
Contexto Semiótico para Investigação de Experiências Sinestésicas entre Corpos e Imagens em Espaços Expositivos: téttrade, semiosfera, *Umwelt*¹

Lívia Cristina de Souza MACHADO²
Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

RESUMO

Este artigo tem como objetivo relacionar conceitos semióticos para criação de contexto de tese sobre experiências sinestésicas em audiovisuais de espaços expositivos. As costuras entre teorias da linguagem e espacialidades sensíveis e interativas – museus de arte contemporânea, galerias de arte e institutos culturais - são procedimentos desenhados no primeiro capítulo da tese. A introdução do esquema contextual se dá sob mudanças paradigmáticas e tecnológicas que conduzem reconfigurações sensoriais de corpos nesses espaços, baseada na téttrade de Marshall McLuhan. Em tal panorama sensorial, o artigo estabelece uma conexão entre o conceito de semiosfera, de Íuri Lótman, e o de *Umwelt*, de Jacob von Uexküll, para conceber diagrama de onde partem-se inferências para a condução da tese e das experiências sinestésicas e sci-nestésicas nesses espaços.

PALAVRAS-CHAVE: semiótica, téttrade, semiosfera, *Umwelt*

1. Téttrade:

Os processos de comunicação e significação de imagens vêm sofrendo transformações com a contemporaneidade com o progressivo aprimoramento e disseminação dos meios eletrônico-digitais. Não apenas o surgimento de novas técnicas implicam em transformações sensoriais e cognitivas em codificações e recodificações de linguagens, mas também seu aprendizado como ferramenta de comunicação e a popularização de métodos artísticos e funcionais que condicionam à mudanças de hábitos perceptivos e culturas. Dentre as múltiplas possibilidades a serem investigadas, surgem novas formas de experiência e relação entre audiovisuais de espaços expositivos e o sujeito observador que flana pela exposição e interage com determinadas obras-imagens. Quatro aspectos principais podem situar circunstância de mutabilidades de imagens. O primeiro seria o desenvolvimento tecnológico que permite com que imagens sejam armazenadas em aparatos digitais interconectados, moldando uma relação de

¹ Trabalho apresentado no GP Semiótica da Comunicação, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda da Escola de Comunicações e Artes (ECA-USP) do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais. E-mail: liviamachado@usp.br

produção, consumo, significação e, principalmente, estilos de experiência com a imagem. O segundo: suas possibilidades sensíveis de se fazer arte com essas camadas tecnológicas, tais como distintos dispositivos, imagens diversificadas – plásticas, em movimento, visuais, sonoras, audiovisuais, táteis, híbridas, técnicas, digitais, futuristas e sinestésicas - gerando uma amplitude de experiências. O terceiro: a multiplicidade de estímulos que recebemos nas ruas, nas publicidades, nos sistemas de rede e nas mídias móveis que aparentam consumir grande parte do nosso dia e modificar nosso percepto sobre o mundo. O quarto: a cultura e as formas de organização das sociedades, os hábitos sensíveis e todo o contexto comunicacional interativo de pessoas inserida nesse sistema de mutabilidades.

O movimento de mudança de espaços expositivos diversos, como os museus de arte contemporânea, é um sintoma das transformações dos meios ancorados na sociedade – tal como o surgimento da imagem analógica, meio elétrico e tubos de raios catódicos - que reverberam em distintas espacialidades. A materialidade física dos objetos, assim como as práticas de restauração, preservação e curadoria, compartilham recintos com a dimensão organizacional de patrimônios imateriais e armazenamentos digitais, que podem proporcionar textos, narrativas, obras e experiências além de esculturas, quadros e murais. No cerne do pensamento de Marshall McLuhan, (1967; 1972; 1988; 2011) teórico das mídias canadense que vislumbrou a emergência da cultura digital antes mesmo de seu surgimento, os meios são extensões dos sentidos e próteses técnicas do ser humano e a eclosão de novas mídias em seu montante de estímulos e efeitos ocasionam em reequilíbrios perceptivos³.

Em “A Galáxia de Gutemberg” (1972) McLuhan se dedicou ao entendimento desses movimentos: com o surgimento da prensa houve a prevalência do visual na ambiência de manuscritos e alfabetos em detrimento de outros sentidos⁴ (p. 84) e de

³ “Se se introduz uma tecnologia numa cultura, venha ela de fora, ou de dentro, isto é, seja ela adotada, ou inventada pela própria cultura, e se essa tecnologia der novo acento ou ascendência a um ou outro de nossos sentidos, altera-se a relação mútua entre todos eles”. (MCLUHAN, 1972, p. 40)

⁴ “A qualidade e o grau de experiência literária dos gregos não foram suficientemente intensos para capacitá-los a trasladar sua herança audiotátil para o espaço "fechado" ou "pictórico" que só ficou largamente acessível à sensibilidade humana depois da imprensa. Entre a extrema visualidade da perspectiva e os planos horizontais dos gregos e da arte medieval há maior grau de abstração ou dissociação de nossa vida sensorial que muito naturalmente sentimos ser a diferença entre o mundo moderno. Desde que métodos empáticos de arte e de análise cultural nos dão fácil acesso a todas as modalidades de sensibilidade humana, não mais ficamos limitados à perspectiva de sociedades passadas. Recriamo-las”. (MCLUHAN, 1972, p. 82)

modificações de práticas ligadas à oralidade, destribalizando o ser humano⁵. O advento dos meios eletrônicos, por sua vez, retomariam práticas de resquícios de uma cultura tribal e aproximariam grupos, até então afastados pelo individualismo da cultura da prensa⁶ (p. 81; 93). Assim como a dimensão radiofônica teve a indução da eletricidade para dentro das casas e condicionou determinados estilos de vida, comportamentos e outras práticas de grupo, a televisão também ressignificou padrões e hábitos da sociedade. O cinema também é outro exemplo de mudança de pensamento, sobretudo na criação do imaginário do que seja a modernidade, a cidade e a mobilidade.

Marshall McLuhan aprofundou sobre os efeitos das tecnologias nas sociedades em um de seus últimos estudos, publicado pelo seu filho, Eric McLuhan, em 1988, por meio do diagrama Tétrade como leis da mídia. Em tal conceito, McLuhan (p.103) entende os artefatos tecnológicos – no cerne de seu movimento e transformações – não como passivos ou neutros, mas “como logotipos ativo ou expressão da mente humana ou do corpo que transforma o usuário e seu terreno”⁷. McLuhan (1988, p.98-99) pensa as transformações dos meios de forma integrada, onde um novo artifício midiático (i) recupera ações de uma forma antiga; (ii) reverte as características originais; (iii) torna obsoleto aspectos que não são utilizados em detrimento daquilo que é adicionado ou modificado; (iv) aprimora, possibilita e acelera efeitos e sensorialidades não explorados anteriormente.

As tétades servem nesta tese para situar movimentos tecnológicos do que se torna arcaico e cai em desuso, readaptações e reorganizações de meios – quando surgem novos formatos de processamento e geração de códigos e linguagens – e se estendem no organismo, acarretando reconfigurações perceptivas, uma vez que, se os meios se transformam, o sensorio também se modifica. As mudanças tecnológicas podem ser situadas não só no meio e na ambiência cultural em si – considerando que meio e ambiente

⁵ “Isso, naturalmente, decorre de não se atentar para a completa discrepância entre o alfabeto fonético e qualquer outra espécie de escrita seja ela qual for. Somente o alfabeto fonético estabelece uma cisão entre a visão e a audição, entre o significado semântico e o código visual; e, portanto, somente a escrita fonética tem o poder de trasladar o homem da esfera tribal para a esfera civilizada, isto é, de substituir-lhe o ouvido pela vista”. (MCLUHAN, 1972, p. 43-44).

⁶ “Como não pode haver maior contradição ou choque entre as culturas humanas do que os que ocorrem entre as que representam a vista e as que representam o ouvido, não é de estranhar que a metamorfose para o modo visual, ocorrida outrora com a homem do Ocidente, nos pareça agora apenas um pouco menos angustiante do que nossa metamorfose presente para o modo auditivo do homem eletrônico”. (MCLUHAN, 1972, p.93).

⁷ “*in tetrad form, the artefact is seen to be not neutral or passive, but an active logos or utterance of the human mind or body that transforms the user and his ground*”

estão inseridos numa relação sistêmica de troca e interatividade – mas também na organização sensorial do corpo que rearranja sentidos e hábitos perceptivos, de acordo com estímulos e demandas de suas extensões.

Este é o contexto do ponto de partida para a sinestesia, experiência com imagens eletrônico-digitais específicas de espaços expositivos acústicos. Acredita-se que imagens eletrônico-digitais de espaços expositivos acústicos possam: (i) resgatar hábitos perceptivos com características de obsolescências; (ii) reverter características originais do que seja a sinestesia e a cinestesia; (iii) camuflar e perder aspectos perceptivos na relação com obras de arte de dimensões não-digitais; (iv) acelerar efeitos não explorados anteriormente nesses espaços acústicos intersubjetivos.

Thomas Elsaesser (2018), historiador de cinema, também discute sobre as mudanças midiáticas, na comparação entre cinema e museu, a partir da compreensão de obsolescências “em que o presente redescobre certo passado, ao qual, então, atribui o poder de moldar aspectos do futuro, que são agora nosso presente” (p.261), fugindo de uma perspectiva de linearidade direta de causa e efeito. Nesse contexto de transformações de meios, efeitos e relações sensoriais, tanto as modificações ocorridas em museus, quanto as do cinema, apresentam aspectos de atravessamentos como possibilidades de curadoria e espacialização para além de seu circuito convencional⁸.

Ambas espacialidades, embora distintas em funções e naturezas, convergem no sentido de serem extensões de mentalidades da sociedade como um todo e, ademais, de suas tecnologias e linguagens. Com a especialização do cinema de suas imagens de rolo analógicas para práticas de imagens eletrônica-digitais, foi ainda mais fácil a expansão do cinema para o museu – e tais imagens ganharam um grande lugar de destaque em tais espaços expositivos. Entretanto, essa aproximação visível hoje entre cinema e museu se dava de forma distinta no passado, com certo “antagonismo, pela hostilidade, pela indiferença e pela incompreensão mútua”. (ELSAESSER, 2018, p.28)

⁸ Um exemplo seria a adoção dos museus por imagens eletrônico-digitais, com a exibição de vídeos, documentários, longas, instalações de imagens em movimento, assim como o acervo de videotecas e do museu. Um aspecto seria a transferência do museu para as redes como a realização de visitas remotas, como no museu de Auschwitz-Birkenau - com imagens em 360° e mais de 200 fotos do campo de concentração e extermínio – e também o Museu Britânico, que foi mapeado para poder ser visitado por meio de *óculus rift*.

Segundo o mesmo historiador (2018, p.33), a transposição do filme e da imagem em movimento para o museu pode ser situada na emergência de museus de arte contemporânea, mais abertos para determinadas experimentações do recinto dispositivo e à popularização do museu para além de sua rede de elitismos, rumo à atração popular e ao espetáculo – o museu que serve como mídia de massa. Exibições blockbusters patrocinadas por marcas internacionais também contribuíram para ampliação do acesso ao veículo artístico “nas quais mestres modernistas como Manet ou Matisse são acompanhados por artistas como Bill Viola, Matthew Barney e Douglas Gordon” (*ibid*, p.31). Tal popularização é criticada por artistas como Jean-Luc Godard que montou uma instalação crítica a esse processo (*ibid*, p.30). Seguindo ainda o raciocínio de Elsaesser (*ibid*, p.35), o projetor configura como a razão mais importante da entrada do filme no museu até hoje.

O deslocamento de imagens em movimento – que tinham o cinema como reduto principal – para salas, galerias e museus, trouxe novas condições dispositivas para imagens, que no cinema especificamente, se estrutura sob uma forma majoritariamente narrativa, enquanto nesses outros espaços, o fruidor aparenta se comportar menos como um espectador de uma história e mais como um flânerie de imagens. No trânsito de imagens cinematográficas – do cinema para os museus -, algumas características são desprendidas, outras são adquiridas, mas o dispositivo cinematográfico está presente, agora em outra rede sistêmica entre observadores e corpos. As imagens em movimento chegaram aos museus na extensão da possibilidade eletrônica e, assim como o cinema, também se readaptaram ao surgimento das novas mídias de imagens digitais, proporcionando novas sensorialidades e experiências no caminhar explorativo do fruidor: expressão da mente humana de transformação de terrenos, tal qual a tétrede de McLuhan. A alta definição específica proporcionada por meios híbrido-digitais ocasionam em outras formas de imersividade, adentrando o contexto até então protagonizado por imagens analógicas.

2. Semiosfera

A semiótica se insere na tese “Experiências em Audiovisualidades de Espaços Expositivos: possibilidades de uma Imersão Sci-nestésica”⁹ como metodologia científica para identificação de sistemas de signos e contextualização de processos tradutórios da cultura e de sensorialidades. A tentativa não é a de classificar e reduzir pluralidades de comunicações e processos sógnicos, mas sim ampliar o olhar perante a rede de experiências emocionais, energéticas e lógicas entre quem flana – o público ou fruidor, em seu corpo e mente – e o objeto de arte no espaço expositivo, aquele que gera imagem. As experiências possíveis possibilitam dinâmicas para o estabelecimento de relações e fruições sensíveis.

O professor e pesquisador da cultura Iúri Lótman, criador do conceito de semiosfera, inicia seu texto *Acerca de La Semiosfera* (1996, p.10) dissertando sobre esses conflitos semióticos referentes à diversidade de metodologias e procedimentos investigativos da semiótica como uma grande área. No pensamento de Lótman, ao passo que Charles Sanders Peirce e Charles Morris partem do conceito de signo como elemento primário de todo sistema semiótico, Ferdinand Saussure e a Escola de Praga fundamentam a antinomia entre língua e fala (o texto). Peirce e Morris tomam como base o signo e os fenômenos semióticos seguintes como consequência desses signos. Por outro lado, Saussure parte do ato comunicacional e do intercâmbio entre destinador e destinatário como elemento primário do ato semiótico. (*ibid*). Mas como bem observa Lótman (1996, p. 10) “com toda a diferença existente entre esses enfoques, possuem algo essencial em comum: se toma como base o elemento mais simples, com caráter de átomo, e todo o que se segue é considerado a partir do ponto de vista da semelhança com ele”¹⁰.

Embora a semiótica da cultura tenha algum afastamento da semiótica do signo de Peirce e aproximação da vertente estruturalista de sistema de Saussure, as duas primeiras estão interessadas nas investigações dos processos de semioses e creditam ao processo semiótico um inevitável *continuum* (LÓTMAN, 1996, p.10-11). No patamar desse *continuum*, enquanto Peirce pensava-o como desdobramento sógnico, em fases de um mesmo processo de continuidade rumo à razoabilidade (CP.5.4) a partir do sinequismo e

⁹ Minha tese de doutorado.

¹⁰ *con toda la diferencia existente entre estos enfoques, tienen algo esencial en común: se toma como base el elemento más simple, con carácter de átomo, y todo lo que sigue es considerado desde el punto de vista de la semejanza con él.*

do pragmaticismo¹¹, princípios fundadores da tese, Lótman estabeleceu a concepção de *continuum* para o desenvolvimento do conceito de semiosfera.

O objeto de pesquisa em questão, os espaços expositivos, apresentam uma característica comum, independente da natureza, ou melhor, de graus de disposição dos signos na composição de seus sistemas de processamento: o estabelecimento de uma semiosfera. Este conceito foi desenvolvido por Iúri Lótman como universo semiótico e conjunto entre distintos textos e linguagens delimitados uns em relação aos outros, formando um grande sistema como espaço semiótico, fora do qual é impossível se fazer semiose (LÓTMAN, 1996, p. 16). Neste contexto, a semiosfera pode ser entendida como um sistema com elementos que se relacionam a partir da organização de uma ambiência de mecanismo informacional e processamento de códigos culturais e textos. Trata-se de um lugar interativo de traduções e movimento, por onde nascem e são percebidas produções de signos que geram sistemas culturais. Nesse sentido, a semiosfera determina reorganizações sensoriais – tais quais propostas pela tétrede - ocasionadas como efeito sob corpos.

O conceito de semiosfera, desenvolvido por Lótman, foi inspirado nas noções de biosfera e vertentes do cosmismo, estudados por Vladimir Vernadsky. De acordo com Vernadsky (*apud* LÓTMAN, 1996, p.12, tradução nossa) “a biosfera tem uma estrutura completamente definida, que determina tudo o que ocorre nele, sem exceção alguma”¹². As aproximações de Lótman se dão por meio das traduções deste conceito para o plano das semioses, na totalidade dos organismos vivos que habitam o planeta, com elos e relações em um ecossistema onde tudo está interligado. Aspecto importante da interrelação dos espaços expositivos com a perspectiva de Lótman de semiosfera é o fato do cerco conceitual da semiosfera ser uma associação que Iúri Lótman utiliza para o entendimento do museu, recordado por Umberto Eco na introdução de *Universe Of the Mind* (LOTMAN, 2001, XII, tradução nossa):

....imagine uma sala de museu onde as exposições de distintas épocas estão à mostra, com suas descrições em idiomas conhecidos e desconhecidos, instruções de como decodificá-las; há também explicações compostas pela equipe do museu, indicações para a visita e regras de comportamento dos visitantes. Imagine também nesta sala guias e visitantes e imagine tudo isso

¹¹ O pragmaticismo será melhor desenvolvido após a contextualização dos conceitos de semiosfera e *umwelt*. Adiantando, trata-se de uma forma de metodologia e investigação científica com encadeamento de um raciocínio lógico. Sinequismo é uma palavra grega que significa continuidade e, no pensamento de Peirce, trata-se do estudo da continuidade (CP. 6.202).

¹² Trecho original: “*la biosfera tiene una estructura completamente definida, que determina todo lo que ocurre en ella, sin excepción alguna*”.

como um mecanismo único (o que de certa maneira, é). Essa é uma imagem da semiosfera. Então temos que lembrar que todos os elementos da semiosfera são dinâmicos, não estáticos, correlações cujos termos estão sempre em mudança. Notamos esse fato especialmente em momentos tradicionais que nos vem à tona pelo passado¹³.

Seguindo essa suposição de Umberto Eco da semiosfera como mecanismo único, mas com distintos elementos dinâmicos em mudança - com potencialidades e aberturas para o imprevisível - podemos pensá-la sob distintos códigos culturais: procedimentos audiovisuais, sistemas sonoros em distintos canais, quadros, desenho de letras ou palavras, jogos interativos de realidade virtual, cinema e seus compostos multitelas ou combinações diversas de todos estes fatores ou de alguns deles. Embora o conceito da semiosfera esteja cercado por termos de dispositivos informacionais como códigos e textos, dá-se luz ao fato da relação intrínseca entre semiosfera e imagem, uma vez que imagem¹⁴ é um conceito utilizado nesta tese. Onde há imagem para se ver, ouvir, tatibilizar, perceber e interagir, existe uma mediação sígnica por meio de aparatos e construído sob o espaço semiótico artístico.

Pesquisar o espaço expositivo como uma semiosfera - um espaço semiótico observado por uma macro perspectiva enquanto um grande sistema de relações - implica pensar em seus procedimentos textuais e de tradução de suas imagens não como algo separado, mas interligado de uma forma dinâmica, em movimento, em processo. Implica também não observar estes processos como separados e segmentados, de um modo cartesiano, mas de uma forma conjunta, enquanto lugar habitado por signos, em imagens que pode estar em multitelas e em movimento, podendo ser traduzidas e ressignificadas em diferentes dispositivos. Este lugar de trocas – potente de traduções intersemióticas e de distintas sensorialidades - pode ser entendido como encontro cultural, pois nele habitam diferentes contextos que evoluem para interrelações. Tal qual como todo encontro cultural, este opera com a indissociabilidade entre a cultura e a natureza. A

¹³ Texto original: “...*imagine a museum hall where exhibits from different periods are on display, along with inscriptions in known and unknown languages, and instructions for decoding them; there are also the explanations composed by the museum staff, plans for tours and rules behavior of the visitors. Imagine also in this hall tour-leaders and visitors and imagine all this as a single mechanism (which in a certain sense it is). This is an image of semiosphere. Then we have to remember that all elements of semiosphere are in dynamic, not static, correlations whose terms are constantly changing. We notice this specially at traditional moments which have come down to us from the past.*”

¹⁴ Como abordo na introdução, minha perspectiva de imagem não é restrita a visualidades e sim ao conjunto de fatores que a complementam como sistema de signo.

escola semiótica que propõe o estudo de semioses a partir do pensamento do mecanismo biológico é a biossemiótica.

3. *Umwelt*

O sentido da aproximação desta pesquisa com a biossemiótica acontece no entendimento da informação biológica no processo de semiose. Embora a biossemiótica seja voltada como forma metodológica para estudos de sistemas de zoo e filo, as tentativas de compreensão da relação sistêmica e semiótica entre organismo e ambiente tem destaque na pesquisa de Jacob von Uexkull. A informação biológica, objeto de pesquisa da biossemiótica, pode ser uma relação de nervos, células, procedimentos táteis, ligação entre signos visuais oculares, mecânicos auditivos e táteis.

De acordo com o pesquisador da Universidade de Tártu, Kalevi Kull (1998, pp. 299-310)¹⁵, através da biossemiótica se alcança uma maneira mais natural de entender a informação biológica baseada nas noções de semioses. Considera-se não só o processo de semiose e tradução de textos, mas também a intermediação de processos físicos e químicos nessas traduções. As intermediações – físicas e químicas – acontecem para além dos códigos culturais, sendo o corpo e o cérebro também componentes de um sistema.

Na união entre corpo e semiosfera, cérebro e espaço, natureza e cultura caímos na união dos mundos perceptuais e operacionais (KULL, 1998) e também no conceito de *Umwelt* - elaborado por Jacob von Uexkull, biólogo e filósofo estoniano. Segundo Kull (1998) “*Umwelt* é a palavra semiótica para organismo. Inclui todos os aspectos significativos do mundo particular de um organismo”¹⁶. Nesse sentido, a biossemiótica é fundamentada em experimentos práticos e pesquisa empírica de organismos vivos, tal como o círculo funcional em carrapatos (UEXKULL. T. 2004, p. 30), onde os sentidos fisiológicos são entendidos como pistas perceptivas, e também de Jesper Hoffmeyer, um dos precursores da biossemiótica e professor da Universidade de Copenhague. Hoffmeyer (1996, p.26) aproxima os estudos semióticos de Charles Sanders Peirce com as teorias evolutivas, considerando que as leis naturais são resultados de uma evolução. Tais leis são cruciais para o entendimento da vida, pois “em um mundo onde nada fosse previsível,

¹⁵ Disponível em texto online: <http://www.zbi.ee/~kalevi/jesphohp.htm>

¹⁶ Texto original: “*Umwelt is the semiotic world of organism. It includes all the meaningful aspects of the world for a particular organism. Thus, Umwelt is a term uniting all the semiotic processes of an organism into a whole*”.

a vida estaria fora de trabalho” (HOFFMEYER, 1996, p. 28)¹⁷. O biossemiotista relê *Umwelt*, inclusive, como mundos sensoriais e subjetivos das espécies (p. 54 e 55).

A proposta conceitual de *Umwelt* se dá de forma integrada e interconectada entre si e para com o seu ambiente – nesse caso, pensa-se sobre o ambiente artístico, criativo e informacional da semiosfera nos espaços expositivos. Nesse sentido, há uma relação de troca, de semiose e de mecanismo tradutório entre o ambiente externo e aquilo que o corpo apreende por meio das pistas perceptivas. As características das pistas perceptivas no ser humano condicionam em algum grau a experiência de combinatória de sentidos na sistêmica de união sensorial, em convergência para um sentido comum e desterritorialização da segmentação absoluta das pistas perceptivas, em processo de fruição instável – condicionamento específico de características biológicas do corpo que ratificam o fato de toda percepção ser, em algum grau, sinestésica. A arte, por sua vez, pode ser um contexto de mudança de hábito perceptiva para recaptura de certos hibridismos e sensações perceptivas sinestésicas.

A associação interno-externo tem, em distintos graus, ligação com a proposta da sinestesia. O conceito de *Umwelt*, elaborado por Jacob von Uexkull se estrutura no universo específico de cada espécie. Este universo possui linhas que seguem caminhos nas dimensões dos canais perceptivos e também das complexidades que envolvem as subjetividades de cada corpo e sujeito. Deste modo, relacionando uma referência estabelecida por Jorge Vieira, pesquisador na área de filosofia, metafísica e semiótica, *Umwelt* pode ser entendido como uma interface que lida com uma realidade objetiva em um sistema cognitivo (2007 p.101), podendo ser entendida também como um homomorfismo – semelhança na forma entre partes do composto - entre realidade e sistema vivo (UEXKULL *apud* VIEIRA, 2007, p.101).

Thure von Uexkull, médico e linguista alemão, filho de Jacob von Uexkull, desenvolveu desdobramentos dos estudos de seu pai e recorda em texto que a biossemiótica possui uma perspectiva sistêmica, onde há a interação do organismo com o seu ambiente (UEXKULL, 2004). A perspectiva sistêmica, previamente desenvolvida por Lótmán, nos aproxima do pensamento do espaço como uma semiosfera, onde podemos de antemão, neste contexto dos espaços expositivos, pensar na relação sistêmica que é estabelecida entre o observador e fruidor e entre os códigos expostos nas ambiências

¹⁷ *In a world where nothing was predictable, Life would be out of a job.*

de circuitos artísticos. No desenvolvimento das possibilidades de criações de interatividades e sistemas entre sujeito e objeto, um outro aspecto evidenciado por Uexküll são “as atividades receptores e efectoras, específicas da espécie” (2004, p.22).

Ao pensar sobre interatividade, tende-se a observar como acontecem interações operacionais e perceptivas internas condizentes com o corpo humano, já que estamos pensando em um *Umwelt* específico de uma espécie – o corpo humano – interagindo com sua semiosfera – ambiência organizada de um espaço-tempo na qual gera-se traduções de códigos, processamento sígnicos, procedimentos textuais no estabelecimento de sistemas; enfim, semioses. O signo entra em um processo de semiose, ou seja, de tradução, não somente nas transformações dos códigos fora de um ambiente expositivo para dentro¹⁸, mas também, de fora para dentro da mente, como apreensão sígnica onde se estabelece uma relação entre signo e o objeto a partir de uma percepção interpretante.

Para a elaboração do conceito de *Umwelt*, Thure von Uexküll se debruçou sobre os desenhos do círculo funcional de Jacob - *funktionalkreis* - como uma forma de se estudar a relação do organismo biológico para com seu meio. Com recorte de estudo, o pesquisador se orientou a partir do código de carrapatos de seus sistemas perceptivos: “(cada signo composto da ‘sensação’ de um receptor (um signo olfativo, um tátil e um perceptivo termo-sensível) e as respostas comportamentais correspondentes, os signos operacionais (operational signs [Wirkzeichen])” (UEXKULL. T. 2004, p. 30). O objeto semiótico, segundo Thure, seria então formado, transformado e então desaparece (*ibid*). Algumas referências para a formação do círculo funcional enquanto modelo para entendimento do organismo biológico podem ser situadas enquanto análogas ao processo do corpo humano. Embora sejam estruturas diferentes, o modo de apreensão do ambiente também se dá através de signos, o que possibilita, em algum grau, essas aproximações.

A compreensão dos órgãos perceptivos de cada espécie como elemento indispensável da semiose e sua aproximação com a categoria de interpretante da semiótica de Charles Peirce é um aspecto específico da teoria dos signos de Jacob Uexküll (UEXKULL, 2004, p. 46). A diferença estaria no lugar do interpretante, no caso da semiótica de Peirce, relacionado ao humano, enquanto o interpretante de Jacob von Uexküll estaria ligado à noção de *Umwelt*, do organismo e do que o instrumento

¹⁸ Nesse sentido, me refiro à elaboração de curadorias temáticas dentro dos museus, dos deslocamentos de obras de espaço distintos para a galeria, ou elaboração de uma composição audiovisual que pode ser experienciada em uma sala.

específico de cada espécie possui de peculiaridades e especificidades (UEXKULL T. 2004, p. 46).

Na proposta analógica anteriormente delimitada, a semelhança funcional entre órgãos de diferentes espécies podem aproximar humanos e carrapatos na medida em que são organismos que interagem com seu ambiente por meio de semioses e relações sistêmicas. Os signos perceptivos dos carrapatos no processo de busca por sangue são os olfativos, táteis e temperaturais, nos seres humanos, a grande modo, os sentidos são divididos em visão, olfato, audição, tato e paladar, mas com fatores de misturas entre dois ou mais sentidos como a própria temperatura, que nesse caso vejo encaixar um pouco em cada um deles, assim como o movimento. Percorrendo ainda a associação entre signos percebidos através da especificidade do organismo com o seu exterior, T. von Uexkull (2004, p.44) não hesita em pensar o espaço humano: os signos organizativos são os produzidos por células táteis da pele e retiniana dos olhos, os signos locais que orientam e que estão ligados ao espectro dos signos direcionais – que compõem um plano bidimensional - e as atividades musculares que causam movimento de superfícies em um processo que pode ser entendido como “circular-sensório-motor”. O autor ainda recorda que na “semiose-espaço-compositora” não só adultos, mas também bebês e animais se interligam sistemicamente com seus objetos. Nesse segundo caso, “são formadas estruturas espaço-temporais em que sujeitos e objetos ainda são combinados em uma ‘mistura’ indistinta”. (UEXKULL T., 2004, p.44). Como se o objeto em si habitasse o sujeito e vice-versa.

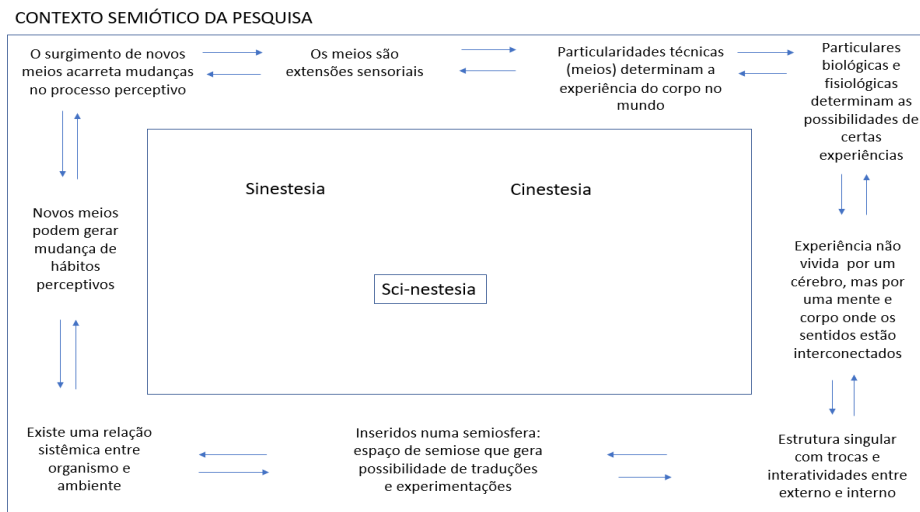
Nessa rede de interações que pretendo desenvolver no decorrer desta tese como a integração entre sentidos como algo conjunto em não separado, torna-se um equívoco a tentativa de separar absolutamente os procedimentos perceptivos. Os fenômenos químicos e físicos estariam permeando a superfície de todos os sentidos e muitas vezes os misturaria, evitando assim o equívoco de que (UEXKULL. T, 2004, p.38):

as interpretações físicas e químicas dos processos em sistemas vivos e as interpretações sógnicas teóricas seriam mutuamente excludentes. Na verdade, elas não são alternativas, mas as duas abordagens complementam uma a outra de maneira indispensável: a explicação dos processos físicos e químicos que estimulam os receptores de um sistema vivo é um pré-requisito para identificar os estímulos, sinais, ou portadores sógnicos (materiais) que são codificados como signos pelos sistemas vivos.

A biossemiótica engloba tanto os aspectos sensíveis inerentes às potencialidades individuais de cada organismo em determinados ambientes, quanto os efeitos que cada espécie pode vivenciar sob determinadas condições de seu mundo particular. O estudo da semiose, nesse contexto, implica observar as possibilidades de interatividade geradas enquanto tradução de códigos do espaço expositivo para o interior do corpo-mente de um fruidor. Entende-se esse fruidor como organismo (*Umwelt*) em suas multiplicidades inerentes de seu funcionamento biológico, mas também cujo procedimento interativo e experiencial acontece via semiose, sobretudo em condições semiosféricas dos espaços expositivos, onde há simultaneidade de códigos e possibilidades interativas. *Umwelt* pode ser definido como o mundo semiótico dos organismos ou o aspecto fenomenal do ambiente selecionado pelo equipamento sensório-motor da espécie, de acordo com suas necessidades biológicas (J. von Uexküll, 1940; T. von Uexküll, 1982 *apud* QUEIRÓZ, 2010, p.10).

4. Considerações Finais

A aproximação entre os conceitos de semiosfera e de *Umwelt* centram, principalmente, em duas perspectivas: a sistêmica e integrada, em que ambos olham para elos de ambientes, e a semiose como processo central da apreensão de signos e do modo de estar (e se relacionar) no mundo-natureza e na cultura. No caso da semiosfera, o sistema é estabelecido em seu conjunto de textos e linguagens em formação de códigos culturais no espaço semiótico e nos procedimentos informacionais. No caso do conceito de *Umwelt*, o sistema emerge da apreensão do ambiente a partir das peculiaridades perspectivas do mundo do organismo. O distanciamento entre estes dois conceitos acontece no fato de *Umwelt* dar um maior enfoque ao que é cognitivo da espécie do que no conceito de semiosfera.



Abrem-se caminhos para estudos dos hábitos da contemporaneidade, sobretudo os sensíveis, perante a forma como as imagens se dão em criações artísticas em galerias de arte, centros culturais e museus. O esquema é o primeiro passo da tese para se pensar em como estruturar e conduzir perguntas e inferências sobre relações possíveis de sinestesia, cinestésias e sci-nesstésias em espaços estéticos expositivos. Pega-se emprestado dois conceitos caros para a semiótica que auxiliam no entendimento dos objetos de pesquisa: semiosfera e *Umwelt*. Enquanto o primeiro pensa a criação artística em espaços expositivos diversos como processos de tradução na criação de uma ambiência de cultura a partir do movimento em um mecanismo único, mas onde há troca entre elementos distintos, o segundo se debruça sobre a interatividade semiótica nas especificidades de cada organismo – *Umwelt* – para com o ambiente e o que se move em seu exterior na junção cultura e natureza.

No sentido de compor um panorama teórico, os fenômenos de linguagem¹⁹ – sinestesia, cinestesia e a hipótese da tese, a sci-nesstesia – estão inseridos nos seguintes contextos semióticos: numa semiosfera, espaço de semiose que gera possibilidade de traduções e experimentações; em relação sistêmica entre organismo (corpos) e ambiente (espaços expositivos); da dinâmica de particularidades biológicas e fisiológicas que determinam possibilidades de certas experiências; experiências, por sua vez, não vividas por apenas por uma mente ou um cérebro, mas por um corpo onde os sentidos estão

¹⁹ Tais fenômenos não são abordados nesse artigo, que tem como intuito aprofundar um contexto semiótico geral para posterior entendimento das sinestésias.

interconectados; na possibilidade de geração de mudanças de hábitos perceptivos; interferências da tecnologia e de obsolescências tecnológicas no processo perceptivo; singularidades de trocas e interatividades entre fatores externos e internos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ELSAESSER, Thomas. Curadoria e programação como pós-produção. In: MENOTTI, Gabriel (org). Curadoria, cinema e outros modos de dar a ver. Vitória: Edufes, 2018.

_____. O cinema como arqueologia das mídias. São Paulo: Sesc, 2018.

HOFFMEYER, Jesper. *Signs of Meaning in The Universe. Traslated by Barbara J. Haveland.* Indiana University Press. Bloomington. 1996.

KULL, Kalevi. *On semiosis, Umwelt and semiosphere.* *Semiotica*, vol. 120(3/4), 1998, pp. 299-310. Disponível em: <http://www.zbi.ee/~kalevi/jesphohp.htm>

LÓTMAN, Iuri. Estética e Semiótica do Cinema. Imprensa Universitária. n.1. Ed: Estampa. Lisboa, 1978.

_____. La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto. Madrid: Cátedra, 1996a.

_____. *Universe of the Mind. A Semiotic Theory of Culture.* Indiana University Press, 2001.

McLUHAN, Marshall. A Galáxia de Gutemberg: a formação do homem tipográfico. Companhia Editora Nacional. Ed da Universidade de São Paulo. 1972.

_____. *Laws of Media: the new science.* University of Toronto Press, 1988.

_____. O Meio é a Massagem. Editora Imã. 2011.

_____. Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem. Ed: Cultrix. São Paulo. 1967.

NÖTH, Winfried. *Habits, habit change, and habit of habit change.* In: DONNA, E; ANDERSON, M. Consensus on Peirce's Concept of Habit. N.Y.: Springer. 2016.

PEIRCE, C.S. (1931-1958). *Collected Pappers.* Volume 1-8. Cambridge. Harvard University Press. Peirce: CP Editorial Introduction to Electronic Edition Membra Ficta Disjecta.

_____. The essential Peirce: selected philosophical writings, Vols. 1-2. Peirce Edition Project (ed.). Bloomington: Indiana University. (1998 [1893–1913])

QUEIROZ, João. Sistemas semióticos, artefatos cognitivos, Umwelt – uma contribuição ao Design da Informação. In: Infodesign. Revista Brasileira de Design da Informação. v. 7 | n. 2 [2010], p. 7 – 12 | ISSN 1808-5377

UEXKÜLL, Jakob von. (1928). *Theorische Biologie.* Berlim: Springer.

UEXKÜLL, Thure von. A teoria da Umwelt de Jacob von Uexküll. Galáxia, n.7, 2004.