. Para os teóricos, a possibilidade de programação de uma máquina para processar informações e executar um comando tem uma semelhança com o processamento da mente humana. Assim, a atividade cognitiva humana é vista como um conjunto de habilidades adquiridas, e não a operação de um mecanismo fixo. Ou seja, as pessoas podem executar atividades em conjunto, que, a princípio, pareceriam limitadas. Mas é através da prática que elas podem passar a fazer o que à primeira vista é impossível. Basta se programarem para tal.

A grande questão que envolve o estudo da cognição é a forma como o pensamento humano ou o conhecimento é constituído. Para descobrir como o pensamento humano é aplicado, pessoas são analisadas através de métodos objetivos e introspectivos. Se concebermos a mente humana como uma caixa preta, dentro do pensamento cognitivista, é a mente que dá o caráter ao comportamento e ajuda as pessoas a sobreviverem e a se adaptarem ao meio.

É nesse processo de concepção do pensamento que são feitas as relações entre as linguagens que atuam no armazenamento de idéias. Essas idéias, ou representações mentais são concebidas por diversas formas, das quais abordaremos três.

### **Os três modelos de representações mentais**

As representações mentais, como o próprio nome diz, ocorrem no interior da mente de cada indivíduo, e são as formas que cada um tem de raciocinar, tomar decisões e evocar lembranças. A psicologia cognitiva tem um estudo amplo no que diz respeito às representações mentais. No contexto da Ideografia Dinâmica, que será tratada mais adiante, Lévy trata dos seguintes modelos:

Representações Proposicionais – Nesta categoria incluem as representações lingüísticas (fonéticas), que, num primeiro sentido, podem ser expressas verbalmente. Representam o discurso interior e as imagens ou modelos mentais, através de uma espécie de código neuronal subjacente. Assim, os discursos elementares constituem uma “linguagem do pensamento” de baixo nível, e as imagens e os modelos mentais estariam em elevado nível. Dentro da relação entre esse modelo e as categorias sógnicas de Peirce, as representações proposicionais estão num nível simbólico, pois a fonética constitui-se enquanto convenção.

Modelos Mentais – São as representações estruturadas análogas ao mundo do indivíduo. Refletem a realidade exterior como um espelho, através de simulações visuais, táteis e proprioceptivas. Trabalham com esquemas e diagramas mentais, por isso, se encontram num nível icônico.

Imagens – As imagens podem apresentar um baixo ou alto valor de imaginário. Por isso, as imagens não são necessariamente realistas, e muitas delas são convenções que apelam para elementos culturais (como, por exemplo, a justiça, que não tem uma imagem física em si, mas que é representada visualmente por uma divindade de olhos vendados, segurando uma balança em uma mão e uma espada na outra). A imagem corresponde à percepção de um modelo, e este modelo pode evocar diversas imagens mentais. Ela não pode ser transposta para o papel por simples cópia do pensamento. Como uma imagem

pode evocar uma sucessão de imagens, podemos considerar esta representação mental num nível indicial.

### **A imagem**

Ao apresentarmos os modelos de representação mental acima, como formas de armazenamento do conhecimento no cognitivismo, partiremos adiante para analisar a função da imagem enquanto um sujeito semiótico dessas representações. Contudo, é importante fazer antes a diferenciação da imagem enquanto representação *visual* e enquanto representação *mental*.

Enquanto representação visual, a imagem representa objetos concretos que estão no nosso meio físico visual. Equivale à representação por Modelos Mentais. A diferença é que a representação mental evoca uma imagem que não esteja necessariamente no meio físico em que a pessoa se encontra. É o domínio imaterial de imagens na nossa mente. No entanto, é importante frisar que ambos os domínios interagem concomitantes, pois "não há imagens como representações visuais que não tenham surgido de imagens na mente daqueles que as produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham alguma origem no mundo concreto dos objetos visuais" (NÖTH, 1999, p. 15).

### **A representação como signo**

De acordo com Peirce, a representação seria "algo que está numa relação tal com um outro que, para certos propósitos, ele é tratado por uma mente como se fosse aquele outro" (CP 2.273). O autor Sperber divide o conceito de representação em duas esferas: a esfera mental, e a esfera pública. Relacionando os dois modelos, a representação pública seria equivalente ao signo, no sentido de *representamen* peirceano, enquanto que a representação mental seria o interpretante do signo. Nöth faz uma consideração acerca do assunto, de acordo com o estudo de Peirce:

"Representação, na fase tardia de Peirce, é o processo da apresentação de um objeto a um intérprete de um signo ou a relação entre o signo e o objeto: 'Eu restrinjo a palavra *representação* à operação do signo ou sua *relação* com o objeto *para o intérprete* da representação' (CP1.540). A fim de delimitar os conceitos de *representação* e signo, ele introduz o termo *representamen* para o veículo do signo: 'Quando é desejável distinguir entre aquilo que representa e o ato ou relação de representar, o primeiro pode ser chamado de 'representamen', o último de 'representação'" (CP 2.273) (NÖTH, 1999, p. 17).

Dessa forma, o signo seria uma espécie de representação pública, ou *representamen*, enquanto que a representação mental seria o interpretante. Todos esses elementos interagem entre si, através do intérprete, no processo de significação.

### **Rumo à Ideografia Dinâmica**

A partir das idéias de signo, semiose, cognição e teoria do significado, bem como as formas de representação mentais, pensaremos agora as linguagens dentro da perspectiva pansemiótica que as envolvem. E, apesar da Ideografia Dinâmica não ser uma linguagem consolidada, trataremos e abordaremos suas possibilidades enquanto uma perspectiva de linguagem.

A ID propõe pensar uma nova forma de escrita capaz de revolucionar o processo de inteligência humano. E essa escrita teria na imagem o seu norte. Possivelmente, um dos caminhos para a ID está na linguagem dos arquétipos, ou seja, nas imagens psíquicas do inconsciente coletivo, as quais poderão ser compartilhadas entre si numa mesma narrativa pela coletividade. E os arquétipos se materializam conscientemente através das metáforas, dos ritos e dos mitos. Todos esses elementos são modelos a serem pensados na escrita ideográfica-dinâmica.

Segundo Pierre Lévy, essa escrita teria um duplo caráter: o primeiro estaria como um grande empreendimento da engenharia logística, pois é neste setor que as sofisticadas *interfaces* são produzidas, que são fundamentais para a ID; ao possibilitar a relação homem-máquina, a computação intensifica experiências humanas através da interação e da simulação, uma vez que atua como explorador do universo sócio e da cognição, projetando novas luzes sobre antigos problemas filosóficos e sobre linguagem e pensamento. A imaginação tem uma função preponderante na qualidade dessas experiências.

Sobre este assunto a única fonte de pesquisa é o livro *A Ideografia Dinâmica – rumo a uma imaginação artificial?*, de Lévy (1998), na qual parte do princípio de que a sua proposta pode não se tornar uma realidade, mas que existem indícios de que novas transformações de linguagem venham a ser concretizadas. E aqui, sobretudo, a computação é apontada como o suporte principal dessas transformações.

### **Contextualização**

Pierre Lévy aponta os elementos áudio-visuais como já consolidados em muitas sociedades (especialmente a ocidental), em que a música e a televisão se confrontam com a escrita. Ele parte do princípio de que esses elementos são utilizados de forma espetacularizada, quando poderiam ser usados como tecnologia intelectual. Ao acrescentar o confronto entre teóricos que defendem o retorno da sociedade da escrita diante dessa realidade de espetáculo, Lévy aponta um caminho novo para resolver esse impasse: a Ideografia Dinâmica.

O elemento principal da Ideografia Dinâmica seria a imagem, que dialogaria com as diversas linguagens através dos sistemas de *interfaces*, cuja função é justamente interagir com as linguagens, transformando-as e adaptando-as. É a partir dessa relação de linguagens, que Lévy aponta a possível criação de uma cultura informático-midiática crítica e imaginativa.

Uma crítica mencionada pelo teórico é com relação à divisão da pré-história e da história a partir da palavra escrita, pois antes do surgimento do alfabeto e da palavra escrita, as culturas ancestrais já se comunicavam pelos pictogramas existentes. O autor discorda dessa divisão da história em que se associa o pictograma ao desenho e a palavra à escrita, já que as figuras também comunicavam algo antes mesmo do surgimento da palavra.

Se pensarmos na criação do veículo impresso por Gutenberg no séc. XV, uma das principais mudanças decorrentes dessa invenção foi a transposição da memória humana para o livro, que passou a ser também uma espécie de memória artificial. Com as possibilidades de interação no ciberespaço, a capacidade imaginativa tende a ser ampliada, e o computador teria, então, essa função de ampliar a imaginação humana para uma imaginação artificial.

É importante, antes de finalizar este tópico, enfatizar que, com a criação do livro, a memória humana não foi anulada, da mesma forma que a computação não o deve fazer com a imaginação humana, que, aliás, dentro da proposta da Ideografia Dinâmica é um elemento indispensável. Existem discussões acerca das possíveis perdas da característica essencial da comunicação com o uso desses suportes, que serão tratados posteriormente.

### **A Comunicação e as limitações das linguagens**

A importância da linguagem como um meio de comunicação se dá a partir do momento em que a emissão de mensagens serve para que o homem possa controlar o seu mundo físico e manter relações interpessoais através do diálogo. A obra de Rüdiger (1998, p. 50) traz a indicação feita por Lasswell de que a comunicação tem três funções básicas:

Vigilância do meio ambiente;  
Correlação entre os componentes da sociedade;  
Transmissão da herança cultural.

Mais adiante, Berlo acrescenta à comunicação a função de entretenimento. É importante lembrar que as técnicas de comunicação eram vistas por esses teóricos clássicos com o objetivo máximo de persuasão e numa perspectiva passiva do receptor, apesar de alguns já apontarem avanços para um modelo interativo. Enquanto o primeiro centrava o estudo da comunicação na mensagem (através da "agulha hipodérmica"), a partir do segundo, a temática da comunicação é centrada no destinatário.

O homem desenvolve, no seu contexto social, diversas linguagens capazes de estabelecer uma comunicação em maior ou em menor grau. Mas as limitações humanas condicionam a um certo tipo de linguagem como meio de comunicação, que certamente não é um estágio ideal, como considera Lévy:

"A linguagem é limitada; não se pode fazer uso dela para agir diretamente sobre a realidade. É um riacho estreito na enorme planície da realidade. (...) É um fluxo de pequenos símbolos descontínuos, quando o mundo é feito de movimento e de continuidades. A linguagem não pode mais que sugerir; não pode reproduzir a realidade nem criá-la. Nenhuma pintura poderá jamais ser completamente descrita por palavras; muito menos o mundo" (LÉVY, 1998, p. 29).

A partir dessa passagem, o filósofo das novas tecnologias da comunicação afirma que através das palavras só é possível atingir uma parte do mundo sensorial dos indivíduos a quem nos dirigimos. E quanto maior for a capacidade de atingir o mundo sensível, maior poder de comunicação terá a linguagem. Mais adiante, ele apresenta a realidade virtual como um meio de comunicação "perfeito", na medida em que permite o controle da totalidade do mundo sensível do receptor da mensagem:

"Na realidade virtual podemos criar o mundo e partilhá-lo com outras pessoas. Muito mais que descrever algo a um parceiro, podemos dar-lhe uma experiência sensorial. (...) Na realidade virtual, teremos ferramentas que nos permitirão transformar o mundo muito rapidamente segundo estilos de causalidade variados. Seremos capazes de improvisar a realidade. A composição do mundo tornar-se-á ato de comunicação por excelência, à medida que a realidade (virtual) seja transformada de maneira cooperativa" (LÉVY, 1998, p. 29-30).

## **A realidade virtual**

Ao apresentar a Ideografia Dinâmica como uma possível escrita, já foi mencionado que os sistemas de computação serão o suporte dessa linguagem. E o computador é apontado como um meio que melhor proporcionaria a escrita dinâmica, pois o livro e a escrita podem acrescentar ideografia, mas de forma estática; A televisão e o cinema conseguem trazer a dinâmica das imagens, mas são limitadas quanto à interação com o receptor.

Portanto, o computador indicia essa linguagem dinâmica ao acrescentar-lhe interação e abstração, através da realidade virtual. E no ciberespaço (o espaço das realidades virtuais), as únicas entidades físicas são os arquivos informáticos. As realidades virtuais tanto podem reproduzir o universo físico, como uma usina nuclear, ou interior do corpo humano, como simular universos inexistentes fisicamente. Um dos problemas enfrentados no ciberespaço são as limitações de acesso e os altos custos tecnológicos. Contudo, nossa proposta inicial não é discutir a viabilidade econômica dessas tecnologias, e sim expor as possibilidades dessas tecnologias com as experiências do pensamento humano.

A realidade virtual é estudada por Lévy a partir de três critérios analisados: o primeiro está no campo filosófico, no qual é feita uma discussão sobre o que seria a virtualização; o segundo ponto abordado está na esfera antropológica, quando ele aborda a participação das realidades virtuais no processo de hominização; e o terceiro aspecto é o sócio-político, a partir do momento em que o homem compreende as transformações decorrentes na sociedade, para então ele se posicionar como sujeito/ator de sua história.

## **A Virtualização**

De acordo com o livro *O Que é o Virtual?*, de Lévy (1996), existe uma tendência equivocada de oposição entre virtual x real. Enquanto o real é associado ao universo tangível, o virtual é associado a algo irreal ou inexistente. Em parte a colocação está correta, pois o real é essencialmente tangível, mas o virtual, enquanto entidade cibernética, também apresenta uma realidade, ou uma outra forma de realidade.

A principal oposição ao virtual, no entanto, é o atual. Enquanto o real está associado à posse presente (ao "tenho"), o virtual tem uma perspectiva futura ("terás"). Assim, o atual se apresenta como uma resposta ao emaranhado de tendências e de forças que acompanham uma situação. O atual difere do real porque este está num estágio pré-definido, enquanto aquele se apresenta como uma solução inventada. Dessa forma, o virtual é um nó de tendências e de forças que acompanham uma situação e que recebe uma solução inventada através da atualização: "... uma produção de qualidades novas, uma transformação das idéias, um verdadeiro devir que alimenta de volta o virtual" (LÉVY, 1996, p. 17)

A virtualização é um dos principais vetores de criação da realidade, na medida em que se atualiza e constitui um novo conjunto de problemas e de possibilidades. Ela permite o desprendimento do aqui e do agora, pois há uma transposição do tempo "presente". Além disso, a desterritorialização é outra vertente do virtual, no sentido em que uma comunidade pode se estabelecer dessa forma, não importando a localidade de seus integrantes.

"De maneira análoga, diversos sistemas de registro e de transmissão (tradição oral, escrita, registro áudio-visual, redes digitais) constroem ritmos, velocidades ou qualidades de histórias diferentes. Cada novo agenciamento, cada

“máquina” tecnossocial acrescenta um espaço-tempo, uma cartografia especial, uma música singular a uma espécie de trama elástica e complicada em que as extensões se recobrem, se deformam e se conectam, em que as durações se opõem, interferem e respondem. A multiplicação contemporânea dos espaços faz de nós nômades de um novo estilo: em vez de seguirmos linhas de errância e de migração dentro de uma extensão dada, saltamos de uma rede a outra, de um sistema de proximidade ao seguinte. Os espaços se metamorfoseiam e se bifurcam a nossos pés, forçando-nos à heterogênesse” (LÉVY, 1996, p.22-3).

### **A Linguagem, a Técnica e o Contrato**

Muito mais do que a virtualização do corpo, da economia, da informação e da comunicação, antes mesmo das novas tecnologias, o exercício da inteligência humana já apresenta aspectos da virtualização através da linguagem, da técnica e do contrato.

A partir da invenção da linguagem o homem passou a virtualizar um “tempo real”, pois o tempo humano inaugura o passado e o futuro, e o Tempo como um reino em si. A partir daí o imediato presente atualiza apenas parcialmente:

“As linguagens humanas virtualizam o tempo real, as coisas materiais, os acontecimentos atuais e as situações em curso. Da desintegração do presente absoluto surgem, como as duas faces da mesma criação, o tempo e o fora-do-tempo, o anverso e o reverso da existência. Acrescentando ao mundo uma dimensão nova, o eterno, o divino e o ideal têm uma história. Eles crescem com a complexidade das linguagens. Questões, problemas, hipóteses abrem buracos no aqui e agora, desembocando, do outro lado do espelho, entre o tempo e a eternidade, na existência virtual” (LÉVY, 1996, p.73).

Dessa forma, a ação e o pensamento reelaboram constantemente uma configuração significativa de objetivos e de coerções, no imprevisto de soluções e na reinterpretção de situações passadas. Os signos evocam cenas e acontecimentos ligados entre si, que transportam a imaginação humana, através de simulações. Outro aspecto das linguagens é a internalização de algo público e a exteriorização de uma situação privada, trazendo à tona essa relação entre público x privado também para a linguagem. A leitura de um quadro ou de uma obra pública leva à privatização de um elemento público, e o compartilhamento de uma idéia com outras pessoas é a passagem de uma esfera privada para a pública.

O segundo caso em que envolve virtualização é a técnica. E aqui Lévy enfatiza que a virtualização não significa necessariamente “desaparecimento”, mas é neste estágio que encontraremos, sobretudo, a materialização através das ações. A técnica representa a virtualização da ação, na medida em que as ferramentas são materializadas a partir do pensamento de criação, gerado pelas necessidades humanas de bater, voar, caminhar e pegar, por exemplo. Assim, “o que era indissociável de uma imediatidade subjetiva, de uma interioridade orgânica, agora passou por inteiro ou em parte ao exterior, para um objeto” (LEVY, 1996, p.74). Surge, então, o martelo, o avião, o carro... que não são apenas extensões do corpo humano, como defende McLuhan. É mais do que isso: é uma virtualização da ação, na medida em que aquela ferramenta foi projetada a partir do pensamento humano de realização de diversas ações, conclui Lévy.

“A técnica não virtualiza apenas os corpos e as ações, mas também as coisas. Antes que os seres humanos houvessem aprendido a entrecocar pedras de sílex acima de uma pequena acendalha, eles só conheciam o fogo presente ou ausente. Depois da invenção das técnicas de acendimento, o fogo pôde também ser virtual.

Ele é virtual onde quer que haja fósforos. A presença ou ausência do fogo era algo com o qual se era obrigado a contar, agora é uma eventualidade aberta. Uma coerção foi transformada em variável” (LÉVY, 1996, p.75-6).

O terceiro ponto que caracteriza a evolução da sociedade através da virtualização são os contratos, ou seja, as relações sociais e a atuação das instituições, num processo de virtualização da violência. Segundo a teoria marxista, o aparelho ideológico do Estado principal seria basicamente a polícia, e através da violência institucionalizada que o Estado conseguiria manter o sistema e as suas relações sociais. Já o autor Althusser, no livro *Aparelhos Ideológicos do Estado*, aponta não apenas a polícia como uma instituição ideológica do Estado, mas todas as demais instituições que contribuem para a permanência do sistema, e que atuam de forma violenta, ainda que sejam sutis. Todas essas relações econômicas, religiosas, morais e ritualísticas ocorrem como uma forma de virtualização das relações de força e dos interesses das classes:

“Numa dada sociedade, um ritual (digamos um casamento ou uma cerimônia de iniciação) aplica-se a uma variedade indefinida de pessoas. A mudança de estatuto (...) é automática e idêntica para todos. Não somos obrigados a reinventar e negociar algo de novo em cada situação particular. Os exemplos da iniciação, do casamento ou da venda mostram que a virtualização dos relacionamentos e dos impulsos imediatos, ao mesmo tempo que estabiliza os comportamentos e as identidades, também fixa procedimentos precisos para transformar os relacionamentos e os estatutos pessoais” (LÉVY, 1996, p.77).

É através do processo contínuo de virtualização dos relacionamentos que surge a complexidade da cultura humana, e suas manifestações pelos rituais e cultos. Não existe a harmonia de vontades nas relações humanas, e é por isso que a construção social passa pela virtualização. E isso se dá com a linguagem, com a técnica e com a violência:

“Através da linguagem, a emoção virtualizada pela narrativa voa de boca em boca. Graças à técnica, a ação virtualizada pela ferramenta passa de mão em mão. Do mesmo modo, na esfera das relações sociais, pode-se organizar o movimento ou desterritorialização de relacionamentos virtualizados” (LÉVY, 1996, p.77).

## **O hipertexto e as interfaces**

O hipertexto, pensado no espaço virtual, designa o conjunto de textos, imagens e sons que estão articulados por remissões. Dessa forma, não há um encadeamento linear e único desses elementos, de forma que o usuário pode estabelecer inúmeras seqüências associativas, de acordo com suas necessidades. Tecnicamente, o hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. E os nós podem ser páginas, imagens, gráficos, sons, etc.

O protótipo de hipertexto surgiu primeiramente em 1945, quando o matemático e físico Vannevar Bush desenvolveu uma calculadora analógica ultrarrápida, o que depois foi a base para o Eniac, a primeira calculadora eletrônica digital. A partir daí, Bush escreveu um artigo *“As we may think?”*, no qual ele compara a organização do pensamento científico com o modo de pensar da mente humana. Para Bush, o pensamento científico era organizado de forma artificial, enquanto que o pensamento humano se constitui por uma rede de associações. A mente humana “pula de uma representação para outra ao longo de uma rede intrincada, desenha trilhas que se bifurcam, tece uma trama infinitamente mais complicada do que os bancos de dados de hoje, ou os sistemas de informações de fichas perfuradas existentes em 1945.” (LÉVY, 1993, p.28).

A partir dessa análise feita por Bush, ele criou um dispositivo periférico para facilitar a integração de informações, através de uma classificação e de uma seleção por associação, paralela aos princípios da indexação clássica. A esse dispositivo ele chamou de Memex. Além dos acessos clássicos por indexação, havia uma tela de tv e alto-falantes que integravam o aparelho. Por ele, a pessoa poderia fazer ligações independentes de qualquer classificação hierárquica entre uma dada informação e outra. As conexões realizadas, que ainda não se chamavam hipertextuais, trouxeram aos cientistas uma espécie de memória auxiliar, constituindo-se como uma parte fundamental no processo de pesquisa e de elaboração de novos conhecimentos.

O termo "hipertexto" só surgiu mesmo quando Theodore Nelson o designou como sendo a idéia de escrita/leitura não linear em um sistema de informática, nos anos sessenta do século passado, com os sistemas de teleinformática. Nelson criou o Xanadu, um dispositivo em que as pessoas poderiam escrever, se interconectar, interagir, comentar textos, filmes e as gravações sonoras disponíveis na rede. Sua obsessão era criar uma imensa rede acessível em tempo real, no qual estivessem disponibilizadas todas as informações do mundo.

Apesar de milhares de hipertextos terem sido criados após os inventos de Bush e Nelson (e aí podemos incluir a maior rede de computadores do mundo, a Internet), a verdade é que nenhum deles conseguiu atingir uma amplitude tamanha pensada pelos primeiros criadores. Ainda há uma dificuldade na criação de um banco de dados com tamanha grandeza, dentro de um sistema informático. A constituição de um hipertexto gigante pressupõe um minucioso trabalho de organização, de seleção, de contextualização, de acompanhamento e de orientação ao usuário, pensando em públicos bastante diferenciados.

De acordo com Lévy, toda essa universalidade hipertextual está para ser inventada, na medida e que forem surgindo as multimídias interativas capazes de revolucionar toda a rede e a forma como as pessoas interagem com ela e entre si. A evolução das interfaces aponta para grandes possibilidades à universalidade hipertextual.

As interfaces são um conjunto de dispositivos físicos ou lógicos que fazem a adaptação entre dois sistemas. Assim, as interfaces promovem a interconexão entre dois equipamentos que possuem diferentes funções e que não poderiam se conectar diretamente, como, por exemplo, o *modem*. Certamente que a interface se constitui como um elemento-chave não só para a consolidação do hipertexto gigante, mas também para pensarmos a escrita dinâmica de Lévy, que tem a imagem como centro principal, mas que dialoga com todos os outros sistemas de linguagens. Muitos avanços nessa área podem ocorrer a partir da fusão entre televisão e Internet, que é uma área a ser pensada tanto do ponto de vista interativo como de linguagem (isso inclui as interfaces e a possibilidade de uma escrita dinâmica).

Existe uma discussão acerca da terminologia adotada para designar o sistema de nós do hipertexto. Multimídia interativa, hipermídia e hipertexto são alguns dos nomes que designam o sistema. E no caso do hipertexto, apesar da nomenclatura privilegiar o "texto", não se deve deixar de fora toda a dimensão audiovisual que ele possui. "Ao entrar num espaço interativo e reticular de manipulação, de associação e de leitura, a imagem e o som adquirem um estatuto de quase-textos." (LÉVY, 1993, p.33).

## **A Ideografia Dinâmica enquanto linguagem**

O maior desafio da escrita dinâmica, enquanto proposta para uma nova linguagem baseada em imagens é sem dúvida estabelecer uma gramática dessa linguagem. O autor Langacker afirma ser impossível que a linguagem imagética tenha uma sintaxe. No entanto, Lévy aponta a escrita dinâmica das imagens como uma forma de evitar erros ainda existentes no campo semântico, com as atuais linguagens.

O filósofo reconhece a impossibilidade de existência de uma linguagem absoluta, e isto inclui a Ideografia Dinâmica, pois o diálogo entre as linguagens é um constante na mente humana. E isso ocorre através da vida mental dos signos, pela semiose; e através da transmissão de algo que se traduza em signos. Ou seja, as contínuas transposições de linguagens na mente do indivíduo.

O caráter de abstração da dimensão pragmática e interpretativa da comunicação nos leva à conclusão de que o sentido da mensagem está associado ao contexto da comunicação, e não à mensagem em si. E o jornalismo, que será abordado mais adiante, trata justamente da função referencial da mensagem, cujo referente é o elemento principal.

As linguagens e as línguas que mais se associam à escrita dinâmica são o computador e o cinema, pois ambos são formas de escrita; além de escritas, são consideradas escritas puras, por terem sistemas autônomos de inscrição; e, por fim, são cinéticas.

O que os diferenciam e os distanciam da ideografia dinâmica é que esta tem uma proposta de linguagem mais flexível e expressiva que a linguagem das máquinas, e por ser mais sistemática e abstrata, o que a aproxima mais da língua, diferente do cinema e da linguagem de programação.

A linguagem do computador surgiu antes mesmo da existência do objeto, e a sua utilização tem sido eficaz para antigas tecnologias da escrita, dos grafismos, signos matemáticos e imagens animadas. O cinema poderia ser considerado um tipo de esperanto da linguagem, só que lhe faltava linguisticidade, pois ele apenas filma, monta e restitui um fluxo óptico; a ID "é uma escrita cujos símbolos próprios são atores animados". E um dos parâmetros para a ID perpassa o universo da Inteligência Coletiva e do Inconsciente Coletivo.

## **A Inteligência Coletiva**

Um cérebro gigante. É mais ou menos essa a idéia que nos remete à Inteligência Coletiva (IC), na qual o conhecimento humano tende a ser adquirido e compartilhado por diversas pessoas que tomarão decisões também em conjunto. Na verdade, a inteligência coletiva, mais uma área de estudo de Lévy, tem uma relação direta com os meios de comunicação e com a Internet, pois é com o auxílio deles que as pessoas poderão partilhar as funções cognitivas, como a memória, a percepção e o aprendizado, como defende o autor: "Elas podem ser compartilhadas mais eficientemente quando aumentadas e transformadas por sistemas técnicos e externos ao organismo humano." (do site Observatório da Imprensa, 11/09/2002).

A IC surge a partir da integração harmônica entre cooperação e competição, ou seja, ela será possível na medida em que seus integrantes confrontam idéias (competem) e trocam informações (colaboram). O desenvolvimento da inteligência coletiva se dá com a evolução da linguagem:

"A IC desenvolveu-se à medida que a linguagem evoluiu. A disseminação do conhecimento acompanhou a difusão das idéias nos discursos, na escrita ('posso, hoje, ler Platão, mesmo que ele tenha escrito uma obra há mais de dois mil anos') e na imprensa ('quanto mais os meios de comunicação se aperfeiçoam, mais ganha a IC'). Hoje, a era é diferente. E inédita. 'O mundo das idéias é o ciberespaço, que permite a interconexão e, portanto, a ubiquidade. Ainda não conhecíamos essa situação'" (Observatório, 11/09/2002).

De acordo com Lévy, a IC pode ser subdividida em técnica, conceitual e emocional. A primeira lida com o mundo concreto dos objetos (a coisa); a segunda, com o conhecimento abstrato que não tem relação direta com o mundo físico (o signo); e a terceira está relacionada com as relações humanas e com o nível de envolvimento e de credibilidade (a cognição).

Ilustrando também essa relação triádica na "economia da informação", como denomina Lévy, atualmente as idéias são o capital mais importante da IC e que só pode ser concebido quando as pessoas pensam em conjunto. Para que isso seja possível, é necessário o desenvolvimento de três capitais:

O técnico, que é o suporte estrutural que proporciona a construção das idéias e pode ser exemplificado pelas estradas, pelos prédios e pelos meios de comunicação (coisa);

O cultural, de caráter abstrato, representado pelo conhecimento registrado nos livros, nas enciclopédias, na *world wide web* (signo);

O social, equivalente ao vínculo entre as pessoas e ao grau de cooperação entre elas (cognição).

"O capital técnico gera as condições necessárias para a disseminação dos capitais cultural e social que, por sua vez, criam o capital intelectual, ou seja, todas as idéias inventadas e apreendidas pela população e que, uma vez expostas, passam ao domínio público. Esse capital, enfim, é o núcleo de toda a inteligência coletiva." (Observatório, 11/09/2002).

Com isso, Pierre Lévy defende a existência de uma consciência coletiva. A Internet, juntamente aos sistemas de comunicação, têm um papel fundamental na criação coletiva de idéias. O impacto da Internet, através dos *sites* e *blogs*, e os avanços das telecomunicações, disseminando as tvs e rádios comunitárias, modificaram profundamente os formatos da mídia nos últimos tempos e indicam caminhos a serem pensados na perspectiva da inteligência coletiva e de utilização de novas linguagens.

### **O Inconsciente Coletivo**

Uma outra forma de se atingir o pensamento coletivo pode ocorrer através do inconsciente. O Inconsciente Coletivo é uma teoria tratada primeiramente pelo psicólogo e psiquiatra suíço Carl Gustave Jung, e que designa o conjunto de estruturas simbólicas (imagens) que fazem parte das camadas mais profundas da psique humana. Dessa forma, as imagens coletivas do pensamento humano são um patrimônio comum de toda a humanidade. E aqui elas se revelam através de arquétipos, que se materializam nos mitos e nas metáforas.

Uma estratégia de alguns veículos de comunicação para atingir uma comunicação rápida e segura (mas nem sempre verdadeira) é através da utilização

de estereótipos, que são formas clichês de transmitir um padrão ou modelo. O estereótipo, ao contrário do arquétipo, não está presente em toda a humanidade da mesma forma. Ele varia de acordo com o tempo e com a cultura. Os arquétipos, ao contrário, são estruturas profundamente intrincadas com a mente humana e são imutáveis em sua essência.

Para Jung, existem duas formas de inconsciente: o coletivo e o individual. O coletivo seria algo comum a toda a humanidade, em todas as fases de sua existência. O individual é algo que se encontra num plano particular do inconsciente humano.

O inconsciente, inerente ao homem, é tão complexo a ponto de ainda não ter sido totalmente desvendado. E esse inconsciente influencia direta ou indiretamente no consciente: "Parte do inconsciente consiste, portanto, de uma profusão de pensamentos, imagens e impressões provisoriamente ocultos e que, apesar de terem sido perdidos, continuam a influenciar nossas mentes conscientes." (JUNG, 1993).

E essas influências, que se manifestam através dos sonhos, dos mitos e dos ritos, têm como base os arquétipos. Sua ligação é muito mais com o instinto e com os sentimentos, do que com o conhecimento racional. Entre as culturas os arquétipos apresentam a mesma simbologia, embora as histórias e os mitos variem entre as culturas. Ao contrário do que pode parecer, os arquétipos não são resíduos da memória desprovidos de significado:

"(...)Têm, ao contrário, uma função, e são, sobretudo valiosos devido, exatamente, ao seu caráter 'histórico'. Constituem uma ponte entre a maneira por que transmitimos conscientemente os nossos pensamentos e uma forma de expressão mais primitiva, mais colorida e pictórica. E é esta forma, também, que apela diretamente à nossa sensibilidade e à nossa emoção. Essas associações 'históricas' são o elo entre o mundo racional da consciência e o mundo do instinto." (JUNG, 1993, p. 46).

Mas os mitos e os rituais não estão de fora da Indústria Cultural. Muito pelo contrário. É a Indústria Cultural que vai tomar esses mitos e reproduzi-los em série, dentro de uma lógica capitalista consumista. Acredita-se que os meios de comunicação de massa são os grandes divulgadores da mitologia na atualidade. O problema da Indústria Cultural (termo usado pelo Instituto de Pesquisas Sociais de Frankfurt, através do pensador Theodor Adorno) é a banalização e a espetacularização dos mitos que eles promovem, o que muitas vezes são expressos de forma estereotipada.

### **Os quatro elementos da comunicação**

É desse diálogo travado pela consciência coletiva com o inconsciente coletivo que a comunicação se faz necessária e está presente. E qualquer forma de comunicação, desde as mais simples até os modelos mais complexos, apresenta quatro elementos constituintes: matéria, forma, processo e significado.

Capra apresenta esses elementos como sendo constituintes de todos os fenômenos naturais e sociais. Assim, todo fenômeno apresenta uma estrutura e um padrão que estão em processo contínuo de incorporação. Se pensarmos nos quatro elementos, a matéria corresponde à estrutura componente (na comunicação seria a sintaxe); a forma corresponde ao padrão de organização de uma rede auto-sustentável (ou seja, a semântica); o processo é a relação cognitiva entre os

demais componentes (aqui entra a relação com as tecnologias); e o significado é o resultado final que se obtém, que advém de uma intenção.

## **O Jornalismo**

A partir deste momento, passaremos a imaginar e a questionar como a Ideografia Dinâmica exerceria influência no jornalismo praticado e nas formas de se noticiar. Afinal, como proposta de escrita que promove experiências sensoriais aos seus usuários, a ID transformaria o conceito que se tem sobre a notícia? Como as pessoas leriam os jornais, revistas, veriam os noticiários e escutariam o rádio? Será que da mesma forma? Resumindo: Que mudanças poderiam ser percebidas no jornalismo com o uso da escrita dinâmica?

Essas são questões para as quais só podemos considerar num plano especulativo, mas nos apoiando em alguns indícios que trariam conseqüências diretas para o campo jornalístico. Basicamente, os indícios principais são a dinâmica não-linear, uma linguagem apoiada no hipertexto, nos arquétipos e nas metáforas.

### **A notícia ideográfico-dinâmica**

A principal função desempenhada pelo jornalismo, sem dúvida, é a prestação de serviço. Muito se discute se realmente o jornalismo desempenha a sua função, pois enquanto meio de informação, de descrição e de interpretação da realidade à sociedade, os jornais se encontram num contexto empresarial que muitas vezes denunciam outros papéis.

A necessidade de circulação de informações em sociedade surgiu com o capitalismo. O jornal moldado próximo ao que conhecemos não surgiu desde a criação das máquinas tipográficas de Gutenberg. Ele apenas surgiu um século e meio depois (XVII), dentro das necessidades de circulação de informações que se deram a partir do crescimento da burguesia.

O desenvolvimento comercial fez surgir os primeiros classificados de negócios. Os jornais, inicialmente, não tinham caráter noticioso, mas de manter a moral e os bons costumes da época, protegendo o poder da Igreja e dos governantes.

Muitas transformações ocorreram no jornalismo, desde então. A notícia passou a ser o "relato" dos fatos e o *lead*, a base das práticas jornalísticas. E a linguagem, mesmo tendo por princípio o *lead*, passou a ser moldada de acordo com cada meio de transmissão, confirmando a expressão de McLuhan de que "o meio é a mensagem". A verdade é que muitas mudanças ainda estão por vir, especialmente se pararmos para pensar nas possibilidades de fusão entre Internet e televisão. Mas, mesmo os meios atuais já apontam algumas alterações no modo de compreender a notícia.

A evolução dos meios de comunicação tem trazido uma nova dinâmica ao jornalismo, que se reflete na linguagem e nas experiências com os sentidos humanos. Os periódicos têm uma relação com determinados órgãos de sentido humanos, diferente do rádio, que valoriza o sentido da audição e se consolida como um meio mais ágil, possibilitando uma informação mais rápida. Em seguida, temos a televisão que vem trazer outra dinâmica ao jornalismo, diferente da lógica do relato dos fatos. E a Internet, que surge para unir elementos de cada um desses meios numa dinâmica "em tempo real".

Com o jornalismo ao vivo, em que os fatos são mostrados no momento em que ocorrem, a experiência sensorial das pessoas transforma a definição de notícia. Ao invés de ser o relato de um fato, a notícia é a visão do fato "em tempo real". Mas, se pensarmos no grande hipertexto e na inclusão do ciberjornalismo, como seria a relação da notícia com esses meios de comunicação? Ou seja, como uma mesma notícia seria trabalhada de forma que servisse de interface para os mais diferentes meios e linguagens?

Um dos caminhos para esse diálogo constante de linguagens e, conseqüentemente, de experiências sensoriais depende muito da evolução das interfaces. Mas a interatividade e dinâmica não-linear podem ser a base de todo esse processo revolucionário da ID. Na verdade, a construção da notícia se tornaria cada vez mais particularizada, na qual cada um teria poder para criar a seqüência do jornal que gostaria de ver, assistir, ou ouvir. É como se cada um fosse o editor do próprio jornal e, dentro do hipertexto, pudesse escolher em qual mediação a informação seria noticiada.

Como existe um privilégio da imagem acima de outras linguagens, a grande característica da notícia falada ou comentada seria a capacidade que ela teria de evocar imagens mentais nas pessoas. Quanto mais imagens uma fala puder evocar, mais eficiente e maior poder de comunicação ela terá. Isso não implica que um mesmo assunto chegue ao usuário sob diversos tratamentos mediados pelas interfaces. Como já foi falado, a dinâmica do hipertexto não exclui toda a dimensão áudio-visual que uma informação possui. E aliás, a iconicidade da notícia deve estar presente no áudio, no vídeo e no próprio texto.

E essas imagens mentais não seriam utilizadas de uma forma qualquer. Muito pelo contrário, as imagens estariam com uma relação direta com os arquétipos, para que atuem com grande poder de comunicação. A imagem na ID se processa pela sua capacidade de gerar diversas outras imagens numa seqüência cíclica de semioses. E um dos caminhos para atingir os objetivos está na utilização das metáforas (algo que o jornalismo científico já vem utilizando como forma de tornar a informação acessível).

Que o espectador teria a possibilidade de ser o editor do jornal que quer ter acesso é uma possibilidade que já foi considerada. Mas será que o espectador poderia ser também co-produtor da notícia?

Se pensarmos que cada um pode obter informações diversas dentro do campo noticioso e disponibilizar tudo isso em rede, então poderemos pensar que quaisquer dessas informações podem ser aproveitadas por um noticiário (desde que sejam checadas e que se apoiem em fontes confiáveis). Dessa forma, podemos afirmar que um sujeito pode ser co-produtor de uma notícia, e isso já existe na televisão em menor escala, quando, por exemplo, um cinegrafista amador concede imagens para a emissora. No caso, o produtor das imagens que foram aproveitadas no noticiário, por exemplo, teria os seus direitos garantidos através dos créditos da notícia.

A capacidade de interação entre repórteres e fontes estará ampliada. Claro que isso não impede que notícias falsas sejam divulgadas na rede, e que o cuidado do repórter deva ser redobrado na checagem das informações. Ao que indica, estamos atravessando mais uma etapa do jornalismo rumo a um novo tratamento da notícia. Mas a presença do repórter, o caráter investigativo e a prestação de serviço são elementos que ainda se mantêm no jornalismo.

## Conclusão

Do ponto de vista da Comunicação, existem muitas discussões acerca das reais possibilidades de interatividade com todo esse aparato tecnológico que está por integrar a sociedade e as relações entre as pessoas. Para alguns, a mudança da comunicação dentro das instâncias da oralidade, da escrita, da mídia impressa e dos eletrônicos comprovam uma perda do caráter espontâneo e primário que ela possui, para se estabelecer dentro das formas de mediação. Para esses autores, não se pode mais falar em teoria da comunicação, mas em teoria das mídias de comunicação (RÜDIGER, 1998, p.94).

Mesmo com toda a discussão gerada sobre a essência da comunicação, os avanços das tecnologias apontam para mudanças estruturais da esfera atômica para o universo dos bits, como descreve Negroponte (1997). Em sua obra, o autor trata de diversos exemplos de novas formas de estabelecimento das relações sociais, econômicas, políticas e tecnológicas na sociedade, em que o indivíduo torna-se comunicador/receptor das mensagens, dentro de uma modalidade superior eficaz. Centenas de possibilidades também são descritas por Dertouzos (1998), tendo como ponto de investigação as mudanças decorrentes nos mais diversos segmentos da sociedade, como consequência desse universo de informações.

É dentro dessa sociedade informático-midiática e imagética que Lévy propõe uma outra direção para o relacionamento com os meios e com a geração de sentido que eles proporcionam. A ID é uma proposta de escrita e de tecnologia intelectual, além de um subsídio pedagógico para compreender antigas questões da humanidade. Ela é capaz de gerar novas experiências com os sentidos humanos. Enfim, é uma proposta de sociedade crítica e imaginativa, como forma de superação da sociedade do espetáculo e como meio de se atingir uma inteligência coletiva.

Mas com uma tecnologia tão cara, fica difícil prever o alcance real da escrita dinâmica dentro desse universo tribal. No entanto, como o próprio Lévy aponta, "não podemos esquecer que a escrita foi inventada há cerca de três mil anos, o alfabeto há mil, e não é a totalidade do mundo que sabe ler e escrever".

Para o jornalismo, o tratamento da notícia tende a se moldar a esses novos parâmetros, se apoiando no hipertexto e na dinâmica não-linear, dando um novo formato à notícia e uma nova forma do espectador/editor se relacionar com ela. A imagem terá um tratamento especial no jornalismo pensado nessa estrutura ideográfico-dinâmica e será capaz de dialogar com os mais diversos segmentos de linguagens.

## Referências

ALTHUSSER, Louis. **Aparelhos Ideológicos do Estado**. 3. ed. Rio de Janeiro. Ed. Graal, 1987.

CAPRA, Fritjof. **As Conexões Ocultas: ciência para uma vida sustentável**. Trad. Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo. Ed. Cultrix, 2002.

DAVIDOFF, Linda L. **Introdução à Psicologia**. 3. ed. São Paulo. Ed Makron Books, 2001.

DERTOZOS, Michael L. **O que será:** como o novo mundo da informação transformará as nossas vidas. Trad. Celso Nogueira. São Paulo. Ed. Companhia das Letras, 1998.

JUNG, Carl Gustav. **Estudos sobre psicologia analítica.** Petrópolis. Ed Vozes, 1978.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência:** o futuro do pensamento na era da informática. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro. Ed. 34, 1993.

LEVY, Pierre. **O que é o virtual?** Trad. Paulo Neves. São Paulo. Ed. 34, 1996.

LUSTOSA, Elcias. **O Texto da Notícia.** Brasília. Editora UnB, 1996.

MCLUHAN, Marshall. **A Galáxia de Gutemberg:** a formação do homem tipográfico. Trad. Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira. São Paulo. Editora Nacional, 1972.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** 5. ed. Trad. Décio Pignatari. São Paulo. Editora Cultrix, 1979.

NEGROPONTE, Nicholas. **A Vida Digital.** 2. ed. Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo. Ed. Companhia das Letras, 1997.

NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lúcia. **Imagem:** Cognição, Semiótica, Mídia. São Paulo. Ed. Iluminuras, 1997.

NÖTH, Winfried. **Panorama da Semiótica:** de Platão a Peirce. São Paulo. Ed. Annablume, 1995.

NÖTH, Winfried. **A Semiótica no século XX.** São Paulo. Ed. Annablume, 1996.

RÜDIGER, Francisco. **Introdução à Teoria da Comunicação.** São Paulo. Ed. Edicon, 1998.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica.** 4. ed. São Paulo. Coleção Primeiros Passos. Ed. Brasiliense, 1986.

Sites:

[www.observatoriodaimprensa.com.br](http://www.observatoriodaimprensa.com.br)

(matéria sobre Inteligência Coletiva, consultada dia 11/09/2002; matéria sobre Ciberjornalismo, no dia 20/11/2002).

**\*Isabella de Araújo Garcia** foi aluna do projeto de Pesquisa Em busca de uma ideografia global e concluiu o Curso de Comunicação, habilitação Jornalismo, em 2003.2.