



Novos Diálogos Entre Oriente e Ocidente na Mídia: o Exemplo da Ilustração Taiwanesa de Angie¹

Marina AGUSTONI²

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP

RESUMO

O presente artigo é a análise de uma das ilustrações, em versão digital, da artista taiwanesa Angie. Para tanto, serão aplicados alguns princípios da semiótica peirciana permeada com conceitos da obra de Massimo Canevacci e da Teoria Corpomídia de Katz & Greiner a fim de chegar a um melhor entendimento dos elementos constituintes da ilustração e a uma expansão interpretativa mais consistente. Trata-se de um estudo preliminar para evidenciar a convergência do pensamento ocidental e oriental, sobretudo no que se refere à interação corpo-ambiente, destacando novas possibilidades de diálogos transculturais na mídia contemporânea.

PALAVRAS-CHAVE: semiótica; corpomídia; Ásia; *bodyscape*. Angie.

¹ Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação - Semiótica do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 22 a 24 de maio de 2014.

² Doutoranda do Curso de Comunicação e Semiótica da PUC-SP, sob orientação da professora Dra. Christine Greiner. email: marinaagustoni@hotmail.com

Docente na Universidade Metodista de Piracicaba – UNIMEP e na Faculdade Canção Nova –FCN



INTRODUÇÃO

A imagem selecionada para a esta análise é do ano de 2012 e faz parte da obra da artista taiwanesa Angie, nascida em Hangzhou na China. Sua obra pode ser facilmente encontrada na internet, no site NeochaEDGE, onde podemos encontrar também obras de diversos autores asiáticos, além de outras ilustrações de Angie que no geral trazem uma crítica ao cotidiano humano, suas ilustrações podem ser facilmente entendidas por todas as culturas, não apenas a asiática pois trazem situações comuns em todo o globo.

Nesta ilustração especificamente ela apresenta a violência a qual estamos submetidos diariamente, a violência simbólica que nos molda através das instituições sociais e que é reforçada pelos aparelhos midiáticos, somos construídos a força pela sociedade, ou nos adaptamos a isso e aceitamos a docilização, ou ficamos a margem do sistema e das interações sociais. A ilustração fala ainda sobre a relação corpo-tecnologia, sobre as *distensões do homem*³, da organicidade da arquitetura, do entranhar-se comunicativo que transforma homem e ambiente.

Apesar de conseguirmos nos identificar com a situação da ilustração, e analisá-la com nosso referencial de natureza humana que foi em grande parte, formulada em torno do século 18 e 19, a partir dos estereótipos da tabula rasa (John Locke), do fantasma na máquina (René Descartes) e do bom selvagem (Rousseau), considerando essa noção de que existe uma natureza humana dada a priori, todas as discussões que transitam em torno do trâmite entre corpo humano e tecnologia passam a ser consideradas pós-humanas, devemos considerar entretanto que o entendimento asiático das relações homem-natureza e homem-tecnologia é desde o princípio bastante singular e diferente do nosso, ou seja, o homem não é um observador da natureza ou da tecnologia, ele é natureza e admitido como um sistema complexo também pode ser, desde o início, considerado um ciborgue, os ocidentais admitem os processos co-evolutivos entre corpo e tecnologia como parte do fenômeno vivo, do estar no mundo.

⁴ Termo traduzido dos pensamentos de Andy Clark no livro *Supersizing the Mind*.



BASES PARA A ANÁLISE

Para realizar a análise da ilustração em questão utilizaremos os conceitos da semiótica de Charles Sanders Peirce, a Teoria Corpomídia de Christine Greiner e Helena Katz, e os conceitos de *bodyscape*, *location* e *atrator* trabalhados por Máximo Canevacci.

Não compete a este artigo uma reflexão sobre todo o trabalho de Peirce, Greiner & Katz e Canevacci, farei então uma pequena incursão sobre suas obras afim de possibilitar uma exposição lógica e esclarecer a relação entre os conceitos que serão utilizados na análise da ilustração. Peirce nos auxiliará no que compete ao entendimento das relações de referencialidade, mediação e interpretação dos signos presentes nesta obra de Angie; para uma expansão da compreensão dos elementos, auxiliando no caminho de conexões entre o campo material e o visual, entre arte e realidade, utilizaremos os conceitos de Greiner & Katz e Canevacci.

O modelo triádico de signo elaborado por Peirce permite compreender o “representar” como forma de mediação integrada com a noção de apresentação e presentificação. O autor divide em três categorias a constituição de qualquer elemento fenomênico, categorias denominadas primeiridade, secundidade e terceiridade.

A consciência passiva da qualidade sem o reconhecimento ou a análise, a originalidade, o sentimento e a ausência de ação são características da primeiridade. A consciência do sentido, o conflito, a surpresa, a dualidade que implica ação e reação bruta são características da secundidade; a ideia de segundo sempre envolve a ideia de primeiro, já que o conflito só é possível após um conjunto de qualidades. A terceiridade por sua vez engloba o pensamento, é onde a cognição se torna possível, apenas na terceiridade a dualidade pode apresentar-se como intencionalidade, razão ou lei. É na terceiridade que chegamos a definição de signo genuíno, que nos dá a ideia de continuidade, levando a noção de semiose infinita; segundo Peirce o signo só pode funcionar a medida que ele se coloca no lugar de outro signo, sendo então uma mediação indispensável para a percepção, apreensão e cognição do mundo.

Vale ressaltar ainda que a terceiridade contém em si primeiridade e secundidade, são parte integrantes, não havendo uma fronteira rigorosamente determinada entre os estados mentais, o que levou Peirce a expandir a noção de signo.

...“mas nós podemos tomar signo num sentido tão largo a ponto de seu interpretante não ser um pensamento, mas uma ação ou experiência, ou



podemos alargar tanto o significado de signo a ponto de seu interpretante ser uma mera qualidade de sentimento”... (Peirce, apud SANTAELLA, 2004:91)

Tal alargamento permite que o signo funcione sem que necessariamente se estabeleça uma relação triádica genuína, uma relação diádica ou uma simples qualidade monádica pode funcionar como signo na mente do intérprete.

Além das três categorias universais a fenomenologia trabalha com três tricotomias da relação sígnica, o signo em sí (relação do signo com ele mesmo), a relação signo-objeto (ao que o signo se refere), e a relação signo-interpretante (efeito do signo na mente do interpretante).

Para facilitar a aplicação destes conceitos gerais utilizaremos o modelo apresentado por Lucia Santaella em seu livro *Semiótica Aplicada* (2002), trabalhando com mais ênfase o aspecto qualitativo-icônico que os aspectos singular-indicativo e convencional-simbólico.

Ainda num esforço de facilitar a passagem da abstração para a concretude usaremos os conceitos de Máximo Canevacci em sua obra *Fetichismos Visuais – Corpos Eróticos e a Metrópole Comunicacional* (2008), onde o autor propõe os conceitos de *atrator*, *bodyscape* e *location*; onde *atrator* é algo que tem e exerce uma potente atração visual ligada ao conteúdo fetichista, nas palavras do autor “É uma espécie de coeficiente atrativo do olhar, intrinsecamente volúvel e mutável e extremamente fetichista, que viaja entre os diversos sujeitos ou segmentos da população metropolitana em sentido amplo” (2008: 16). O *atrator* paralisa o olhar com tamanha intensidade que une olhar e elemento determinando novos caminhos sensoriais e interpretativos.

“*Bodyscape* é o corpo espaçado” (2008: 31) é o corpo que flutua entre a observação alheia e a própria, é o corpo que atrai e é atraído pelo espaço, pela *location*, resignificando-se e ao mesmo tempo resignificando a *location*, despertando novas percepções e sensações, essas resignificações permitem ao *bodyscape* transitar também no *bodycorpse* que seria o corpo coisificado, sem vida.

“O sujeito portador do *bodyscape* deve ser redefinido na medida em que representa um desafio às ciências sociais tradicionais. Ao invés de um indivíduo passivo, é um intérprete ativo que aplica uma semiótica espontânea ao próprio corpo, narrando as próprias mudanças comunicacionais e os próprios desejos sensoriais...” (CANEVACCI, 2008: 30)



Devemos saber que o autor trabalha o fetichismo de forma particular, como um conceito hídrido, na sua própria imanência com um sentido ainda a ser compreendido em todas as suas potencialidades.

Canevacci afirma o tempo todo em sua obra o transitar dos corpos em *bodyscape* e *location*, e que essa fluidez altera, cruza, junta, ressignifica ambos, e é justamente com essa ideia de que o movimento metafórico gera sucessivas e incessantes representações do real que se desloca que Greiner & Katz começam a formular a Teoria Corpomídia.

As autoras propõem o abandono da visão de corpo como recipiente e da separação entre corpo, natureza e cultura, para elas corpo e ambiente se codeterminam. A cognição, o significado, é construído a partir do movimento, o corpo é então um resultado transitório do fluxo de informações que flui sistematicamente dele para o ambiente e do ambiente para ele.

As informações percebidas, sentidas pelo corpo, são transformadas em corpo, pois o reorganizam e o modificam, as informações que chegam entram em negociação com as que já estão ali, o corpo então é sempre mutável uma vez que seus resultados são sempre temporários.

“O corpo é o resultado desses cruzamentos, e não um lugar onde as informações são apenas abrigadas. É com essa noção de mídia de si mesmo que o corpomídia lida, e não com a ideia de mídia pensada como veículo de transmissão. A mídia a qual o corpomídia se refere diz respeito ao processo evolutivo de selecionar informações que vão construindo o corpo. A informação se ‘transmite em processo de contaminação’.” (GREINER, 2005: 131)

Neste sentido o corpomídia se aproxima mais da Teoria Geral dos Sistemas de Bertalanffy e se distancia do modelo comunicacional proposto por Shannon e Weaver na Teoria da Informação; mesmo que em constante fluxo de informação corpo e contexto (ambiente) preservam sua unidade sistemática, permitindo a sobrevivência do sistema mesmo sobre constante transformação; o contexto aqui não é passivo, estático, é um contexto-sensitivo, senciante.

“Esses processos têm lugar no tempo real de mudanças que ainda estão por vir, no ambiente, no sistema sensorio-motor e nervoso. Quem dá início ao processo é o sentido do movimento. É o movimento que faz do corpo um corpomídia.” (GREINER, 2005: 133).

Determinados e esclarecidos os conceitos podemos iniciar a análise da ilustração.

ANÁLISE



Ilustração da artista taiwanesa Angie

A primeiridade e o pulsar do *atrator*

Antes de iniciar a análise é importante frisar que neste artigo não analiso a obra em sua materialidade original, analiso uma versão digital da ilustração, baixada a partir do site NeochaEDGE, o que pode gerar uma diminuição do potencial qualitativo-imagético da obra.

Neste primeiro momento abordarei as qualidades imagéticas presentes na ilustração, trabalhando com o aspecto qualitativo-icônico da primeiridade Peirciana permeando a análise com os conceitos de Canevacci.

A estupefante imagem do *bodycorpse*, do corpo rígido, aparentemente morto, invade a mente do interpretante com a mesma violência que ela representa. Os primeiros sentimentos que chegam ao interpretante são a violência latente da atualidade e a morte.

O corpo da pequena garota atingido pelas costas, caído ao chão com uma poça ao redor choca, e determina o sentido de leitura das imagens, trata-se então do que Canevacci chama de *atrator*, mas aqui esse *atrator* é também *bodycorpse*.

A ilustração feita toda em tinta preta sobre papel pardo evoca no interpretante emocional dois sentimentos principais, o papel pardo traz para nós brasileiros e para algumas outras culturas também, a cotidianidade, o dia-a-dia, a sensação de que a cena, apesar de chocante é diária e comum. A ausência de cores básicas e a presença única do



preto traz uma dramaticidade poética que ao mesmo tempo em que da seriedade a cena, a banaliza como uma foto de jornal e a torna mais suportável pois não há o vivo chocante do vermelho sangue em sua plenitude. Comumente utilizamos a expressão “preto no branco” para dizer que algo está claro, esclarecido, que é regra estabelecida, acordada, na ilustração o “preto no pardo” nos leva além de uma regra estabelecida, mas a um hábito, a uma prática diária.

Um das grandes perdas qualitativas que podemos verificar é a perda da textura, a obra original por ser em papel e tinta apresenta uma textura tátil e visual que a reprodução digital da obra não nos permite sentir, e que muito provavelmente nos deixaria ainda mais estupefatos.

Todas estas são hipóteses interpretativas, um rema, uma vez que surgem da relação interpretante-ícone, ícone este que advém da representação do sentimento, dos quali-signos presentes na ilustração.

Lendo índices no caminho do *atrator*

Por se tratar de uma ilustração não abstrata, caso contrário a identificaríamos como um campo repleto em sua maioria por quali-signos, a obra é então um sin-signo pois seus elementos são índices de um mundo existente e despertam no interpretante a ligação entre o índice e o objeto, por essa referencialidade entre a obra e o real. O nível qualitativo-icônico mantêm-se presente neste segundo estágio da análise que diz respeito aos aspectos singulares-indicativos, pois ele determina forma e identidade do signo. Nesta parte do artigo tratarei sobre o signo em si e a sua relação indicial com o objeto.

A ilustração analisada se apresenta aqui no formato digital com extensão JPEG; com 8,56cm de altura e 13,49cm de largura. A reprodução digital da obra é então um sin-signo da obra, porém composta por quali-signos um pouco diferentes da obra original.

Após sentir as qualidades imagéticas e ficar estupefato com as emoções que saltam aos olhos é possível começar a pensar na indexicalidade da ilustração, faremos então o caminho indicado pelo *atrator*.

O pequeno corpo caído, atingido por uma enorme quantidade de elementos, os quais falarei mais adiante, indica um não suportar da vida cotidiana, ao redor do corpo



uma poça, que apesar de não ser vermelha é claramente um índice de sangue, e pela quantidade de sangue e a posição sem reação do corpo a sensação de esgotamento se liga imediatamente a cena, e então o corpo é agora *bodycorpse*, índice da morte.

No canto superior esquerdo vemos dois aviões de papel voando em direção ao corpo da garotinha, os aviões indicam um ataque e ao mesmo tempo estão embuídos com o sentimento de fragilidade e inocência da infância. São simples aviões de papel, usados pelas crianças em suas guerrinhas na escola, frágeis e inocentes, mas carregam algo muito maior, o peso da guerra, assim como as crianças frágeis e inocentes mas obrigadas a carregar o peso do mundo adulto, com o qual terão que lidar por toda a vida. O pequeno corpo é obrigado a negociar e assimilar mais informação e responsabilidade do que cabe nele, numa espécie de treinamento intensivo e obrigatório para a sobrevivência e a vivência do ser em sociedade.

O *atrator* nos leva primeiramente a ver a cabeça na poça de sangue, depois numa tentativa de entender o que acontece abrimos a visão e então vemos a *causa mortis*, nesse momento o choque é tão grande que tentamos reverter a situação, como se o corpo não tivesse sido atacado e sim como se tudo aquilo estivesse brotando do corpo, é então que percebemos os rastros indicativos de movimento e direção atrás dos aviões de papel e as gotas de sangue ao lado da poça, confirmando que o corpo foi violentamente invadido pelo contexto.

Violência simbólica da educação midiática

De maneira geral é exatamente essa pressão, essa força do contexto, das responsabilidades, esse poder de invadir e contrariar tudo e todos que a ilustração intenta representar, à força a *location* transforma *bodyscape* em *bodycorpse*. Se refletirmos um pouco mais sobre a ilustração podemos prever que o corpo se levantará, e retomará suas atividades, sua “vida”, mas como corpomídia estará constantemente em luta com as informações do contexto, e enquanto as informações, pressões e obrigações forem maiores e mais rápidas que a assimilação este será um corpo zumbi, o corpomídia estará em curto-circuito e funcionará como um zumbi, sob a força de um comando que não é a do seu próprio consciente. Nesta parte abordarei a relação simbólica signo-objeto, tratando do que simboliza cada um dos objetos que atacam a garotinha, e comentando sobre a violência simbólica contida nesses elementos.



O relógio simboliza o tempo ao qual somos submetidos e a quem devemos obedecer, toda nossa vida é controlada e pautada sobre o tempo, uma convenção histórica que determina e controla a vida de todos os seres humanos, o relógio. Segundos, minutos, horas ou dias, tudo pensado e trabalhado de forma a favorecer a produção, aquele tempo que chamamos de nosso nada mais é senão o resto, a sobra daquilo que não foi usado para produção, por isso cada vez mais ele é reduzido, mínimo; hoje em um mundo com real e virtual permeáveis, onde *online* e *offline* se misturam esse tempo “seu” é cada vez mais do outro.

A língua é outro grande símbolo do controle, da convenção e do pensamento humano, a partir dela é que se é possível pensar, com ela podemos nos comunicar com o outro, precisamos dela, e ela nos é imposta assim que nascemos, aprendemos a ouvir e depois a falar, então somos levados a escola que nos ensinará como transformar aquilo em símbolos grafados, e jamais nos libertaremos dela, pois assim como o tempo, a língua é condição básica para a vida em sociedade. A régua é o símbolo da métrica, do controle humano sobre as coisas, sim quantificamos tudo, e para isso somos forçados a aprender na escola os padrões de pesos e medidas universais, para podermos quantificarmos tudo, inclusive nós mesmos.

O prédio simboliza o trabalho, para o qual somos constantemente preparados, a pequena garota é uma vítima dessa pressão a qual somos submetidos para que aprendamos todos os códigos e convenções de uma vida adulta, produtiva, previamente e historicamente programada para cada ser humano. O pedaço de filme simboliza o cinema, que seria nossa fuga desse massacre de informações mas acaba sendo um reforço para isso, o cinema, o entretenimento nos leva para fora da realidade mas ao mesmo tempo ele representa e reforça essa realidade, um forma de poder disfarçada em lazer.

O conjunto nos leva para simbólico controle do selvagem, para a docilização do ser, senão de maneira sutil então à força, a imagem simboliza explicitamente algo que acontece implicitamente, dia após dia, a violência simbólica a qual somos submetidos desde o nascimento através das instituições sociais e reforçada pela mídia. Vale dizer que está é a visão de um suposto interpretante final, mas que não deve ser fechada, pois haverão outros supostos interpretantes finais e a semiose continuará assim indefinidamente.



CONSIDERAÇÕES

Quando o *atrator* é constituído por um *bodyscape* invadido pela *location* e, por isso, não mais *scape*, mas agora *corpse*, *bodycorpse* temos a ilustração de Angie; temos um corpomídia em curto-circuito, as informações, convenções, regras, espaços e contextos com que ele interage ultrapassam sua capacidade de negociação de informação interna, e a metáfora que resta é esta, do corpo em crise, invadido e possuído por um espaço com tamanha significação que ele não é capaz de processar nem adaptar-se a ele. É o corpo que perdeu a luta com as informações que chegam até ele, o corpomídia constantemente construído pelo contexto torna-se *bodycorpse*, destruído pelo próprio contexto em excesso, no entanto as relações de significação continuam em uma semiose infinita onde o corpo e o contexto continuarão se transformando e se construindo sempre.

Analisar a ilustração de uma artista taiwanesa, com conceitos de pesquisadores americanos, italianos e brasileiros e notar a grande capacidade de combinação e convergência dessas ideias me faz crer que cada dia mais mudamos nosso entendimento de corpo, misturando conceitos orientais e ocidentais, abandonando a ideia de separação entre corpo e cultura, corpo e tecnologia, corpo e ambiente. Tal entendimento não ecoa entre as culturas asiáticas que compreendem a presença da tecnologia com e no corpo humano, como parte do projeto humano, ou seja, como apenas mais uma possibilidade de distensão do ser vivo no mundo. Na medida em que a cultura pop asiática e suas imagens circulam, reverberam também entre cientistas, filósofos e artistas ocidentais que admitem os processos co-evolutivos entre corpo e tecnologia como parte do fenômeno vivo, do viver.



REFERÊNCIAS

CANEVACCI, Massimo. **Antropologia da comunicação visual**. São Paulo: DP&A Editora, 2001.

_____, **Fetichismos Visuais** – Corpos eróticos e metrópole comunicacional. São Paulo, SP: Ateliê Editorial, 2008.

CLARK, A. **Supersizing the Mind: Embodiment, action and cognitive extension**. Oxford Scholarship, 2008.

_____. **Natural-Born Cyborgs: Minds, technologies, and the future of human intelligence**. Oxford: Usa Trade, 2004.

GREINER Christine e AMORIN, Cláudia. **Leituras do Corpo**. São Paulo: Annablume, 2003.

GREINER Christine. **O Corpo: pistas para estudos interdisciplinares**. São Paulo: Annablume, 2005.

_____. **O Corpo em crise: novas pistas e o curto-circuito das representações**. São Paulo: Annablume, 2010.

KATZ, H e GREINER, Christine. **Corpo e processos de comunicação**, in Nova Fronteira – Estudos midiáticos, vol III, n.2, dezembro de 2001, São Leopoldo: UNISINOS.

PEIRCE, Charles Sanders. **Collected Papers of Charles Sanders Peirce**. Eletronic Edition. [ed.] Charles Hartshorne, John Weiss e Arthur W. Burks. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1931-1935. Vols. I – VI e VII – VIII.

_____. **Semiótica** [trad.] José Teixeira Coelho NETO. São Paulo: Perspectiva, 2005.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal – aplicações na hipermídia**. São Paulo: Editora Iluminuras 2009.

_____. **A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

_____. **O que é semiótica**. São Paulo: Editora Brasiliense, [1983] 2007.

_____. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Pioneira Thomson, 2002.

SITE

Edge Neocha - Site para acesso as ilustrações

www.edge.neocha.com