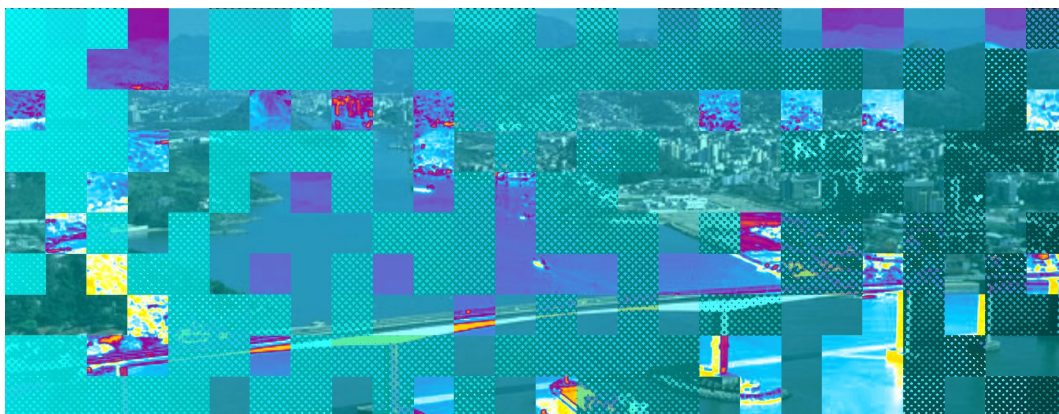


4. O caráter mediador da cidade digital



4. O caráter mediador da cidade digital

4.1. Imagem e representação

4.2. Representação e signo

4.3. As dimensões semióticas das cidades digitais

4.4. As matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal

Culturas consistem em processos de comunicação. E todas as formas de comunicação, como Roland Barthes e Jean Baudrillard nos ensinaram há muitos anos, são baseadas na produção e consumo de sinais. Portanto não há separação entre “realidade” e representação simbólica. Em todas as sociedades, a humanidade tem existido em um ambiente simbólico e atuado por meio dele.

Castells (2006, p.459).

4. O caráter mediador da cidade digital

A abordagem teórica vivenciada e a trajetória conceitual percorrida nos permitem afirmar que a cidade digital é um signo da cidade real e, portanto, uma representação simbólica. Segundo Bourdieu (1987), “pensar a cidade como construção simbólica de determinados grupos (inclusive o grupo dos que estudam a cidade) possibilita ver que ela [...] é o lugar onde grupos efetuam também — e especialmente — suas trocas simbólicas”.

Estudar a cidade digital como uma representação simbólica da cidade real possibilita-nos ler e construir, através do design da cidade digital, signos da cidade real. Afinal, de acordo com Castells (2006, p.459), “não há separação entre ‘realidade’ e representação simbólica”. Também, de acordo com Ferrara (2002, p.48), “o infinito mosaico de imagens imaginárias da cidade virtual não se destina a outra realidade senão a percepção da cidade cotidiana que permanece como organismo desafiador das nossas faculdades criativas, da produção à recepção”.

Ainda conforme Ferrara (1986, p.7),

toda representação é uma imagem, um simulacro do mundo a partir de um sistema de signos, ou seja, em última ou em primeira instância, toda representação é gesto que codifica [parcialmente] o universo, do que se infere que o objeto mais presente e, ao mesmo tempo, mais exigente de todo processo de comunicação é o próprio universo, o próprio real.

Sendo assim, neste capítulo, tratamos das questões teóricas da representação, abordada, principalmente, dentro dos campos da Comunicação e da Semiótica. Após percorrermos alguns conceitos dessas disciplinas, apresentamos as matrizes da linguagem e pensamento, propostas por Santaella (2005a), como mais uma contribuição teórica para nossa investigação e como um dispositivo analítico de linguagens manifestas.

4.1. Imagem e Representação

Tanto “imagem” quanto “representação” são palavras que carregam consigo uma extensa gama de significados e estão impregnadas de definições advindas de diversos campos do conhecimento como, por exemplo, das Artes e da Filosofia. São diversas, portanto, as teorias da representação. Em “Imagem – cognição, semiótica, mídia”, Santaella e Nöth (2005) apresentam o desenvolvimento histórico das principais teorias da representação, com ênfase na representação visual e imagética.

De acordo com Santaella (2005a, p.186), a representação, na Escolástica, foi definida como um processo de apresentação de algo por meio de signos e, já na Escola de Port Royal (século XVII), o signo representava uma ligação de duas idéias (uma da coisa que representa e outra, da coisa representada). A autora menciona que o conceito de representação é crucial para a explicação kantiana do conhecimento e da experiência. Ainda, conforme Santaella (2005a, p.186), “Loke concebeu a representação como sinônimo de signo, o que foi, de certo modo, retomado por Peirce, no século XIX”.

A Semiótica é caracterizada por Peirce, em 1865, em sua primeira fase, como “a teoria geral das representações”. Já na fase tardia, Peirce aponta que a representação “é o processo de apresentação de um objeto a um intérprete de um signo ou a relação entre o signo e o objeto” (Santaella e Nöth, 2005, p.16-17). Representar é “estar em lugar de, isto é, estar numa tal relação com um outro que, para certos propósitos, é considerado por alguma mente como se fosse esse outro” (Peirce, 1977, p.61).

O estudo das representações visuais e mentais tem sido, então, um conceito-chave da Semiótica e, a partir de meados do século XX, passou também a ser tema de abordagem da ciência cognitiva. Santaella (2005, p. 186) afirma que, no contexto da semiótica, as palavras “representação”, “linguagem” e especialmente “signo” têm sido intercambiadas como equivalentes.

Para nossa pesquisa, admitimos a conceituação do termo “representação” formulada pela Semiótica. Acreditamos que, assim, já estamos delimitando o

universo abrangente que a representação abarca, e, ao mesmo tempo, não deixamos de privilegiar os domínios perceptível e mental das imagens³⁹.

Segundo Santaella e Nöth (2005, p. 15), o mundo das imagens pode ser dividido em dois domínios: (1) imagens como representações visuais (desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e imagens cinematográficas, televisivas, holo e infográficas) e (2) domínio imaterial das imagens mentais (visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos). No entanto, embora a imagem possa ser dividida em tais domínios, os autores mencionam que ambos não existem separados. “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” (Santaella e Nöth, 2005, p. 15).

Neiva Júnior (1994, p.84) aponta que representação é um “processo de substituição que, através de signos, nos permite formar o ausente como presente” e que o signo é “tudo aquilo que representa algo para alguém sob algum aspecto ou circunstância”. Segundo Santaella (1995, p.33), “a noção de representação, que a tríade semiótica expressa, só é introduzida na fenomenologia⁴⁰ quando chegamos à terceira categoria (terceiridade), categoria esta que corresponde exatamente à noção de signo como relação triádica”.

Conduzindo o nosso pensamento por esse caminho, acreditamos ser oportuno expor, ainda que brevemente, algumas bases da teoria semiótica de Peirce, a qual fundamenta nossa investigação.

³⁹ Devemos ressaltar que as imagens têm sido tratadas em seu aspecto perceptível pela Semiótica e, pelo seu aspecto mental pelas Ciências cognitivas. Estas duas disciplinas encontram-se, nos dias de hoje, muito próximas uma da outra.

⁴⁰ A fenomenologia peirciana, de acordo com Santaella (2001, p.3) trata-se “de um estudo que, suportada pela observação direta dos fenômenos, discrimina diferenças nesses fenômenos e generaliza essas observações a ponto de ser capaz de sinalizar algumas classes de caracteres muito vastas, as mais universais presentes em todas as coisas que a nós se apresentam”. A fenomenologia é “uma quase-ciência que investiga os modos como apreendemos qualquer coisa que aparece à nossa mente, qualquer coisa de qualquer tipo, algo simples como um cheiro, uma formação de nuvens no céu, o ruído da chuva, uma imagem em uma revista etc., ou algo mais complexo como um conceito abstrato, a lembrança de um tempo vivido etc., enfim, tudo que se apresenta à mente” (Santaella, 2005c, p.2).

4.2. Representação e signo

Como podemos perceber, há aproximações entre os conceitos de representação e de signo. De acordo com Niemeyer (2003, p.19), “é inerente à constituição do signo o seu caráter de representação, de fazer presente, de estar em lugar de algo, de não ser o próprio algo”. Para nossa pesquisa, essas aproximações são extremamente importantes, pois nossos objetos de estudo, em última análise, são os signos.

Para Peirce (1977, p.46), “um signo, ou representamen, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente desta pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido”. Joly (2005, p.33) afirma que “o mérito dessa definição é mostrar que um signo mantém uma relação solidária entre pelo menos três pólos (e não apenas dois como afirmou Saussure⁴¹)”. Viégas (2004, p.32) apresenta que “o signo é um primeiro que põe um segundo elemento, seu objeto, numa relação com um terceiro, seu interpretante”.

A face perceptível do signo é chamada de signo propriamente dito ou “representamen”. O que o signo representa é o “objeto” ou referente. E, finalmente, o que ele pode significar recebe a denominação de “interpretante”, referência ou significado. A seguir, são apresentadas graficamente as três entidades que formam a relação triádica do signo, de acordo com a proposta de Ogden & Richards (1972, apud Coelho Netto, 1983, p.56):

⁴¹ De acordo com Nöth (2005, p.28), “aspectos fundamentais da teoria saussureana do signo são sua estrutura bilateral, sua concepção mentalista, a exclusão da referência e a concepção estrutural da significação. Outro aspecto básico é a arbitrariedade do signo lingüístico. Com essas características, a teoria sýnica de Saussure é oposta tanto a modelos sýnicos unilaterais como triádicos”.

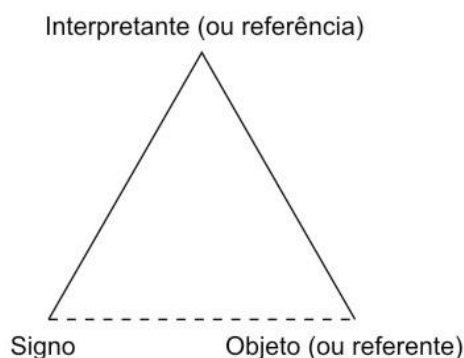


Figura 2 – As três entidades do signo. Fonte: Ogden & Richards (1972, apud Coelho Netto, 1983, p.56).

O signo é mediação, corresponde à terceiridade. Isso significa que a Semiótica é extraída diretamente do seio da fenomenologia. Conforme menciona Viégas (2004, p.33), “para funcionar como signo, basta alguma coisa estar no lugar de outra; basta qualquer coisa encontrar uma mente que algum efeito será produzido nessa mente; esse efeito terá sempre a natureza de um signo”.

Um signo pretende representar, em parte pelo menos, um Objeto que é, portanto, num certo sentido, a causa ou determinante do signo, mesmo se o signo representar seu Objeto falsamente. Mas dizer que ele representa seu Objeto implica que ele afete uma mente, de tal modo que, de certa maneira, determine naquela mente algo que é mediatemente devido ao Objeto. Essa determinação da qual a causa imediata ou determinante é o signo, e da qual a causa mediata é o Objeto, pode ser chamada o Interpretante (Santaella, 1987, p.77, apud Niemeyer, 2003, p. 31-32).

Tomemos, ainda de forma um pouco abstrata, a cidade digital como um signo. Levando-se em consideração as três entidades do signo, podemos dizer que a interface gráfica é o representamen, por ser ela a face perceptível da cidade digital. O objeto ao qual a interface se refere é a própria cidade representada. O interpretante é o processo relacional que ocorre na mente do intérprete ao ligar a cidade digital à cidade real.

Agora, mais concretamente, consideremos o site oficial da cidade do Rio de Janeiro. O site é o representamen. O objeto do signo é a própria cidade do Rio de Janeiro. Da relação do site oficial da cidade (representamen) com o Rio de Janeiro (objeto), forma na mente do intérprete um conceito ou imagem (interpretante) acerca da cidade do Rio de Janeiro. De acordo com Santaella (2001, p.58-59), “a partir da relação de representação que o signo mantém com seu objeto, produz-se

na mente interpretadora um outro signo que traduz o significado do primeiro (é o interpretante do primeiro)”.

Uma vez que a teoria semiótica é baseada em tríades, Peirce dividiu os signos em três tricotomias⁴² e as reuniu em três categorias universais: Primeiridade, Secundidade e Terceiridade⁴³. De acordo com Santaella (2001, p.50-51), com base nos escritos de Peirce, são três os elementos ou categorias universais do pensamento e da natureza que constituem todas as experiências⁴⁴: (1) Primeiridade: dá à experiência sua qualidade distintiva, seu frescor, originalidade irrepetível e liberdade; (2) Secundidade: é o que dá à experiência seu caráter factual, de luta e confronto; (3) Terceiridade: aproxima um primeiro e um segundo numa síntese intelectual, correspondendo à camada de inteligibilidade, ou pensamento e signos, através da qual representamos e interpretamos o mundo.

Essas tricotomias podem ser verificadas no seguinte diagrama sintético do signo:



Figura 3 – Diagrama sintético do signo. Fonte: Niemeyer (2003, p.41).

⁴² De acordo com Fernandes, Luft e Guimarães (1993), o vocábulo “tricotomia”, no âmbito da Botânica, é atribuído ao processo de “divisão de um caule em três galhos ou braços, dos galhos em três ramos, e assim por diante”.

⁴³ Cf. Peirce (1980; 1977).

⁴⁴ Cf. Santaella (2001, p.35-54).

4.3. As dimensões semióticas das cidades digitais

De acordo com Santaella (2005c), são três as relações sógnicas: (1) relação instrumental, (2) relação objetiva e (3) relação interpretativa. Tais relações são estabelecidas a partir do reconhecimento da tricotomia dos signos. Essas relações são interconectadas e dependem hierarquicamente umas das outras. Morris (1970, p.6-42), baseado nos três correlatos do signo, derivou três relações diádicas (sintática, semântica e pragmática), as quais considerou como sendo a base das três dimensões da semiose.

Levando-se em consideração a tricotomia dos signos, suas relações e as dimensões da semiose propostas por Morris (1970) em *Foundations of theory of signs*, alguns autores, ao aplicar as teorias semióticas no campo do Design, têm apontado a existência de três dimensões semióticas nos objetos. De acordo com Quarante (1994, p.278, tradução nossa), “transposto e simplificado à análise de um objeto ou de um produto, considerado como portador de signos”⁴⁵, temos o seguinte esquema tricotômico: dimensão sintática, dimensão semântica e dimensão pragmática. Essas são as três dimensões semióticas do produto apresentadas também por Gomes Filho no livro intitulado “Design do objeto: bases conceituais”⁴⁶.

Niemeyer (2003) dedica um capítulo do seu livro *Elementos de semiótica aplicados ao design* à questão das dimensões semióticas do produto⁴⁷. Embora Niemeyer também apresente a visão de Max Bense⁴⁸, o qual propõe quatro dimensões semióticas para o produto, a autora aborda com mais propriedade apenas três dimensões, quais sejam a sintática, a semântica e a pragmática.

Na realidade, a decomposição da estrutura do signo e o estabelecimento de relações diferenciadas é apenas um procedimento didático. De acordo com Quarante (1992, p.277), as três dimensões do produto são amplamente

⁴⁵ “*Transposé et simplifié à l’analyse d’un objet ou d’un produit considere comme porteur de signes, on retrouve ainsi le schéma trichotomique des signes de C. S. Peirce*”.

⁴⁶ Ver Gomes Filho (2006a, p.111-124).

⁴⁷ Ver Niemeyer (2003, p.45-50).

⁴⁸ De acordo com Bense (1971, p.78-82, apud Niemeyer, 2003, p.45) são quatro as dimensões semióticas do produto: (1) a dimensão material ou hílico; (2) a dimensão sintática ou técnica ou construtiva; (3) a dimensão da forma ou semântica; e (4) a dimensão do uso ou pragmática.

dependentes umas das outras. Podemos tomar a exposição de Niemeyer (2003, p.45) como exemplo da interdependência das relações sógnicas, pois, de acordo com a autora, “as funções do produto em uso não podem ser explicadas somente tendo por base as suas propriedades técnicas. Não se pode compreender a pragmática de um produto se todas as suas outras dimensões não forem consideradas”.

Sem desmerecer a dimensão material para a configuração de alguns objetos do design, não a consideramos no estudo das cidades digitais, justamente pela condição imaterial da imagem digital⁴⁹. Assumimos uma postura que reconhece as cidades digitais como signos e, considerando a tricotomia do signo, dividimos as cidades digitais em três dimensões semióticas. Conforme já foi dito, a conceituação dessas dimensões encontra as bases teóricas no estudo das relações do signo com outros signos (sintaxe), do signo com os seus objetos (semântica) e, por último, do signo com os interpretantes (pragmática).

De acordo com Niemeyer (2003, p.46), “a dimensão sintática abrange a estrutura do produto e o seu funcionamento técnico. A estrutura consiste das partes e do modo como elas estão conectadas umas às outras”. Ainda de acordo com a autora,

(...) a sintaxe inclui tanto a análise da construção técnica do produto quanto a análise de detalhes visuais como juntas, aberturas, orifícios, superposições, texturas, desenhos e cores. Estes detalhes também podem ser descritos como aspectos da composição formal, como simplicidade e complexidade da forma como um todo, simetria, equilíbrio, dinamismo e ritmo. Klócker (1980:85) denominou estes aspectos *qualidades matemáticas da forma* (Niemeyer, 2003, p.46, grifos da autora).

Para Gomes Filho (2006a, p.114), em design, a dimensão sintática “é o objeto concebido e produzido tal como se apresenta e que pode ser descrito pelo ordenamento de seus elementos constituintes. É a estrutura do conjunto do produto”.

Já “as qualidades expressiva e representacional de um produto são os aspectos centrais da dimensão semântica. A dimensão semântica agrega aspectos de referência à dimensão sintática” (Niemeyer, 2003, p.49). Além disso, de acordo com Gomes Filho (2006a, p.114), no campo do Design, “a dimensão semântica é a dimensão do próprio objeto e da coisa significada. É a significação do produto”.

Segundo Niemeyer (2003, p.49), as perguntas que podem ser feitas para nos aproximarmos da dimensão semântica são: “O que o produto representa?”, “Como o objetivo do produto é expresso ou representado?” e “A que ambiente o produto parece pertencer?”.

Finalmente, a dimensão pragmática “é a dimensão lógica, são as leis funcionais de utilidade do objeto, envolve sua descrição técnica, construtiva, padrões ergonômicos, tecnológicos, e assim por diante” (Gomes Filho, 2006a, p.115). De acordo com Niemeyer (2003, p.47-48), “em um sentido amplo, a dimensão pragmática inclui todo um ciclo de vida, desde a sala de projeto do designer à lixeira”. Segundo a autora, podemos analisar diferentes tipos de usos dos produtos, tais como uso prático ou ergonômico, uso estético e, sob o ponto de vista sociológico, o uso social do produto.

A seguir, apresentamos uma síntese das três dimensões semióticas utilizadas no estudo das cidades digitais.

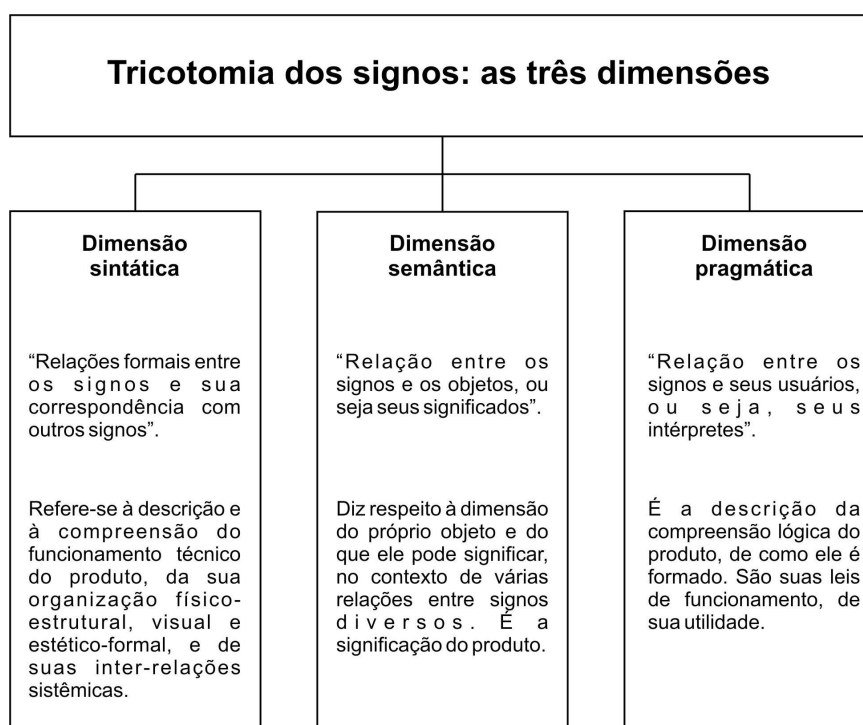


Figura 4 – As dimensões semióticas do design. Fonte: Gomes Filho, 2006a, p.115.

⁴⁹ Sobre a imaterialidade da imagem digital, ver Souto (2002), em especial o capítulo, intitulado *A desmaterialização do design através da imagem digital*.

4.4. As matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal⁵⁰

Embora toda teoria revisada até aqui seja, de fato, muito abstrata, devemos lembrar que “a semiótica peirciana não é apenas uma semiótica teórica e filosófica, mas tem um amplo potencial de aplicação na área dos estudos da comunicação” (Nöth, 1998, p.95). Essa aproximação entre as teorias semióticas e teorias da comunicação se dá porque, de acordo com Joly (2005, p.33), o signo pode constituir um ato de comunicação quando nos é destinado intencionalmente (uma saudação, uma carta) ou fornecer informações, simplesmente porque aprendemos a decifrá-lo (uma postura, um tipo de roupa, um céu cinza).

Levando-se em conta que a semiótica é a ciência da significação e de todos os tipos de signos, afirmar que as teorias semióticas e suas respectivas metodologias podem ser aplicadas às linguagens das mídias mais diversas e seus respectivos processos de comunicação, desde a oralidade até o ciberespaço, é uma asserção passível de pouca discussão, chegando a constituir em um truísmo (Santaella e Nöth, 2004, p.7-8).

No entanto, como já sabemos, o nível de abstração dos conceitos peircianos é muito elevado e de difícil aplicação direta a linguagens manifestas ou processos concretos de signos. Santaella (2005a) propõe, então, por meio das matrizes da linguagem e pensamento, uma extrapolação das categorias fenomenológicas universais de Peirce, expandidas na sua teoria e classificação dos signos.

Apesar das inúmeras misturas e formas de linguagem (literatura, música, teatro, desenho, pintura, gravura, escultura, arquitetura, hipermídia etc.) que possam existir, Santaella (2005a, p.20) postula que “há apenas três matrizes de linguagem e pensamento a partir das quais se originam todos os tipos de linguagens e processos sógnicos que os seres humanos, ao longo de toda a sua história, foram capazes de produzir”.

No argumento de Santaella (2005a) está a convicção de que há raízes lógicas e cognitivas específicas que determinam a constituição do verbal, do

⁵⁰ A hipótese das três matrizes da linguagem e pensamento foi proposta por Lucia Santaella e está minuciosamente detalhada no livro da autora intitulado “Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia”, publicado originalmente em 2001, pelas editoras Iluminuras e FAPESP. Santaella é doutora em Teoria Literária pela PUC-SP e livre-docente em Ciências da Comunicação pela USP. Ela é também autora de diversos livros, os quais, trazem relevantes contribuições para os campos das artes, das comunicações, da semiótica, do web design, entre outros.

visual, do sonoro, e de toda a variedade de processos sógnicos que eles geram. Para comprovar sua hipótese, a autora procura explicitar como se dá a passagem do nível lógico e cognitivo latente para o nível de manifestação das mensagens.

Santaella (2005a, p.29-30) afirma que o propósito que guiou a elaboração do seu sistema classificatório

foi criar um patamar intermediário entre os conceitos peircianos e as linguagens manifestas, de modo que as modalidades do verbal, visual e sonoro possam servir de mediação entre a teoria peirciana e a semiótica aplicada, funcionando como um mapa orientador muito flexível e multifacetado para a leitura de processos concretos de signos: um poema, um filme, uma peça musical, um programa de televisão, um objeto sonoro, e todas as suas misturas tais como podem ocorrer na hipermídia.

De acordo com a hipótese das matrizes da linguagem e pensamento, a linguagem verbal está para a terceiraidade, assim como a visual está para a secundidade e a sonora para a primeiridade. Santaella esclarece que essa idéia não se apóia apenas nas categorias de Peirce, mas também nos tipos dos signos que delas se originam.

Categorias	Signo em relação ao Representamen	Signo em relação ao Objeto	Signo em relação ao Interpretante	Matrizes da Linguagem e do Pensamento
Primeiridade	Quali-signo	Ícone	Rema	Sonora
Secundidade	Sin-signo	Índice	Dicente	Visual
Terceiridade	Legi-signo	Símbolo	Argumento	Verbal

Quadro 1 – Relações sógnicas e a correspondência com as matrizes da linguagem e pensamento. Fonte: Braida (2006b, p.5).

Segundo Santaella (2005a, p.56-57),

as matrizes da linguagem e pensamento estão sustentadas nas três classes principais de signos: o quali-signo icônico, remático para a sonoridade, o sin-signo indicial, dicente para a visualidade e o legi-signo simbólico, argumental para o discurso verbal. Entretanto, uma vez que as classes de signos são mais abstratas do que as matrizes, as classes reaparecem em distribuições diferenciadas e específicas no interior de cada matriz o que dá origem às modalidades e submodalidades exibidas por cada matriz.

Santaella (2005a, p.53) menciona que as classificações das modalidades do discurso verbal, das formas visuais e da sintaxe sonora nasceram dentro da lógica peirciana do inclusivo e não do exclusivo. A “lógica peirciana do inclusivo” a qual a autora se refere, diz respeito ao fato de a primeiridade estar incluída na secundidade e estas duas, na terceiraidade.

De fato, a sintaxe, o princípio estruturador mais primordial para o funcionamento de qualquer linguagem, alicerça a forma, assim como ambas, sintaxe e forma, alicerçam o discurso, o que significa que a forma engloba a sintaxe e o discurso engloba a forma e a sintaxe. A lógica da matriz sonora, sob a dominância da sintaxe, é mais primordial, estando na base das outras matrizes. A lógica da matriz visual, englobando a sintaxe e sob a dominância da forma, está na base da matriz verbal cuja lógica discursiva se constitui pela incorporação da sintaxe e da forma (Santaella, 2005a, p.79).

Cada matriz proposta se divide em 9 modalidades, num total de 27, além de outras submodalidades adicionais. Há, portanto, combinações e misturas, as quais não se dão apenas entre as modalidades no interior de uma mesma matriz, mas também podem se dar entre as modalidades das três matrizes. Ao apresentar as nove modalidades de cada matriz e as misturas entre elas, Santaella (2005a) pretende demonstrar quais são as bases, os princípios lógicos e as leis que regem essas misturas.

As matrizes não são puras. Não há linguagens puras. Apenas a sonoridade alcançaria um certo grau de pureza se o ouvido não fosse tátil e se não se ouvisse com o corpo todo. A visualidade, mesmo nas imagens fixas, também é tátil, além de que absorve a lógica da sintaxe, que vem do domínio sonoro. A verbal é a mais misturada de todas as linguagens, pois absorve a sintaxe do domínio sonoro e a forma do domínio visual (Santaella, 2005a, p.371).

No quadro a seguir, é apresentada a classificação das modalidades estabelecidas por Santaella. Com a ajuda deste, é possível percebermos como se relacionam as três matrizes da linguagem e pensamento entre si.

1. Matriz sonora
1.1 Sintaxes do acaso

- 1.1.1 Puro jogo do acaso
- 1.1.2 Acaso como busca
- 1.1.3 Modelizações do acaso

1.2 Sintaxe dos corpos sonoros

- 1.2.1 Heurística dos corpos
- 1.2.2 Dinâmica das gestualidades
- 1.2.3 Som e abstrações

1.3 Sintaxes convencionais

- 1.3.1 Ritmo
- 1.3.2 Melodia
- 1.3.3 Harmonia

2. Matriz visual**2.1 Formas não-representativas**

- 2.1.1 Talidade
- 2.1.2 Marca do gesto
- 2.1.3 Invariância

2.2 Formas figurativas

- 2.2.1 *Sui generis*
- 2.2.2 Conexão dinâmica
- 2.2.3 Codificação

2.3 Formas representativas

- 2.3.1 Semelhança
- 2.3.2 Cifra
- 2.3.3 Sistema

3. Matriz verbal**3.1 Descrição**

- 3.1.1 Qualitativa
- 3.1.2 Indicial
- 3.1.3 Conceitual

3.2 Narração

- 3.2.1 Espacial
- 3.2.2 Sucessiva
- 3.2.3 Causal

3.3 Dissertação

- 3.3.1 Conjectural
 - 3.3.2 Relacional
 - 3.3.3 Argumentativa
-

Quadro 2 – Diagrama das três matrizes e suas modalidades⁵¹. Fonte: Santaella (2005a, p.372).

Uma vez tomado conhecimento das três matrizes apresentadas por Santaella, perguntamo-nos: em qual matriz se encaixa a linguagem das cidades digitais, nosso objeto de estudo?

Como todos os objetos cuja linguagem é a hipermídia, as cidades digitais não são produzidas a partir de uma única matriz, mas sim a partir de uma mistura de matrizes. Sendo a hipermídia a linguagem das cidades digitais, podemos dizer que elas são resultado de um processo de hibridização das matrizes. Segundo Santaella (2005a, p.25),

toda a mistura de linguagens da multi e hipermídia está inegavelmente fundada sobre três grandes fontes primeiras: a verbal, a visual e a sonora. Tanto é assim que

⁵¹ Essas modalidades apresentadas ainda dividem-se em submodalidades. Todas as modalidades e submodalidades estão listadas no Anexo 1. Para aprofundamento nessas questões, ver Santaella (2005a), especialmente capítulos IV, V e VI.

os programas multimídia (*softwares*) literalmente programam as misturas de linguagem a partir dessas três fontes primordiais: os signos audíveis (sons, músicas, ruídos), os signos imagéticos (todas as espécies de imagens fixas e animadas) e os signos verbais (orais e escritos).