

Resumo

Este trabalho tem por objetivo analisar construções de significados, relacionados a uma imagem, realizadas por alguns estudantes universitários através do meio digital. A discussão baseia-se no conceito de fase pós-fotográfica de Santaella e Nöth. Partindo dessa base teórica, defendo que as imagens virtuais-digitais desestabilizam noções de tempo e espaço como sendo fixos, eliminando, assim, as fronteiras entre o real e virtual. Nesse contexto, assume-se que a leitura de imagens é uma prática sócio-cultural.

Palavras chaves: imagem, letramento crítico, letramento digital, autoria, educação

Abstract

This paper aims at analysing the construction of meanings related to an image by some university students through the digital medium. The discussion is based on Santaella & Nöth's concept of post-photographic phase. From this theoretical basis I defend that virtual-digital images destabilize fixed notions of time and space, blurring the frontiers between real and virtual realities. In this context, it is assumed that reading images is a socio-cultural practice.

Key words: image, critical literacy, digital literacy, authorship, education

1. Introdução

É sabido que um dos maiores desafios da atualidade constitui-se em lidar com as contradições inerentes à co-construção de conhecimento aliado à prática social que ressurge, a (re)começar pelos novos meios eletrônicos de comunicação. Estes se apresentam como espaços oportunos para o que Lankshear & Knobel (2005) denominam de novos letramentos, ou seja, leitura como uma prática social, portanto, envolvendo questões de cultura, poder, contestações das ideologias ditas hegemônicas, negociações discursivas e ações frente a essa problemática.

Partindo do princípio de que o universo eletrônico-digital apresenta um vasto espectro de híbridas, múltiplas e fluidas identificações no qual proliferam vários *loci de enunciação*², torna-se ainda mais delicado o trabalho lá desenvolvido por mais preparado e cuidadoso que seja o cidadão hiperleitor³, as instituições, nesse empreendimento em conjunto. É proposta deste trabalho investigar como alguns universitários se apropriam da noção de letramentos enquanto discutem uma imagem num site criado especificamente com finalidade didática, sem excluir a minha própria interação, webnarah.pro.br (doravante Webnarah). Utilizo o nome Cyberbob que é do conhecimento de todos os participantes-hiperleitores da pesquisa. Estes, após aceitarem o convite (eletrônico, se os conheço, ou por

¹ Doutoranda em Estudos Lingüísticos e Literários em Inglês, sob a orientação da Profa. Dra. Walkyria Monte Mór (FFLCH – USP).

² *Locus de enunciação* é um conceito de Bhabha que se refere ao contexto sócio-ideológico, cultural, no qual o usuário da linguagem se insere.

³ Denomino hiperleitor, o usuário da Internet em geral, com uma determinada competência e/ou habilidade técnica e também criticidade a partir de sua leitura de mundo.

meio de seus próprios professores universitários, meus colegas) para participar da pesquisa como voluntários, se cadastram no site mediante uma senha e apelido. Webnarah apresenta nove categorias representando temas variados: vídeo games, charges, filmes, imagens, lendas urbanas, músicas, conteúdos de e-mails, outros. O conteúdo de cada categoria é renovado semanalmente por Cyberbob. O que confere sustentação a essa pesquisa é a sua incontestável natureza *exploratória* (Gee, 2004: 77-90) a qual está acima da mera descrição analítica dos dados. Quando novas linguagens ressurgem, é sumamente importante que novas metodologias sejam adotadas e exploradas numa tentativa de dar conta da complexidade das transformações culturais. Assim sendo, a proposta, aqui, se caracteriza por tratar-se de um espaço não monolítico em que a complexidade de diferentes identificações, experiências e saber se articulam num meio digital que é comum a todos (*affinity space* no dizer de Gee, op. cit.), pelo menos à primeira vista. Diferente de uma comunidade, os participantes têm, em princípio, mais flexibilidade. Por exemplo, os participantes compartilham interesses, objetivos, práticas não em termos de raça, gênero, idade, classe social, conferindo informações verídicas ou não. O portal de Webnarah acolhe participantes com conhecimento de mundo diversificado, interagem quando querem e podem. O único pré-requisito é ser estudante de nível universitário. Com essa base, descrevo a seguir a análise de uma imagem.

2. Desenvolvimento

Nessa parte, enfoco apenas uma categoria (imagem) e analiso como os hiperleitores interpretaram a imagem da pintura de Magritte (*A condição humana*) recriada por designers gráficos de um site denominado Java.net (*Magritte editing its own interface*), conforme mostrada nas páginas subseqüentes. Antes, porém, quer-se impactar que nos meios modernos de comunicação, o visual predomina e o verbal tem função de complemento, igualmente importante.

Estudos da imagem ganham destaque na sociedade globalizada e o ponto de partida é exatamente o status sócio-discursivo que a mesma adquiriu dada sua profusão e difusão nos meios de comunicação, outrora relegada ao mundo das artes (Castells 2006). Santaella & Nöth (2005) e Virilio (2002) estudam a imagem de perspectivas sócio-histórica e sócio-cultural, respectivamente. Para Santaella e Nöth há três fases: pré-fotográfica, fotográfica e pós-fotográfica que correspondem aos três paradigmas de Virilio: lógica formal, lógica dialética e lógica paradoxal. Na fase pré-fotográfica e na lógica formal, a imagem é construída pela criatividade e pela capacidade física que o homem exerce no espaço físico com suas mãos. Nasce desse processo artesanal, artefatos como pinturas, desenhos, esculturas, gravuras em superfícies explicitamente materializadas no concreto: papel, madeira, pedra, tais como as imagens do séc. XVIII. Na era fotográfica e na lógica dialética, a industrialização no séc. XIX contribui para a produção de recursos tecnológicos que permitiriam o homem fazer intervenções dinâmicas em seu redor físico. Na televisão, nos filmes, nos vídeos, observamos a construção de sentidos mediados pelas lentes das câmeras, por exemplo, alterando intensamente o modo de explorar o meio ambiente, as paisagens de fundo e de todos os lados nas quais o evento social se constituía. A lógica que imperava era a da credibilidade dos fatos ocorridos nas notícias veiculadas em tempo real de um determinado acontecimento. O leitor acostumou-se a olhar e acreditar no fato supostamente ocorrido, pois, as lentes e o cameraman não mentiam: lá estavam no local do crime, da guerra, testemunhas de uma narrativa verídica, vivida e comprovada tecnicamente.

O paradigma pós-fotográfico e a lógica paradoxal introduziram uma mudança em que os produtos se conjugam com processos em vitrines digitais em permanente transe, por assim dizer. É o séc. XX num contexto em que imagens holográficas e as imagens geradas pelo computador desestabilizam conceitos de tempo e espaço concretos e reais. Há um deslocamento constante entre o espaço real do objeto construído e o tempo real desse tipo de imagem. A computação mescla o tempo em que a imagem é produzida e o tempo em que esta é apresentada, difundida, multiplicada infinitamente. A incerteza da distinção entre tempo-espaço real e virtual se instala e rompe com noções de autoria, poder de construções de significados no mundo virtual.

Há que ser realçado, entretanto, que essas fases não são independentes entre si, pois, o que ocorre são transformações das mesmas em que resíduos culturais de um paradigma para outro continuam influenciando e dando sustentação à capacidade que a própria sociedade tem de gerar novos conhecimentos e experiências humanas. Nossas experiências iniciais no mundo nos revelam que organizamos nossos prazeres, medos e necessidades com base naquilo que vemos, olhamos, visualizamos, contemplamos, observamos, descobrimos, examinamos. O amplo espectro de processos compõe uma ordenação não linear em que novas práticas de identificações de participantes em grupo ressurgem. As práticas sociais, no meio eletrônico-digital constroem dinamicamente uma metodologia reconectada à prática do cotidiano de tais participantes. Novas relações entre as múltiplas localizações temporárias nas quais os participantes se engajam culturalmente constituem, agora, o foco de abordagens metodológicas capazes de nos transformar em indivíduos visualmente letrados, avançando para além da mera utilidade e estética da imagem. A educação visual que se implantou nas escolas, de forma geral, parece ter cumprido de forma avassaladora a função de depositário de recreação e a situação parecida se espalha no uso de outros meios: cinema, televisão e agora, Internet, deixados ao sabor da intuição e do mero acaso.

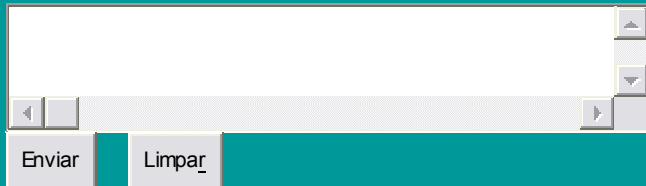
A gramática visual existe e é sustentada por um conjunto de técnicas e regras básicas, manipulativas que podem ser aprendidas por estudiosos dos meios de comunicação, diferente de outrora, domínio exclusivo de artistas e designers. Segundo Dondis (2000:13) quase tudo que vemos, sabemos e cremos é determinado pela profusão de imagens e pelo domínio que as mesmas exercem sobre nossa psique. A percepção e formação de imagens mentais vêm embaladas por condicionamentos culturais complexos que afetam a maneira com a qual compreendemos e encaramos o mundo. Aprendemos a confiar em nossos “olhos”, deles dependemos o tempo todo e suspeitamos deles próprios. É um fenômeno que certamente se intensificará e, portanto, enfatiza-se a necessidade de domínio sensível dos componentes visuais, seus efeitos colaterais, enfim, uma investigação do processo de percepção variada e simultânea de elementos que compõem o todo de uma obra e/ou evento: pontos, linhas, formas, direções, cores, texturas, dimensões e movimentos.

Na categoria, *imagens*, propus que tecessem idéias sobre *A condição humana*, sem informar os hiperleitores que, a mesma fora recriada por designers. O motivo pelo qual recorri a esta decisão, quiçá esteja atrelado ao caráter multifacetado e a predisposição de Cyberbob, estimulados pelo meio digital, de utilizar de sua identidade múltipla.

Magritte

Cyberbob: O que esta imagem lhe sugere?

Comente:



A screenshot of a comment form. It features a large white text input field with a vertical scroll bar on the right side. Below the input field, there are two buttons: 'Enviar' on the left and 'Limpar' on the right. The form is set against a teal background.

Temas Anteriores:

[- De olho nas galerias](#)

[- Fotos do home](#)

[- Frase de caminhão](#)

[- Magritte](#)

[- Babe](#)

[- Vou de férias para as praias](#)

Comentários:

Trapito

Anos modernos. A atualidade..informática, projetos, ferramentas, contatos, várias tarefas ao mesmo tempo. E..desafios cada vez maiores para conciliar tudo rumo ao topo da montanha, sem 'pirar' (lê-se, não conseguir subir a montanha ou após chegar ao topo, cair no precipício).

Sweet_Girl

Bem honestamente, sugere uma tela de computador com uma linda área de trabalho (montanhas) e o quão dependente somos dos computadores e da tecnologia!

nana27

Achei uma imagem muito carregada, muita coisa misturada, apesar de não estarem amontoadas, passa uma sensação de bagunça, mal organização e falta de espaço, mas ainda sim há coisas belas presentes, como mostra a montanha e a praia. Na minha opinião, ela está ligada à vida moderna, na qual a tecnologia é essencial e está presente o tempo todo. Na qual também as pessoas tem um ritmo muito acelerado, sempre com muita coisa para fazer, pouco tempo e espaço para organizar tudo.

giulia

Realmente, uma imagem carregada. Por isso mesmo é verossímil. Afinal o mundo da informática é exatamente isso, a transmissão de muitos dados (incluindo imagens) ao mesmo tempo

Essa pintura, que continua sendo arte, mas, divide sua autoria com os peritos em computação gráfica. Estes, embora não sejam artistas do ponto de vista convencional, tornam a imagem mais complexa; mais que simples objeto de contemplação, a referida pintura se legitima como uma instituição na medida em que reafirma, incessantemente, o desenvolvimento de uma vocação para reflexão mais crítica abrindo, assim, espaços para interação sócio-ideológica entre o homem e a máquina. O homem visto como tradutor e articulador cultural e a máquina como uma extensão de poder num espaço tri-dimensional de hipertextos, capaz de simular realidades mais interativas. Nessa relação dialética e, portanto, dialógica, o homem realiza intervenções na máquina ao mesmo tempo em que aprende com a mesma as novas pistas e demandas de transformações.

A imagem compreendida por Manovich (2001) e Burnett (2005: xviii) opera em contextos específicos nos quais legitima o fato de que formas de inteligência estão sendo programadas em recursos tecnológicos e na mídia que usam a imagem como umas das mais importantes ferramentas que responde pela sofisticação e complexidade desta relação, tanto na textura, nos detalhes, no conteúdo e principalmente no que se refere às possibilidades de uso, do que se pode e não pode realizar com a tela. Esses autores revitalizam, portanto, a idéia de que em todo lugar a existência da imagem extrapola a noção convencional de que ela é apenas objeto para contemplação, apreciação, mera informação.

Latour (In: Burnett:xix) explica a imagem do ponto de vista de uma forma de acesso às diferentes e várias experiências; é a interface que estrutura a interação que os hiperleitores e os ambientes compartilham. Em decorrência, a fronteira entre inteligências humana e tecnológica comparece tênueamente. Muito mais que simples necessidade, essa associação expande-se entre o corpo e a mente, da perspectiva cultural. Os processos mentais podem ser traduzidos em metáfora: corpo como informação já que o mesmo não admite uma separação científica entre corpo e mente. Imagens internas e externas se interagem, análogo ao pensamento e linguagem, fundamentalmente, inseparáveis do sujeito falante. Isso significa dizer que o poder da experiência da visualização faz com que cada intérprete da imagem a sinta e emocione de uma forma diferente e única. As barreiras que distinguem as imagens dos humanos podem ser subvertidas, pois reagimos física e perceptivamente à luz e ao escuro através de estados psicológicos e culturais. O modo que encaramos o que vemos e não vemos é afetado pelos nossos costumes sociais. Burnett (op. cit.:64) expande essa idéia citando a visita a um museu, como exemplo. Se o visitante do *Vietnam Memorial* em Washington conheceu veteranos da guerra, ou foi um ativista anti-guerra, sua interação com memórias, imagens, histórias constituem parte de um processo generativo; o visitante, nessas condições, faz com que as fotos e memórias da guerra do Vietnã funcionem para ele, de uma certa perspectiva, e isso torna-se um exemplo da intensidade (corporal, mental) com a qual o processo estrutura a visualização e se relaciona com a experiência e o conhecimento.

No mundo virtual, como nas experiências vividas, as imagens, visões, pensamentos e reflexões não estão em lugar algum e ao mesmo tempo estão em todos os lugares pois todos

esses elementos são mediados pela linguagem e esta é dinâmica. Isso desbanca concepções convencionais e rígidas acerca da subjetividade. O resultado da experiência (ex.: vídeo game que será explorado no próximo hiperlink) advém daquilo que Burnett (op. cit: xx, 70-90) denomina de *espaço do meio*. É o espaço que mescla o virtual e o real numa atmosfera de visualização que produz novas formas de trocas e interações graças às escolhas criativas de quem articula nesse espaço altamente sofisticado. O termo *virtual* foi usado, segundo o autor mencionado, nos estudos de ótica no início do séc. XVIII para descrever a imagem refletida e refratada de um objeto (Wooley, 1992, in: Burnett, op. cit.: 83). A imagem refletida e refratada não é o objeto em si, mas, parte de um contínuo que mistura imagens, objeto e sujeitos, formando uma composição contextual. O virtual, assim compreendido, não demanda a existência direta do objeto. O que enriquece a concepção de espaço do meio é justamente o potencial que seu interstício fornece: estender o poder da imaginação para viabilizar novas perspectivas numa atmosfera híbrida. Para exemplificar o real/virtual, Burnett (op. cit.: 55) explica a mesma relação entre admiração e rejeição que um fã tem pelo seu ídolo. Ao ver a celebridade, a multidão se consome em gritarias e essa fascinação é produto dos excessos imagéticos do evento, do investimento energético para levar o fã a crer que as músicas, as imagens, o corpo do ídolo são reapropriados para si. E dessa energia despendida, ocorre também uma forma de agressão, explosão de fantasias, sonhos. No limite, é melhor ter uma representação mínima da pessoa, roupas, maquiagens a não ter nada, como se houvesse necessidade de dar vida às fantasias, torná-las reais, porém, até o ponto em que não afetem o ideal da pessoa admirada ou a rotina de quem a admira.

Como fenômeno, a imagem integra e desintegra diferentes manifestações culturais, redefinindo constantemente a relação homem-computador e seus efeitos na prática. Nenhuma imagem pode ser divorciada de seu contexto social de uso e aplicação, tampouco de sua mediação tecnológica específica. São justamente nos espaços híbridos, simultâneos e dinâmicos que os expectadores adquirem flexibilidade para lidar com a multiplicidade e simultaneidade de interações constitutivamente discursivas, com as quais eles lutam para sobreviver.

Assim sendo, os eventos não são interpretados na relação binária espectador e imagem, mas, sim no ponto de articulação entre discursos complexos através dos quais os sentidos interpretativos se constituem. As imagens são menores que os eventos. O desafio é compreendê-las levando-se em consideração que o campo visual, os artifícios tecnológicos dinamizam a linguagem para além da mera representação da suposta realidade. O evento é processado por uma experiência pessoal, emocional, cultural e por esse motivo, tal mapeamento mental é indiscutivelmente sócio-cultural. A riqueza do processo visual-discursivo dependerá da tensão entre distância e proximidade que move o hiperleitor para uma espécie de imersão e submersão (entrar na tela e desta participar ativamente), associando pontos de convergência e divergência, de dentro para fora e vice-versa, com os contextos culturais nos quais a imagem e intérprete se inserem. O trabalho da memória e mente, contemporizam narrativas, socialmente compartilhadas, sem que o intérprete esteja necessariamente no local em que as mesmas ocorreram ou ocorrem; isto é, procede-se a uma experiência virtual-real, única a cada momento.

Nessa perspectiva, a imagem é parte da mente humana, de todo o processo de sentir e pensar, tal qual é a linguagem (Dondis, 2000). As demandas de ver, olhar e pensar sobre a obra iniciada por Magritte e que se permitiu ser recriada, por exemplo, bem como torná-la significativa, são multifacetadas e requerem renovadas práticas de interpretação. O objeto pode até existir independente de seu intérprete, porém, as imagens que dele suscita jamais

são independentes do processo de interação. Do contrário, como a imagem o e o sonho poderiam existir sem serem vistos, sem o sonhador? Deverá haver, sim, uma predisposição para o imprevisível, para uma aventura deveras complexa. Como eu poderia, da perspectiva de pesquisadora, acessar os processos interativos e imagéticos, mediados pela linguagem que os hiperleitores sofreram naquele momento interpretativo específico? O fato de sermos constituídos no e pela linguagem, faz com que nossas leituras se engajem em meio a uma multiplicidade de subjetividades e manifestações sociais, por vezes, historicamente temporais e contraditórias.

O evento, - pintura de Magritte e de outros -, é compreendido sob o processo de aprendizagem e descoberta que Nana²⁷ sugere: *Achei a imagem muito carregada, muita coisa misturada, apesar de não estarem amontoadas, passa uma sensação de bagunça, mal organização e falta de espaço, mas ainda assim há coisas belas presentes, como mostra a montanha e a praia. Na minha opinião, ela está ligada à vida moderna, na qual a tecnologia é essencial e está presente o tempo todo. Na qual também as pessoas tem um ritmo acelerado, sempre com muita coisa para fazer, pouco tempo e espaço para organizar tudo.* Na sua hiperleitura, a ambigüidade está presente; apesar do amontoado de coisas, da bagunça, o ritmo acelerado se apropria da beleza da paisagem e da natureza. Essa percepção vai pondo em curso os interstícios que tencionam sua experiência de vida social e a familiaridade com o cenário.

Para Trapito, sua trajetória culmina no topo da montanha, metáfora que, no limite, exprime a iminência do perigo, mas, também do sucesso; anos modernos. *A atualidade...informática, projetos, ferramentas, contatos, várias tarefas ao mesmo tempo. E...desafios cada vez maiores para conciliar tudo rumo ao topo da montanha,. Sem “pirar” (lê-se não conseguir subir a montanha ou após chegar ao topo, cair no precipício).* São momentos que demonstram processos tradutórios em que a visão e a imagens são co-dependentes nas várias maneiras de visualização e verbalização culturais. Reduzir a imagem à tela é isso que a máquina, em princípio, realiza. No entanto, há necessidade de simular a experiência de estar com ela no mundo mediante uma perspectiva contextual, pois, as imagens também dependem de um consenso partilhado pelos espectadores, de uma gama de convenções culturais que a estruturam (códigos predominantemente ocidentais, que governam a sua organização geral, cores, tamanhos, material, disposição de objetos) e tornam o mundo possível. A narrativa do evento não é a composição imagética em si como demonstra os quatros hiperleitores. O acontecimento é mediado por tudo, desde a escolha do meio em que é hospedado, pela forma com que é produzida até a imaginação e trabalho de reflexão do intérprete.

Mas, é Trapito quem avança um passo à frente nessa jornada, deixando a entender que ele tem um lugar na tela, ligação estreita com a realidade de seu ambiente, ou seja, a lacuna se preenche com traços significativos a partir de sua narrativa. Redesenhando seu percurso, imaginamos, sem forçar a mente, o deslocamento de sua posição frente ao computador, alçando vôo para fora da janela e se deparando com a imensidão de seu próprio ato criativo, mas, que prevê as chances de uma reta final com riscos a correr. Consciente e não consciente, sua mente revestida de metáforas e metonímias (o conflito entre homem e suas invenções, sem possibilidade de desfazer essa convivência, quando muito modificá-la) constrói significados necessariamente de forma tridimensional. Mas essa tentativa de repetir a trajetória da mente de Trapito não apraz, pois é apenas a minha interpretação de sua leitura da obra artística e artisticamente tecnológica, que se transformou numa

apreensão, provavelmente diferente do que ele tinha em mente e que está sujeita às novas releituras do que me lêem.

De acordo com Kress & Van Leeuwen (1996) há uma gramática de design visual segundo a qual, as estruturas visuais representam padrões de experiências que capacitam os seres a construir um imaginário que ocorre dentro e ao redor deles próprios. Tais estruturas constroem significados que apontam para diferentes interpretações de experiências e diversas formas de interação social. Contudo, como toda regra, a gramática visual também permite rupturas das regras como meio de possibilidade de continuação das mudanças. Isto significa dizer que esse tipo de estudo ultrapassa as convenções ocidentais da escrita (da direita para a esquerda, de cima para baixo, do centro para a margem) assumindo, assim, outras dimensões culturais no ato da interpretação.

Sweet-Girl naturaliza o campo lexical virtual, *área de trabalho, imagem carregada*, revelando sua cultura ocidental. Luke (In: Cope e Kalantzis, 2000:84) nos alerta que o léxico, os ícones, e o mecanismo de leitura no texto virtual segue o padrão ocidental do livro: a direção do olhar na tela é da esquerda para a direita e o rolamento para a mudança de páginas, como ocorre em “Magritte”, é de cima para baixo. Os ícones na tela, na interface, requerem a leitura multimodal, sim, lembrando, entretanto, que em várias culturas não ocidentais as construções são realizadas tendo o lixo como matéria prima, enquanto que na nossa cultura, a lixeira representa além do descarte de arquivos e textos, a noção de sobra, excesso de riqueza. Essa combinação de ícones, inventário lexical, pasta e subpastas na lateral direita e linearidade da escrita visual que foram adaptados ao mundo virtual do computador, sugere fortemente novas formas de imperialismo cultural. Analogamente, o ícone da paleta com o pincel, e o da pasta pessoal com um desenho de casa, nos remete à civilização ocidental em que o concreto e sua relação com a natureza (casa, parede, janela, chão que sustenta a esfera negra, rack, computador se estendem para a areia, mar e montanha a céu aberto) é produto da tecnologia do homem dito civilizado, racional e moderno que se preocupa com o seu bem estar e conforto.

Nos olhares dos hiperleitores, suas linguagens mesclam escrita e imagens num movimento tridimensional, pois, somente quem conhece o jogo tridimensional como prática visual, consegue aproximar e distanciar a janela da casa, a tela do computador, passando pela porta, em direção à praia, mas, também à montanha. É uma demonstração que a nossa mente opera em tais níveis, compondo uma lógica em rede pronta para clicar em uma das subpastas, já abertas. Quem observa e vai um pouco além, sente a autonomia para lidar com o hipertexto da pintura, graças ao conhecimento prévio desse gênero de experiência. Não se trata de simples sobreposição de telas e camadas. A tridimensionalidade está latente e pronta para futuras decisões. A arte inacabada, assim se comporta, sem origem em si, nos conduzindo às múltiplas direções de leituras, novos clicks, dependendo da habilidade, do conhecimento cultural e das decisões imprevisíveis do analista. Ela somente pode ser apreendida em seu ambiente contextual em que o microcosmo se dialoga com o público. Cada parte interage com outra e influencia a composição geral. Como frisei anteriormente, a minha descrição que o hiper(leitor) dessa investigação tenta aprender, não coincide com a interpretação dos hiperleitores-participantes quando estes escreveram-na, tampouco estes foram capazes de escrever exatamente a reprodução fiel de suas produções mentais no momento em que interagiam com a pintura. Nesse raciocínio, percebe-se que, como fruto da natureza opaca da linguagem, não se deve esperar que as traduções sejam concebidas como perfeitas e estáticas.

Não há transparência, sempre haverá perdas e ganhos impostos pelas próprias potencialidades e limitações da capacidade humana de interpretação e do meio em que a imagem foi gerada. Os atores que participam da interação multimodal compõem: o artista Magritte, o designer gráfico, o hiperleitor diante da tela, aquele que a acessou deixando a pasta aberta (xgm) e Cyberbob (editor), quem escaneou a obra artística da galeria virtual do artista para armazená-la em um arquivo *minhas imagens* e em seguida, para a página de Webnarah e os hiperleitores participantes dessa pesquisa. A todos, o alvo é a tela recriada e ainda as interfaces, ou seja, o nosso próprio monitor (que dá acesso a Webnarah), teclado e mouse (de nossa escrivinha e os mesmos sendo imaginados, operando o computador da recriação artística). Daí emergem diferentes hiperleituras que vão compondo uma narrativa espiralada e cujos sentidos são atribuídos a partir de seus constructos sócio-ideológicos, refletindo o *locus de enunciação* de cada intérprete.

A tela do pintor e do designer faz sua oferta, como num anúncio de propaganda, apoiado em intensos apelos sensoriais (saturação de cores, modulação do céu, mar, montanha, casa, computador os quais espelham resquícios da cultura predominantemente ocidental). Os designers propõem que mãos invisíveis de alguém que está de fora são sutilmente sugeridas à frente da tela, como que tocando o mouse para abrir espaço às novas leituras as quais não se encerram aí. Essas mãos revelam muito sobre os possíveis hiperleitores: educador, executivo, estudante, analista, curador, enfim, que sentado a sua mesa pode sugerir uma dose de transdisciplinaridade para as descobertas mais simbólicas (Barthes, 1982) dese exercício mental. Segundo esse autor, as descobertas simbólicas são aquelas em que os significados são atribuídos ao objeto de estudo; produto de uma reflexão mais elaborada com conhecimento, ultrapassando, assim, as dimensões literais, ou seja, o reconhecimento dos elementos gerais que compõem a obra. Se a máquina exerce poder sobre nós, podemos ativar saberes, nosso conhecimento de mundo e assim, construir outros significados e interpretações diferentes daqueles dados. Mesmo o olhar desinteressado se exaure diante de mera contemplação. Mesmo não dominando a língua portuguesa, relações visualmente interativas se estabeleceriam, por meio do caráter enigmático e das experiências multimodais (ex.: o conhecimento de que há um computador, uma montanha e casa na imagem toda). Estas cada vez mais se estendem às demandas de novos mercados, de novos espaços públicos (a exemplo do que acontece em alguns aeroportos internacionais, sustentando orientações com base em imagens, dependendo do intérprete) em que outrora seria exclusivo da linguagem vista apenas como fenômeno escrito ou oral.

Caminhando para as considerações finais, cabe ressaltar que, estudar as imagens significa desenvolver uma pré-disposição para se aventurar numa jornada, não linear, cujo pensamento vê-se obrigado a negociar intrincadas relações de verdade, poder e manipulações midiáticas agenciadas pelas diferentes formas de linguagem e tecnologias. As discussões em torno dos estudos das imagens contam com o conhecimento de história da arte, semiótica visual, teorias sociológicas, antropológicas, psicológicas e cognitivas, dentre outras áreas. Entretanto, isso ainda é insuficiente. A multiplicidade de materiais de leitura visual, agora, no meio digital, coteja práticas que dependem da natureza, da estrutura e aspirações de determinada sociedade em contextos históricos específicos, como ilustrados por Nana27 e Trapito, principalmente.

A semântica imagética se engendra num processo particularmente polissêmico; ela se abre para mensagens e interpretações infundáveis, porém, inescapáveis à contextualização. Uma imagem pode redundar, ilustrar, complementar, surpreender e até contradizer o texto escrito que a acompanha (Santaella e Nöth, 1977:54-55) como costuma ocorrer principalmente no

universo midiático. Basta que haja um signo (palavra, imagem, som) para que o contexto exista. Sendo assim, o contexto da imagem não precisa ser necessariamente verbal. No caso do canvas de Magritte, sua tela já funciona como contexto de sua imagem. A gramática da imagem pode assumir várias funções, dada a sua constituição plástica, derivada de computação gráfica com espantosas manipulações não somente de imagens, bem como de letras, palavras, configurações do computador que aumentam as possibilidades de escolhas (ex.: tamanho e estilo de letras), luz, cores e animações. Assiste-se assim à exploração da linguagem híbrida, multiforme nas interfaces e interstícios do verbal e do visual que toma corpo, mas, está sujeito à dissolução na simultaneidade do espaço e tempo pós-digitais.

O tempo da fatura da tela como imagem eletrônica e escaneada é marcado pela instantaneidade dos clicks de quem opera o scanner, dos pixels⁴ não expostos à erosão do tempo. É diferente do tempo em que o pintor concebe a obra, terminado o seu ofício. A pintura convencional está sujeita à intervenção do tempo físico, envelhecida e desgastada pela transformação do tempo.

A imagem na era pós-fotográfica, termo de Santaella & Nöth (1977:95), sugere um trinômio; cérebro, programa e expressão sensível que não remete a outra coisa senão à própria especificidade de seu caráter sógnico. Explicando: é dessa evanescência, dissolvência e puro devir irremediável, ou seja, anti-matéria luminescente que é feita a imagem eletrônica. Ela se distancia de referencialidades, registros concretos para se aproximar da sonoridade, das simulações produzidas pelo cérebro e mediadas numericamente. Paraphraseando Machado (In: Santaella e Nöth, 1977: 94), não existe uma imagem na tela em cada fração de tempo, o que existe de fato é um pixel que corresponde a um ponto singular de informação de luz, capaz de resistir a sua própria morte, pois, o signo além de produzir imagens sintéticas, infográficas é de certa forma, indestrutível.

O signo pré-existe ao pixel já que não é possível concebê-lo como origem em si, tampouco com um fim que nele se encerra. O que de fato ocorre, é um processo sógnico em que o trabalho de atribuição de sentidos ao signo se revitaliza constantemente. Na era digital, a vida de um objeto construído no interior da tela, poderá ter seus dias contados e/ou ser modificado, dependendo dos propósitos de seus autores e daqueles que o hospedam.

Assim como a computação altera a nossa apreensão da “realidade”, tal apreensão motiva novas maneiras de interpretação, de intervenção dos nossos olhares. As imagens multiplicam o real, sem que o abandone, antes o transforma, de forma demasiadamente múltipla e continuamente dinâmica. Toda mudança no modo de produção de imagens provoca inevitavelmente mudanças em como percebemos o mundo. Este continua provando que os algoritmos, além da eletricidade, sustenta a manifestação sensível da imagem na tela do computador.

O computador opera sobre um substrato simbólico: a informação. A imagem é uma realidade numérica composta por pixels. Essa matriz de números na memória do computador permite que a imagem seja sintetizada, penetrável e constantemente transformada “oscilando entre a imagem que se atualiza no vídeo e a imagem virtual ou conjunto infinito de imagens potenciais calculáveis pelo computador. Na perspectiva dos citados autores, o processo envolve: 1) a construção de um modelo de um objeto numa matriz de números realizada pelo programador; 2) tal matriz deve ser transformada seguindo instruções e modelos matemáticos de algoritmos (os quais são abstrações

⁴ Espécie de ponto ou unidade gráfica mínima da imagem matriz com diferentes cores a cada vez que se manifesta na tela.

manipuladas com combinações infinitas, réplicas do “real”) de simulação (experimentação simbólica dos modelos) de imagens; 3) resta, então, a tarefa do computador traduzir essa matriz em pixels para tornar o objeto visualizado, na tela de vídeo. O que diferencia as imagens sintéticas de outras é que estas podem fazer experiências em espaço e tempo distintos daqueles do objeto “original”, “real”, por meio de cálculos executados reiterativamente. Seu produtor gera cálculos de sorte a intervir, agir sobre o “real”, pela mediação das interações matemáticas, produzindo substratos simbólicos, ícones, imagens, simulações sob o signo das metamorfoses. O que preside à formação da imagem virtual, portanto, é a abstração de cálculos, resultado de pensamento lógico experimental. Tal imagem fica disponível nos terminais de computador, adquire sentido por contaminação, comutação, relação com o seu intérprete cuja interatividade é reiniciável a qualquer tempo. O ponto de partida da imagem é uma abstração que simula e manipula a “realidade”, recria a realidade virtual autônoma. O que importa na infografia são os comportamentos dos objetos, as infundáveis simulações e mentiras. Como mostra e esconde a citação abaixo (op. cit.: 205):

Uma imagem que transmite uma pluralidade de fatos sobre o mundo não deve, portanto, ser menos verdadeira que aquela que transmite apenas uma única afirmação verdadeira. Nem a polissemia nem a ambigüidade podem, assim, ser aceitas como argumentos gerais contra o potencial de verdade das imagens.

3. Conclusão

A proposta de uma metodologia de pesquisa de cunho qualitativo e exploratório, não busca conclusões fechadas tampouco recusa outras interpretações a seus dados. Sem dar a última palavra, esse trabalho sugere que as assertivas e falsificações, dependendo da perspectiva do hiperleitor, são produtos de sua capacidade crítico-interpretativa, com uma multiplicidade de formas para desestabilizar o terreno, supostamente sólido, de tempo e espaço reais, como demonstraram os participantes dessa pesquisa.

Um outro destaque refere-se ao fato de que a tecnologia permite a constante reconstrução criativa desse “terreno” em ilusórios tempos e espaços, em combinações diversas que não dependem da reificação do objeto “original”, manualmente produzido.

Eis, assim, a fundamentação das imagens sintéticas, porta de acesso ao mundo virtual. Mas se a capacidade do computador preenche desejos com cargas estéticas, éticas longe de serem neutras, é exatamente em sua decolagem que desponta a relação dialética com o seu criador, inventor do computador, o único capaz de contemplar e imputar novos programas; interpretá-los e modificá-los, ou seja, proceder a uma intervenção e, assim, aprender com a máquina também. A atitude do hiperleitor sempre entra na composição da imagem. Ver uma imagem significa estabelecer uma relação dialógica com a mesma que não se reduz a um juízo de valor imediato. A imagem existe para o outro e deste emana toda a complexidade do ato de interpretação. As construções de significados dependerão, no final das contas, do *locus de enunciação* (Bhabha, 1994) do intérprete, de sua *mente tipográfica* (Castells, 2006:448) desta vez, *em redes* que se entrecruzam, retaliando e transformando as imposições ideológicas provenientes do meio meramente escrito. E se a imagem sintética do mundo digital constitui-se numa oferta para ser lida ideologicamente, sofrendo as transformações que seu meio lhe proporciona, então, resta-nos adotar uma atitude pró-ativa

com preocupações epistemológicas que considerem a leitura imagética-digital como sendo uma prática sócio-cultural.

Referências bibliográficas

- BARTHES, Roland. “Authors and writers.” In: SONTAG, Susan (ed.) 1982. *A Barthes Reader*. New York: Hill and Wang: 93 -185.
- BHABHA, Homi (Guest Editor) 1997. *Critical inquiry. Front lines/border posts*. Vol. 23, nº.03. Chicago: The University of Chicago Press.
- BURNET, Ron 2005. *How images think*. Cambridge, Massachussets, London: The Mit Press.
- CASTELLS, Manuel 2006. *A sociedade em rede*. Vol. 1, tradução por: Majer, Roneide Venâncio. São Paulo: Paz e Terra.
- DONDIS, Donis. A. 2000. *Sintaxe da linguagem visual*. Tradução por: Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes.
- GEE, James Paul 1996. *Social Linguistics and literacies. Ideology in discourses*. London: Taylor & Francis, Culture & Society.
- KALANTZIZ, Mary & COPE Bill (eds.) 2000. *Multiliteracies. Literacy learning and the design of social futures*. London & New York: Routledge.
- KRESS, Gunther & VAN LEEUWEN, Theo 1996. *Reading images. The grammar of visual design*. London and New York: Routledge.
- LANKSHEAR, C. & KNOBEL, M. 2005. *New literacies. Changing knowledge and classroom learning*. UK: Open University.
- LUKE, A. & FREEBODY, P. 1997. *Constructing critical literacies: teaching and learning textual practice*. St. Leonards: Allen & Unwin.
- MANOVICH, Lev 2001. *The language of new media*. Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press.
- SANTAELLA, Lucia & NÖTH, Winfried 2005. *Imagem. Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras.
- VILILIO, P. 2002. *A máquina da visão*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora.

