

COMUNICAÇÃO APLICADA

Índice

1. Semiótica	3
1.1. Conceito	3
1.2. Objetivos da Semiótica	4
1.3. Conceitos Básicos	4
1.3.1. <i>Signo</i>	4
1.3.2. <i>Índices</i>	4
1.3.3. <i>Símbolo</i>	4
1.4. Conceito	4
1.5. Como um Signo “Significa”?	5
1.6. Significado	5
1.6.1. <i>Significações diferentes</i>	6
1.7. Categorias do Pensamento e da Natureza/ Pierce	6
1.7.1. <i>Ícone (quali-signo)</i>	6
1.7.2. <i>Índice (sin-signo)</i>	7
1.7.3. <i>Símbolo (legi-signo)</i>	7
1.8. Códigos Analógicos	7
1.9. Códigos Digitais	7

1. SEMIÓTICA

1.1. CONCEITO

Semiótica é a ciência que estuda os signos. Há diversas vertentes que estudam essa disciplina. É interdisciplinar, portanto, utilizada para explicar os processos de significação em várias áreas do conhecimento, desde a linguística até a linguagem binária dos computadores ou do DNA.

O que significa significar?

Em primeiro lugar: a comunicação seria impossível sem a significação, isto é, a produção social de sentido.

Sabemos que signo é todo objeto perceptível que, de alguma maneira, remete a outro objeto.

Existem objetos que foram especificamente criados para pensarmos em outros objetos.

Exemplos: os sinais de trânsito, as notas musicais e as palavras da língua portuguesa.

Significar: representar ideias.

Semiótica e cultura

Todo fenômeno de cultura só funciona culturalmente porque é também um fenômeno de comunicação. Esses fenômenos só comunicam porque se estruturam como linguagem.

Conclui-se que todo e qualquer fato cultural e toda e qualquer atividade ou prática social constituem-se como práticas significantes, isto é, são práticas de produção de linguagem e de sentido.

Semiótica e o homem

A inquieta indagação para a compreensão dos fenômenos desvela significações.

É no homem e pelo homem que se opera o processo de alteração dos sinais (qualquer estímulo emitido pelos objetos do mundo) em signos ou linguagens (produtos da consciência).

A linguagem não precisa ser necessariamente humana, pode ser inumana. Exemplo: as linguagens binárias que as máquinas utilizam para comunicarem-se entre si e com o homem.

Vida e linguagem

Os dois ingredientes fundamentais da vida são:

- energia (possibilita os processos dinâmicos);
- informação (comanda, controla, coordena, reproduz, modifica e adapta o uso da energia).

Não apenas a vida é uma espécie de linguagem, mas também todos os sistemas e formas de linguagens tendem a se comportar como sistemas

vivos, ou seja, eles reproduzem, readaptam-se, transformam-se e se regeneram como as coisas vivas.

1.2. OBJETIVOS DA SEMIÓTICA

A semiótica tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e sentido.

Sem informação, não há mensagem, não há planejamento, não há reprodução, não há processo e mecanismo de controle e comando. Exemplo: o DNA (substância universal portadora do código genético) ou mesmo os códigos binários utilizados na computação — números que representam outras coisas, e é por meio deles que são construídos os programas e sistemas.

1.3. CONCEITOS BÁSICOS

1.3.1. *Signo*

Algo que representa alguma coisa para alguém.

Outros objetos têm função de signo em virtude de seu uso na sociedade.

Exemplos: **automóvel** – velocidade; **caminhão** – transporte; **giz** – sala de aula.

1.3.2. *Índices*

São os sinais, indícios que possibilitam conhecer, reconhecer, adivinhar ou prever alguma coisa.

Exemplo: sinais ortográficos, os desenhos para representar regras de trânsito, uma pegada humana, bem como a fuga dos animais sinaliza a iminência de algum desastre etc.

1.3.3. *Símbolo*

A palavra tem origem no grego súmbolon; significa um elemento representativo que está (realidade visível) no lugar de algo (realidade invisível), que tanto pode ser um objeto como um conceito ou uma ideia.

O símbolo é um elemento essencial no processo de comunicação, encontrando-se difundido pelo cotidiano e pelas mais variadas vertentes do saber humano.

Exemplos: bandeira, o hino nacional, a cruz, a mulher cega segurando a balança, as alianças do casal etc.

1.4. CONCEITO

A capacidade de abstração de qualidades comuns e de colocar um nome à qualidade geral deu origem ao conceito.

O conceito viria, então, a ser a imagem formada na mente do homem após perceber muitas coisas semelhantes entre si.

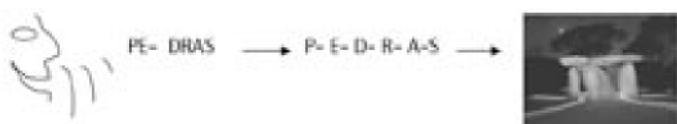
1.5. COMO UM SIGNO “SIGNIFICA”?

Temos o objeto representado, chamado objeto referente ou simplesmente o referente; o signo se refere a ele.

Temos o significado do signo, seu conceito, a imagem formada na mente acerca do referente.

Temos o significante, que viria a ser a representação física do signo: os sons “pe-dras”, a palavra escrita “p-e-d-r-a-s”, o desenho de pedras ou sua fotografia.

Dependendo do contexto, o significado do significante pode mudar. Portanto, existe um significante e vários significados.

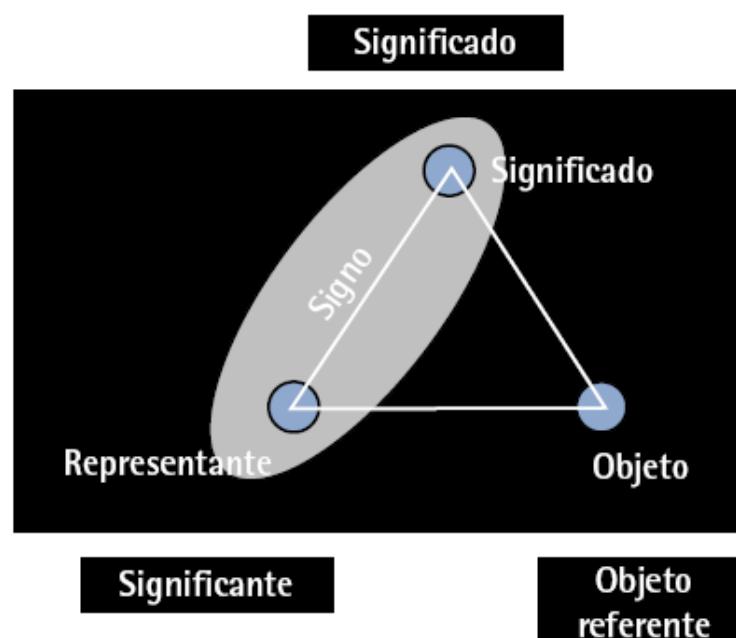


1.6. SIGNIFICADO

Não é uma propriedade do signo, mas um conjunto de relações pelas quais o signo é formado.

O significado dos signos não está nos próprios signos, nem nos objetos, mas nos conceitos ou nas imagens na mente das pessoas.

Portanto, não é um conceito simples, visto que envolve coisas tangíveis e visíveis e também relações abstratas. Exemplos: Deus sereias etc.



1.6.1. Significações diferentes

Exemplos

- O seu pai é um cavalo.

Ao dizer isso, literalmente, estamos falando que você é filho de um equino, mas, logicamente, que seu pai é mal-educado.

- Que bonito, hein?

Essa expressão pode significar que você acha algo bonito ou que acha feio, dependendo da situação e da interação.

As palavras são baldes vazios, nelas se coloca qualquer ideia.

1.7. CATEGORIAS DO PENSAMENTO E DA NATUREZA/ PIERCE

Charles Sanders Pierce (1839-1914) é considerado o fundador da semiótica moderna; ele acreditava que todo pensamento dava-se em signos, na continuidade de signos.

Dividia os signos e o pensamento em três categorias naturais, que ele chamava de:

1. Primeiridade / Qualidade / Ícone / Quali-signo;
2. Secundidate / Reação / Índice / Sin-signo;
3. Terceiridade / Representação / Símbolo / Legi-signo.

3- Símbolo (significado)



1- Ícone (qualidade)

2- Índice (relação)

1.7.1. Ícone (quali-signo)

Mantém uma relação de proximidade sensorial ou emotiva entre o signo, a representação do objeto e o objeto dinâmico em si.

É importante falar que um ícone pode não exercer apenas essa função. Vejamos o caso do desenho de um boneco de homem e um de mulher à porta dos banheiros, indicando se é masculino ou feminino. A priori, é ícone, mas também é símbolo, porque, quando olhamos para ele, reconhecemos que ali há um banheiro e que é do gênero que o boneco representa, isso porque foi convencionado que assim seria, então ele é **ícone** e **símbolo**.

Diz respeito à pura qualidade.

"Apresenta e não representa":

- não representa efetivamente nada, senão formas e sentimentos; isso permite que ele tenha um alto poder de sugestão;
- produz em nossas mentes uma gama enorme de relações de comparação;
- é uma possibilidade;
- imagem (hipoícone). Exemplo: azul.

1.7.2. Índice (*sin-signo*)

Tem a ligação física com seu objeto, como, por exemplo, uma pegada é um "índicio" de quem passou.

É anteriormente adquirido pela experiência subjetiva ou pela herança cultural.

Por um indício (causa), tiramos conclusões.

É um signo que indica outra coisa com a qual ele está factualmente ligado. Há, entre ambos, uma conexão de fato.

Enfim, o índice como real, concreto, singular é sempre um ponto que irradia para múltiplas direções.

Exemplo: Onde há fumaça, há fogo. O azul do céu.

1.7.3. Símbolo (*legi-signo*)

É uma lei; em relação ao seu objeto e signo, é um símbolo, uma convenção social.

Extrai seu poder de representação porque, por convenção ou pacto coletivo, determina que aquele signo represente seu objeto.

Não é individual, mas geral.

Desse modo, o objeto de uma palavra não é alguma coisa existente, mas uma ideia abstrata, lei armazenada na propagação linguística de nossos cérebros.

Exemplo: O azul do céu é bonito.

1.8. CÓDIGOS ANALÓGICOS

São aqueles signos cujos significantes se parecem com os objetos referentes. Entre eles, os signos icônicos (de ikome = imagem, em grego) reproduzem mais fielmente as características do objeto referente.

Signos icônicos são as fotografias, os desenhos, as palavras onomatopeicas etc.

1.9. CÓDIGOS DIGITAIS

A palavra digital vem de dígito, que são os números de 0 a 9.

São os signos que não guardam semelhança alguma com seus referentes; não empregam somente números ou dígitos, mas também letras.

O código binário pode ser utilizado para transmitir fantásticas quantidades de informação a velocidades elevadíssimas.

Exemplos: códigos binários, aqueles que transmitem informação pela alternância de apenas dois estados; código Morse: ponto e traço; semáforos (ligados ou desligados); calculadoras ou computadores que passam ou não os impulsos elétricos.