

Afinal, o que é semiótica?

Frederick van Amstel

Este texto é uma transcrição feita por Caroline Esser de um podcast do Blog Usabilidoido (2005). Para ouvir, acesse http://www.usabilidoido.com.br/afinal_o_que_e_semiotica.html

Semiótica é um termo que vem do grego: *semeion* que significa signo, e *otica* que significa Ciência. A semiótica, então, é o estudo dos signos.

Mas o que é um signo, afinal de contas? Signo é uma representação de uma determinada coisa. A mente humana tem acesso ao mundo externo através de representações. Quando você vê uma bola colorida uma bola azul, você cria uma imagem mental no seu cérebro, que é uma cópia, similar àquele objeto original. Mas não é o objeto original. A bola azul não está dentro da sua cabeça. Você consegue ter uma noção de que ela existe, você consegue lidar com ela na sua mente graças a uma representação que a sua mente cria para si mesmo.

Então, nós vamos ver, o nosso mundo pode ser todo estudado a partir da Semiótica por que, afinal de contas, tudo é signo. O signo está em tudo. Tudo pode ser analisado segundo os preceitos da Semiótica.

Uma das primeiras formas de análise da semiótica, interessante para entender muitas coisas na vida, é o modelo triádico que define o que que é signo. O signo é a união do *representamen* e dos seus significados. *Representamen* não é o significado. *O representamen* é a coisa que está sendo usada para representar. No caso do exemplo da bola, nós temos a imagem da bola azul na nossa mente. Esse é o *representamen*.

O significado é o que aquilo significa. Isso é uma esfera, que tem um volume, que tem uma determinada vibração de luz X que corresponde ao azul. Esse é o significado da imagem que é formada em nossa mente. Mas o modelo é triádico. Existe um terceiro lado nesse modelo que é a coisa em si. A própria bola, o objeto real original, mas que não faz parte do signo, porque não pode ser manipulada.

A bola não está dentro de nossa mente e o signos só existem na mente. Não há como colocar o significado nas coisas. Você pode ter um dicionário que tenta listar significados, mas o problema do dicionário é que ele usa outro signo para definir um signo, ou seja, ele não traz o significado, ele traz um conjunto de signos que vai ter um significado mais bem explicado do que o próprio signo a que ele está se referindo.

Por exemplo, *interface* é um termo que está no dicionário. Analisando pelo modelo triádico, o termo interface: nós temos o *representamen* na palavra interface, nós temos o objeto que é a interface gráfica do computador ou uma interface de uma torradeira, e você tem o significado, que é o conceito, o que significa. A interface significa uma superfície, digamos assim, um local onde ocorre a interação entre duas entidades. Uma interface também pode mediar a comunicação entre um programa de computador e outro, então não necessariamente é uma interação entre um ser humano e uma coisa. Essa é a análise triádica da palavra interface. Mas, se você for ver no dicionário, você vai ter uma definição de interface: “o local onde ocorre a interação entre duas entidades”. Mas, local é um outro signo! O que significa local? Aí você tem mais um significado. Como definir o que é local? Local é um lugar, não, espere aí, lugar já é outro signo. O que é lugar? É uma região definida, não, espere, “região” e “definida” são outros signos. Então você vai criando um ciclo interminável, infinito de significados que significam outras coisas, que significam outras coisas, que significam outras coisas... Isso é o que Charles Peirce, o papa da Semiótica, definiu como a *semiose ilimitada*. É muito interessante não só no campo da linguagem, mas também no campo do Design de Interface analisar o que cada signo significa e o que cada significado do signo significa.

Pra ficar um pouco mais claro e não parecer apenas um jogo de palavras, vou dar um exemplo aplicando um outro conceito da Semiótica. Cada signo pode ser dividido em 3 categorias: *símbolo*, *índice* e *ícone*. Esse ícone, a gente está acostumado a usar no Design de Interface para se referir a qualquer imagem de que tenha 16x16 *pixels* de largura. Esse é o conceito de ícone popular. Mas, para a Semiótica, o conceito é mais abrangente. Ícone é um signo marcado pela semelhança com o objeto que está sendo representado, com a outra ponta do modelo triádico, a coisa em si. Podemos dar o exemplo do botão. O botão na interface gráfica tem uma semelhança com o botão real: é uma superfície elevada que pode ser pressionada. É uma metáfora trazida para a interface gráfica para ter um significado similar. No mundo real, o botão significa que você pode apertar e ter uma determinada ação executada. Na interface gráfica é a mesma coisa: você pode clicar no botão e executar uma ação, mas isso já é um outro signo. A semiose é ilimitada, cada signo leva um outro signo, que tem um outro signo e por aí vai infinitamente.

O interessante desse signo em particular é que a relação dele já não é mais uma relação icônica. É uma relação de índice. Existe um nexos imediato entre apertar o botão e executar uma ação. É um ato reflexo. Quando você, no mundo real, esbarra numa determinada coisa, você sabe que essa ação vai ter uma reação. Você vê um botão e sabe que, se você exercer uma força sobre aquele botão, essa força vai ser retornada de alguma forma,

alguma coisa vai acontecer. Então o conceito de executar uma ação é um signo, é um signo do tipo índice.

O terceiro tipo de categoria para análise de signos é o tipo simbólico. O simbólico é uma relação convencional. É uma relação estabelecida por uma norma convencionalizada dentro da sociedade. O exemplo mais importante de símbolos convencionais é o uso do alfabeto pra descrever os sons da fala. São signos que não tem uma relação direta. Por exemplo, a letra A não tem uma relação direta com a entonação da vogal A. Não há nada de similar entre o desenho da letra com essa forma de abrir a boca e soltar uma certa quantidade de ar fazendo vibrar as cordas vocais. É diferente do ícone. Os hieróglifos, que é um sistema de escrita ultrapassado, são mais icônicos: se você queria falar sobre um pássaro, você desenhava um pássaro simplificado, um ícone de um pássaro. O problema é que existiam muitas coisas que não poderiam ser iconizadas e ficava realmente muito difícil ter uma linguagem mais abstrata nos hieróglifos. Você tinha que ter uma quantidade muito grande de caracteres pra poder se referir as coisas do mundo. A sociedade evoluiu e criou os alfabetos fonéticos, que é o que a gente usa hoje em dia. Eles são muito mais abstratos.

Assim como a linguagem escrita evoluiu de uma relação icônica para uma relação simbólica, percebo que a metáfora do botão nas interfaces gráficas da web também está mudando sua relação primária. Acredito que o botão já esta se tornando uma convenção tão arraigada, que qualquer coisa que a gente veja na interface gráfica que tenha bordas delimitadas e que tenha uma certa proeminência visual, um rótulo curto e uma área definida, isso é um botão. Não existe mais aquela necessidade de estar atrelado à semelhança com o botão real. Você não precisa mais usar o sombreado no botão de interface gráfica web, que é o principal indicativo da relação de iconicidade com o botão real.

Acredito que, no futuro, o botão vai cada vez mais ter uma relação simbólica com a idéia original de botão trazida do mundo real. Temos um exemplo parecido que é o próprio hiperlink. O hiperlink, na realidade, não executa uma ação. O significado do hiperlink é ir para um determinado lugar. Essa é uma relação ainda mais simbólica, porque você tem um conceito de movimentação no ciberespaço, que é algo totalmente abstrato. Não existe nenhuma correspondência com um objeto real. O hiperlink não utiliza nenhuma metáfora com alguma coisa do mundo real. Uma metáfora seria possível se existissem mochilas a jato, que você pudesse sair na varanda de sua casa, apertar um botão e sair voando na velocidade da luz e cair no apartamento de uma pessoa que você conhece. Aí sim poderia haver uma relação icônica do hiperlink com o objeto real.

Toda essa análise que a gente fez até agora, parte dos preceitos da Semiótica. Essa é a utilidade da Semiótica. Ela parece muito teórica no início. Parece não ter utilidade prática. Mas, se você começa a pensar um pouco sobre, usar a Semiótica pra pensar o Design de Interface dá para tirar insights e ver coisas que não seriam tão óbvias sem as ferramentas de análise da Semiótica.

Deixe seu comentário sobre esse texto:

http://www.usabilidoido.com.br/afinal_o_que_e_semiotica.html