

hiperimagem

A imagem em hipermídia aplicada no conhecimento científico



Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

ÉRIC EROI MESSA

Hiperimagem

A imagem em hipermídia aplicada no conhecimento científico

- Imagem e Conhecimento Científico -

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Semiótica - área de Signo e Significações nas mídias, sob a orientação do Prof. Dr. Sérgio Bairon.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

São Paulo

2007

Aluno: Eric Eroi Messa

Nível do projeto: Mestrado

Área de concentração: Signo e Significações nas mídias

Linha de pesquisa: Sistemas semióticos em ambientes midiáticos

Orientador: Prof. Dr. Sérgio Bairon

Aprovação da Banca Examinadora

Prof.Dr.

Prof.Dr.

Prof. Dr.

Se hoje concluo com orgulho este trabalho, isto se dá pelo diálogo, apoio e conselhos que recebi de duas pessoas que ao longo da última década tornaram-se grandes amigas. Assim, deixo registrado aqui meus sinceros agradecimentos ao Prof. Dr. Ronaldo Entler e Prof. Dr. Rubens Fernandes Junior.

Mais do que a própria orientação, agradeço imensamente ao Prof. Dr. Sérgio Bairon pela confiança e as tantas indicações e oportunidades oferecidas ao longo do nosso processo de construção desta pesquisa. Pelo livro que inspirou meu projeto de pesquisa, desenhado há dois anos atrás, e pelas sugestões acertadas e dicas dos últimos meses, deixo aqui meu agradecimento ao Prof. Dr. Vicente Gosciola.

Faço um agradecimento carinhoso e especial à família Messa e à família Inouye, bem como aos amigos mais próximos, que ofereceram, durante estes dois anos, toda forma de estímulo e compreensão, necessários para aquele que desenvolve um trabalho de pesquisa científica.

Nomeadamente e em ordem alfabética, gostaria de agradecer, por fim, aos amigos que colaboraram diretamente com o desenvolvimento deste trabalho, seja no diálogo sobre as questões referentes ao tema da pesquisa ou no fornecimento de subsídios para sua produção. São eles: Andréa Olympio de Mello Machado Lopes, Arlete Santos Petry, Artur Marques da Silva Neto, Bruna Allain, Camilo D'Angelo Braz, Edilamar Galvão da Silva, Elenice Rampazzo, Eliseu de Souza Lopes Filho, João Carlos Guedes da Fonseca, Luciana Rebello, Luis Carlos Petry, Luiz Felipe de Cerqueira e Silva Pondé, Maria Aparecida Ribeiro Bueno, Maria del Mar Reyes Valiante, Massimo Canevacci, Murilo Scoz, Ricardo Martins Dias, Rui Torres, Sandra Regina Chaves Nunes, Yuri Jivago Amorim Caribé e todos os meus alunos das disciplinas ministradas entre 2005 e 2006.

Este trabalho é dedicado ao meu *odi-chan* (avô), **Kussuo Inouye**, que no início da sua vida não teve acesso à educação, mas dedicou todo o restante dela para oferecer essa oportunidade às suas gerações seguintes.

Resumo

Esta pesquisa tem como objetivo identificar, em obras de hipermídia, pequenas unidades denominadas *hiperimagens*, compostas de recursos verbais e não-verbais, capazes de participar ativamente do processo de produção de conhecimento. Grande parte das áreas do conhecimento é influenciada pela priorização da matriz verbal aplicada em meio impresso. Nestes casos, é comum ver a imagem apenas como ilustração do texto, sendo um elemento redundante no processo de produção de conhecimento. No caso de uma relação entre imagem e texto, a imagem não-ilustrativa é aquela em que o nível de redundância é pequeno, ou seja, fornece informações adicionais àquelas presentes no texto. No caso de obras em hipermídia, a própria linguagem oferece o hibridismo das matrizes verbal, sonora e visual. Esta pesquisa trabalhou com a hipótese de que esse hibridismo da linguagem hipermidiática e as possibilidades oferecidas por outros recursos, como a programação, podem propiciar a criação de *hiperimagens*. Estas atuam aproveitando os recursos de cada matriz para gerar uma expressividade sensível que promova o estímulo durante o processo de percepção e a concepção de questionamentos que colaborem para uma construção ativa do conhecimento. As potencialidades da *hiperimagem* aplicada em hipermídia oferecem, portanto, subsídios que permitem a reflexão sobre os modelos alternativos de produção de conhecimento.

A reticularidade, a não-linearidade e a montagem são algumas das características que sustentam esses modelos alternativos. A integração de uma *hiperimagem* no interior de uma rede de *hiperimagens* expande as formas habituais de compreensão para muito além de uma participação ilustrativa da imagem. A metodologia buscou uma sistematização bibliográfica relacionando as áreas da comunicação e hipermídia, e, assim, foram analisadas obras hipermidiáticas que se apresentaram como resultados de pesquisas científicas. Para tanto, utilizamos uma base teórica que privilegiou três opções. Primeira, a valorização do aspecto sensível/estético com base na obra do filósofo Hans-Georg Gadamer. Segunda, a opção conceitual pela abordagem peirciana da primeiridade presente na teoria geral dos signos. Terceira, a noção de plurisensorialidade de Marshall McLuhan como conceito que dialoga com a presença da *hiperimagem* em ambientes hipermidiáticos.

Palavras-chave: hipermídia, multimídia, imagem, conhecimento, *hiperimagem*.

Abstract

This research proposes to identify, in hypermedia works, small units of the work, called *hyperimages*, which are composed by verbal and non-verbal resources, capable of participate in the process of creation of knowledge in an active way. A large part of the knowledge areas is influenced by prioritizing the verbal matrix applied in print media. In these cases it is common to see an image simply as an illustration of the text it accompanies, being a redundant element in the process of production of knowledge. In the case of a relationship between image and text, the non illustrative image is one where the level of redundancy is small; that is to say, it supplies additional information to what is in the text. In the case of hypermedia works, the language itself offers a mixture of verbal, sound and visual matrices. This work deals with the hypothesis that this mixture of hypermedia language and the possibilities offered by other programming resources can provide the creation of *hyperimages*. These act by taking advantage of the resources of each matrix in order to generate a sensitive expression, promoting stimuli during the process of perception, and creating questions which collaborate toward an active construction of knowledge. The potential of image applied in hypermedia offers subsidies that allow the reflection on the alternative models of knowledge production.

Reticularity, non-linearity and editing, are some of the characteristics which support these alternative models. The integration of a *hyperimage* in the inside of a network of *hyperimages* expands the normal ways of understanding, taking them much further than an illustrative participation of the image. The methodology was applied in order to establish a relationship between the areas of communication and hypermedia. So, we analyzed hypermedia works resulting from scientific research and, therefore, used a technical base using three options. First, valuing the sensitive/aesthetic aspect based on the work of philosopher Hans-Georg Gadamer. Secondly, a conceptual option based on Pierce's firstness, present in the theory of signs. Third, Marshall McLuhan's notion of multi sensibilities as a concept which dialogs with the presence of *hyperimages* in hypermedia environments.

Keywords: hypermedia, multimedia, image, knowledge, hyperimage.

Índice

Índice	08
Introdução ao tema.....	09
Observações sobre imagem e conhecimento científico	14
A expressividade sensível da imagem: a imagem além da ilustração	35
Da imagem para a <i>hiperimagem</i>	75
Reflexões sobre a <i>hiperimagem</i>	85
Considerações finais.....	116
Bibliografia	122



Introdução ao tema

O

trabalho que se apresenta aqui procura olhar para um processo de transformação que ocorre na forma como são utilizadas as imagens aplicadas em obras hipermidiáticas. Especialmente, em trabalhos relacionados à produção de conhecimento, questionando possibilidades de uso da imagem além da função ilustrativa.

Não se trata, portanto, da construção detalhada do panorama histórico nem do apontamento do estado da arte, que, em nossa visão, ainda não foi alcançado, mas apenas a identificação de um momento específico de transformação, em que surgem indícios que evidenciam um novo processo de relação da imagem e a produção de

conhecimento. O intuito também não é atuar a fundo no campo teórico da imagem, mas apenas sua relação interdisciplinar com o campo da hipermídia.

Esta pesquisa habita um campo certamente polêmico, semelhante a outros trabalhos que procuram discutir a importância do senso comum, do imaginário e a relevância dos aspectos estéticos no processo de produção de conhecimento.

Polêmico, pois pode soar pretensioso contestar o modelo de produção de conhecimento operante já há alguns séculos. Não é essa a intenção.

A proposta é destacar algumas particularidades que podem apontar modelos alternativos de produção de conhecimento, buscando agregar novos recursos, e não substituir ou depreciar o modelo atual; muito pelo contrário, uma vez que as particularidades identificadas neste trabalho fazem uso deste modelo tradicional. A intenção é somar, buscar alternativas para possíveis necessidades daquele que produz conhecimento.

O trabalho resume-se em um estudo sobre uma imagem que não é simples ilustração de um texto, uma imagem que diz outro texto além daquele impresso, que busca produzir conhecimento a partir da sua própria linguagem e não através da linguagem verbal.

No que chamamos de ciências sociais, alguns avanços ocorreram com o uso do audiovisual na área da antropologia (Antropologia Visual) e, até mesmo por essa evidência, propomos o uso da linguagem hipermidiática como ferramenta para a aplicação dessa imagem que acrescenta, não apenas ilustra.

Uma das razões se dá pelo fato de esta linguagem trabalhar de modo equivalente com as matrizes verbal, sonora e visual¹, o que, por sinal, atende a uma das expectativas, de retorno à plurisensorialidade, do filósofo e estudioso da teoria da comunicação Marshall McLuhan, pois, como bem resume o professor da Universidad Autónoma de Barcelona Lorenzo Vilches (autor de *A migração digital* (2003)) ao expor as idéias de McLuhan, “quando os meios estiverem suficientemente desenvolvidos, poderemos aplicar todos os nossos sentidos. Só então a comunicação será transparente, direta e imediata” (Vilches, 2003: 149), ou, então, nas palavras do próprio Marshall McLuhan, que o mundo da cibernetização ofereceria a “possibilidade imediata de programar toda a educação para a descoberta e não para a instrução e absorção de dados” (McLuhan, 2005: 85).

Por outro lado, temos a hermenêutica do filósofo Hans-Georg Gadamer, que aponta a importância da identificação da pergunta à qual determinado texto é resposta. Conhecê-la é conhecer o sentido do texto. Realçar o valor da pergunta, a nosso ver, é também, como disse McLuhan, apontar para a descoberta, não para a instrução.

Veremos como a imagem, bem como os demais recursos não-verbais, podem colaborar com a produção de conhecimento a partir de seus respectivos aspectos sensíveis. Para isso, procuramos esclarecer o que consideramos imagem ilustrativa, e, atentos para o nível de redundância entre texto e imagem, como podemos chegar a uma imagem não-ilustrativa.

¹ Sobre as matrizes verbal, visual e sonora, ver SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

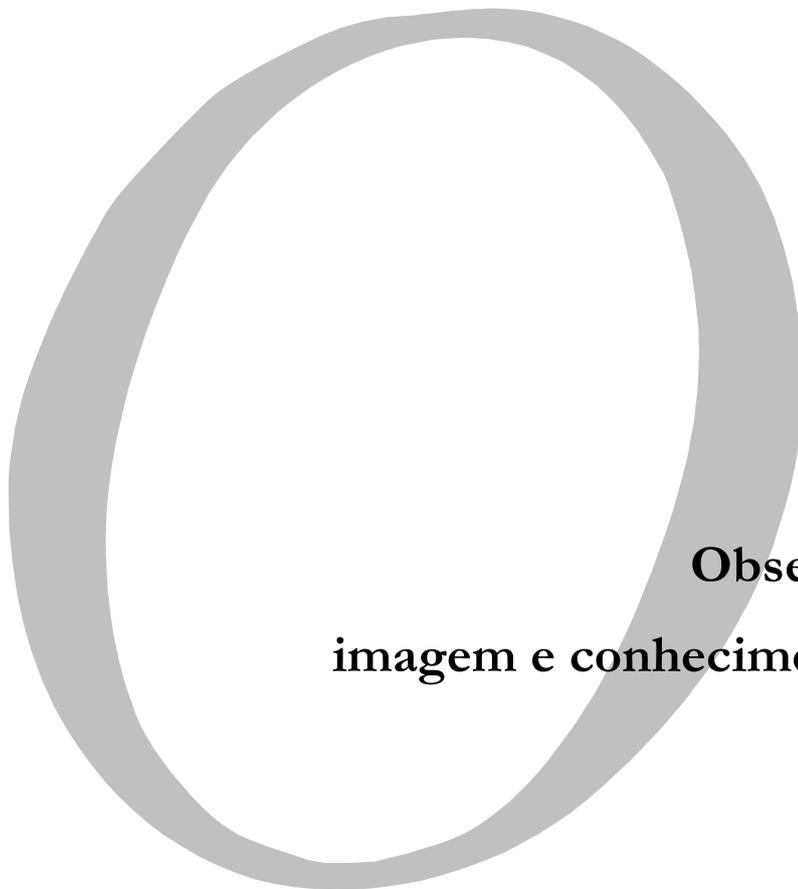
Feitas tais considerações, passamos a olhar para essa imagem aplicada em ambientes hipermidiáticos, e procuramos concentrar a atenção, somente com algumas poucas exceções, em trabalhos oriundos de pesquisas científicas.

Para tal, desenvolvemos a idéia de *hiperimagem*: um pequeno recorte temporal de uma obra hipermidiática. A divisão da obra através desses recortes (*hiperimagens*) permitiu identificar unidades de informação dentro da obra, que buscavam gerar conhecimento oriundo de recursos próprios. Atuam, portanto, como algo além da ilustração. Em geral, é a expressividade sensível que aparece como elemento diferenciador em relação ao texto.

Apresentamos algumas das características dessa *hiperimagem*, enfatizando inclusive que a adoção deste termo promove o próprio desenvolvimento da linguagem, em contrapartida à situação anterior, em que termos oriundos de outras linguagens eram aplicados a produtos hipermidiáticos, porém sem atender adequadamente às condições que marcam a existência da hipermídia como linguagem.

Por fim, este estudo procura apresentar as potencialidades da imagem aplicada em hipermídia, para oferecer ao leitor subsídios que permitam refletir sobre novos modelos de produção de conhecimento, ou seja, abrir janelas para imaginar como produzir e transmitir um conhecimento científico².

² Padrão utilizado para a indicação bibliográfica: todas as referências sobre os materiais consultados para o desenvolvimento deste trabalho estão nas últimas páginas; a nota de rodapé foi utilizada para, além dos comentários adicionais, indicar referências bibliográficas de materiais que não fazem, necessariamente, parte essencial do material de pesquisa deste trabalho, mas que podem interessar.



**Observações sobre
imagem e conhecimento científico**

Qualquer pessoa que adentrar uma biblioteca verá que o texto foi responsável pela formação de todo o conhecimento científico dos últimos séculos. Essa escolha pelo texto foi racional, já que se trata de uma linguagem sistemática e aparentemente mais clara e objetiva; além disso, o suporte é fácil de manusear e transportar. No entanto, essa escolha pelo texto gerou também uma contraposição direta com a imagem. Esta oposição é forçosa, pois, na verdade, há uma clara relação entre texto e imagem que inclusive promove uma situação em que a dependência entre os dois elementos impede a inexistência do outro.

Foi o filósofo Vilém Flusser (2002) quem disse que imagens pretendem representar o mundo na dimensão do plano, abstraindo duas das quatro dimensões (três dimensões do espaço e uma referente ao tempo). Cabe ao homem, portanto,

decifrar a imagem, ou seja, reconstruir desta imagem plana do mundo todas as quatro dimensões do espaço-tempo.

Para o filósofo, as imagens são mediações entre o homem e o mundo – assim ao menos aconteciam com as imagens pré-históricas, pois elas representavam o mundo para o homem, não eram o próprio mundo, mas apenas um meio que o homem criou para se relacionar com esse mundo. Ao longo do tempo, porém, o homem passa a viver em função dessas imagens; em vez de utilizá-las como instrumentos orientadores em relação ao mundo, começa a viver o mundo como um conjunto de cenas. Não vê mais as imagens como representações, mas como o mundo em si mesmo. Nesse processo, ele desenvolve a escrita a fim de aproximar-se novamente do mundo, e mais uma vez se afasta, pois cria uma etapa adicional de mediação.



³ Referência: <http://www.flickr.com/photos/gruban/137421445/>

Flusser vê o surgimento da escrita como uma condição diretamente relacionada a esse momento de crise da imagem, quando o homem deixa de vê-la como representação do mundo.

A escrita surgiu a partir de um método próprio que “consistia em desfiar as superfícies das imagens em linhas e alinhar os elementos imagéticos”, pois o homem já era “incapaz de decifrar imagens, de reconstruir as dimensões abstraídas” (Flusser, 2002: 9); assim, o homem deixou de decifrar as imagens diretamente e passou a decifrar textos.

As imagens que serviriam para orientar o homem no mundo precisam agora ser decifradas dos textos que desfiaram essa imagem e alinharam sua superfície.



⁴ Referência: <http://www.flickr.com/photos/39413760@N00/294946418/>

Surge então um jogo dialético entre texto e imagem, em que imagens ganham poder conceitual e textos adquirem poder imaginativo, pois, como exemplifica Flusser, na Idade Moderna surge a luta entre a ciência textual e as ideologias imagéticas. Durante esse processo, a própria ciência, ao combater as ideologias, acaba incorporando as imagens e se ideologiza, pois o texto que nasceu para explicar imagens acaba utilizando-as para ilustrar seu texto. Para fugir desse impasse, o homem começa a viver em função do texto e passa a utilizá-lo de maneira tal que ele próprio não consegue mais reconstruir as imagens abstraídas. Flusser chamará esse momento de “textolatria”, pois acredita que o significado dos conceitos são imagens e, ao construir textos que não podem ser imaginados, seu discurso científico passa a ser vazio de conteúdo.



Nesse âmbito da textolatria aparecem as imagens técnicas produzidas por aparelhos que, por sua vez, são produtos de textos científicos (como a fotografia,

⁵ Referência: http://www.flickr.com/photos/mural_virtual/224011279/

por exemplo). As imagens tradicionais são pré-históricas (antes do surgimento da escrita), enquanto as imagens técnicas existem somente após o surgimento da escrita. As imagens técnicas são, portanto, intermediadas por uma prótese perceptiva, o aparelho. Este foi desenvolvido a partir de um conhecimento científico gerado pelo homem, e, portanto, foi elaborado a fim de produzir imagens de acordo com as especificações que orientam o seu funcionamento.



De certa maneira, podemos dizer que tais aparelhos são programados para produzir imagens de maneira predeterminada, e, por essa razão, Flusser chamará de funcionário aquele que apenas o opera e produz imagens de acordo com as prerrogativas do aparelho. A máquina fotográfica é, portanto, uma caixa preta, pois executa determinada operação que é desconhecida pelo funcionário. Para deixar o

⁶ Referência: <http://www.flickr.com/photos/davolta/252950361/>

estado de funcionário seria necessário conhecer o interior dessa caixa, os procedimentos de produção dessa imagem técnica.

O professor e crítico de fotografia Rubens Fernandes Junior denominou *fotografia expandida*⁷ os trabalhos em que é clara essa preocupação com os procedimentos e processos de criação fotográfica: “o fotógrafo que produz a *fotografia expandida* trabalha com as categorias visuais não previstas na concepção do aparelho, ou seja, o artista tem que inventar o seu processo e não cumprir um programa” (Fernandes Junior, 2006: 14).

Retomando as idéias de Flusser, para ele as imagens produzidas por esses aparelhos são conseqüência e, portanto, imagens de conceitos científicos que orientaram a construção do aparelho. Assim, “se as imagens tradicionais imaginam o mundo, as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo” (Flusser, 2002: 13). Por essa razão, para Flusser o grande erro do homem é associar tais imagens técnicas a uma representação direta do mundo, quando na verdade decifrar corretamente uma imagem técnica é “reconstruir os textos que tais imagens significam” (Flusser, 2002: 14). São, portanto, tão simbólicas quanto as imagens tradicionais, porém, ao ver a imagem técnica como representação direta do mundo, nos tornamos incapazes de decifrá-las.

Verificamos que há uma relação intrínseca entre texto e imagem. Para Flusser, o objetivo das imagens técnicas era “tornar imagináveis os textos herméticos”

⁷ O termo *fotografia expandida* foi proposto pela primeira vez em sua tese de doutorado: FERNANDES JUNIOR, Rubens. *A fotografia expandida*. 2002. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2002.

(Flusser, 2002: 17) e, portanto, deveriam atuar como denominador comum entre conhecimento científico e experiência artística.

Se imagem e texto possuem uma relação tão próxima, conforme apresentado por Flusser, devemos evitar tanto a idolatria quanto a textolatria, buscando utilizá-los de maneira apropriada, inclusive no que envolve a produção de conhecimento, alcançando assim o denominador comum entre conhecimento científico e experiência artística.

Este é o ponto de partida deste trabalho, que procura considerar tais opiniões e analisá-las com relação a um objeto que aparece no contexto dessas imagens técnicas, as obras hipermidiáticas, que envolvem também características próprias de linguagem, a hipermídia, e, portanto, oferecem novas relações entre texto e imagem além daquelas apresentadas até agora.

Vimos que Flusser discute a questão da imagem como mediação da relação entre o homem e o mundo a partir do ponto de vista tecnológico, do aparelho. Para ampliar a discussão, podemos acrescentar à questão da imagem técnica proposta por Flusser as idéias do filósofo canadense Marshall McLuhan, que traz um novo ponto de vista sobre as mudanças na percepção ocasionadas pelo aparelho comunicacional.

McLuhan (2003) entende os meios de comunicação como extensões do corpo e, portanto, extensões que interferem na percepção do mundo. Assim como a roda seria a extensão dos nossos pés, o rádio é extensão do ouvido e o livro, extensão dos olhos. A sociedade marcada pelo surgimento de um novo meio de comunicação vê sua percepção do mundo modificada, não necessariamente pelo conteúdo desse novo meio, mas essencialmente pelos sentidos que essa tecnologia destaca.



Seguindo essa proposta, McLuhan dirá que o nosso olhar foi condicionado a partir da invenção da escrita. A cultura do homem alfabetizado orientou para um olhar contínuo, uniforme e linear e, assim, seguiram as linguagens de cada meio de comunicação (2003: 375). Concluímos então que o homem pertencente a uma cultura não alfabetizada possui uma relação com o olhar diferenciada da nossa, pois não sofreu o mesmo processo de condicionamento promovido pelo surgimento da escrita. O homem não alfabetizado é plurisensorial, enquanto o homem alfabetizado é educado de forma a segmentar seus sentidos.

Para Marshall McLuhan o homem escolheu o caminho do texto como solução mais “racional” em substituição ao momento auditivo e tátil pré-histórico (McLuhan, 2005: 43). O alfabeto fonético cria uma divisão entre a experiência visual e a auditiva (fazendo referência respectivamente à escrita e à fala).

⁸ Referência: <http://www.flickr.com/photos/iraklis/217203462/>

O hieróglifo e o ideograma chinês, que ainda mantinham uma gama de significados e percepções extintos pelo alfabeto fonético, são expressões visuais de significados orais (McLuhan, 2003: 107). Antes do alfabeto fonético, o homem vivia em uma cultura que ele chama de tribal, organizada pelo sentido auditivo – “hiperestético, sutil e todo-inclusivo” (McLuhan, 2003: 105).

A destribalização ocorre justamente com a propagação da impressão tipográfica. Esse é o momento em que o homem deixa o estado plurisensorial e segmenta seus sentidos para dar ênfase ao aspecto visual, uniforme e linear. O desligamento dos demais sentidos permitiria o não-envolvimento, a sistematização e a dissociação da sensibilidade, inclusive no que se refere à produção do conhecimento (McLuhan, 2003: 198), representando assim, por um lado, um grande avanço para o homem, mas, ao mesmo tempo, impõe ao homem essa segmentação dos seus sentidos.

A retribalização é o momento em que o homem volta para a aldeia, mas agora uma aldeia global, promovida pelos meios de comunicação de massa eletroeletrônicos. A televisão seria então um caminho para a reunificação sensória da cultura letrada (McLuhan, 2003: 354).

Em *O virtual e o hipertextual*, o pesquisador André Parente cita a criação do Sensorama por volta de 1950 pelo cineasta Morton Heilig (Parente, 1999: 49). O também pesquisador Vicente Gosciola faz a mesma referência ao Sensorama em seu *Roteiro para as novas mídias* (Gosciola, 2003: 56).

O Sensorama surgiu como uma das primeiras experiências de imersão e foi desenvolvido “com a utilização de *loops* de filmes, visão estereoscópica, som

estereofônico, cheiros e outros efeitos criados com o intuito de produzir a ilusão de um passeio de moto através do bairro do Brooklyn” (Parente, 1999: 49). Sob o olhar da atualidade, o Sensorama parece evidenciar a tendência à plurisensorialidade sugerida por McLuhan.

Para ele, uma sociedade que passa a viver o contexto da televisão no seu dia-a-dia começa a sentir uma mudança na atitude que independe do conteúdo da programação. A televisão seria uma extensão do tato, pois o sentido tátil é aquele mais completo, que exige a inter-relação dos outros sentidos (McLuhan, 2003: 375).

A televisão seria um meio de comunicação avançado, pois permitiria uma sinestesia dos sentidos inexistente nos meios anteriores, que até então privilegiaram a separação dos sentidos.

McLuhan acreditava que a sociedade de sua época era marcada sensorialmente pela televisão. Os meios digitais que surgem logo depois mostram-se justamente uma evolução, uma tecnologia de alcance muito maior que aquele que McLuhan conseguiu perceber na televisão, ampliando ainda mais a abertura para a plurisensorialidade.

A percepção do mundo novamente é modificada pela maior relação tátil com os meios digitais, pois, acima de tudo, seus efeitos são decorrentes do “conteúdo” de um meio anterior (McLuhan, 2003: 33). Aprofundaremos a discussão sobre as características da linguagem dos meios digitais mais adiante.

Retomando a historicidade da relação entre o texto e a imagem, vale aqui comentar que, para o professor e pesquisador da área de hipermídia Sérgio Bairon,

desde o século XVIII a linguagem verbal foi considerada a matriz prioritária para a documentação e a transmissão do conhecimento científico, determinando assim a “[...] relação leitura/escrita como o único caminho possível à reflexão científica” (Bairon, 2006: 53). Obviamente a imagem sempre teve sua importância no campo das ciências. Harry Robin, em seu livro *The scientific image: from cave to computer* (1993), apresenta dezenas de exemplos em que a imagem é utilizada no campo científico; entretanto, em geral, as imagens aparecem como ilustração de um texto.

No campo da história, o professor da Universidade de Cambridge Peter Burke (2004) dirá que foram poucos os historiadores que fizeram uso de imagens, em comparação com aqueles que trabalharam com fontes documentais, e, aqueles que se utilizavam de imagens, o faziam apenas como recurso ilustrativo. Sua intenção é mostrar que a imagem pode ter outra função além da ilustrativa.

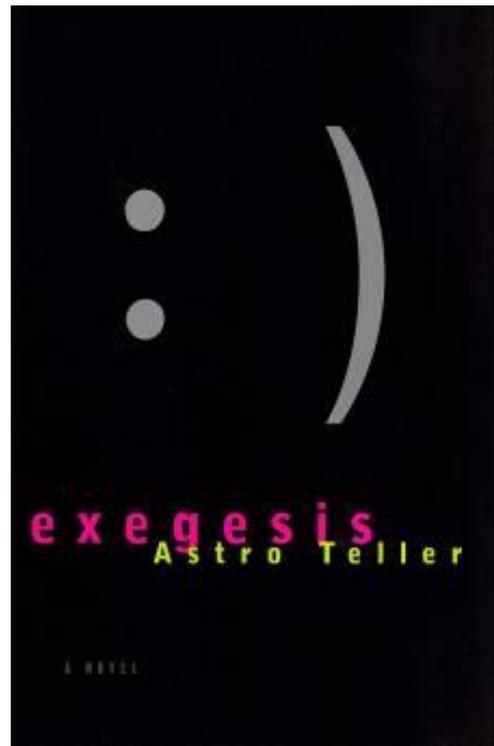
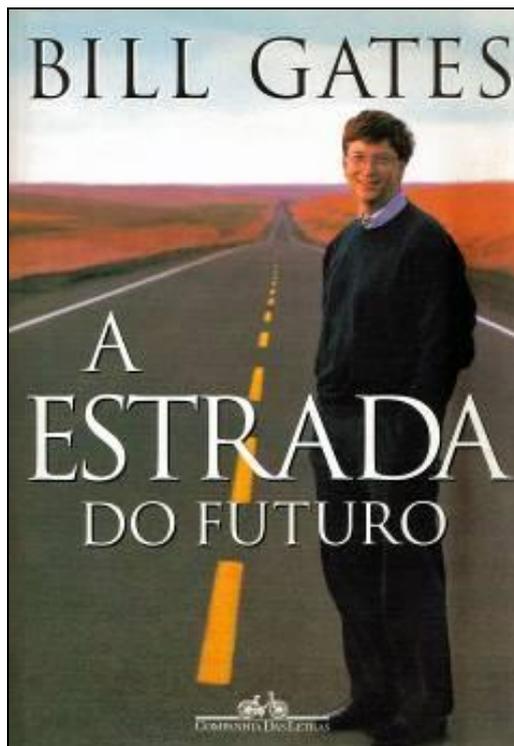
Como ilustração, entendemos uma imagem que acompanha um texto e possui alto nível de redundância de informação, ou seja, a imagem reproduz muitas das informações já contidas no texto. É o caso clássico dos livros infantis.

Há, portanto, dois pontos cruciais a considerar: a presença de um texto que acompanha a imagem, e o nível de redundância entre texto e imagem. Essa relação entre texto e imagem é um dos pontos que permeiam este trabalho.

Vamos discutir tal relação mais à frente, mas neste ponto vale destacar que, ao aceitar a existência de um índice de redundância entre texto e imagem, devemos lembrar que esse índice pode variar. Ou seja, uma imagem pode oferecer um número maior ou menor de informação adicional, além daquelas já explicitadas no texto. Quanto maior o número de informação adicional e menor o nível de

redundância, maior a relevância da imagem, já que ela representa uma parte da mensagem que não está no texto, apenas na imagem. A publicidade é um ramo em que a relação entre texto e imagem é valorizada, como veremos adiante. No caso da publicidade, o responsável por essa coerência entre texto e imagem será o diretor de arte. Apenas para efeito de exemplificação, outro profissional que trabalha constantemente com essa relação de redundância entre texto e imagem é o artista gráfico, por exemplo, na criação de capas de livros e discos.

Existem capas que possuem alto índice de redundância entre a sua ilustração e o título do livro, como é o caso de *A estrada do futuro*, de Bill Gates. Na edição brasileira de 1995, a capa traz uma foto do autor em uma estrada longilínea, solução de caráter evidentemente denotativo, ao menos, na relação com o título, pois a conotação existente está na relação do título com o conteúdo do livro.

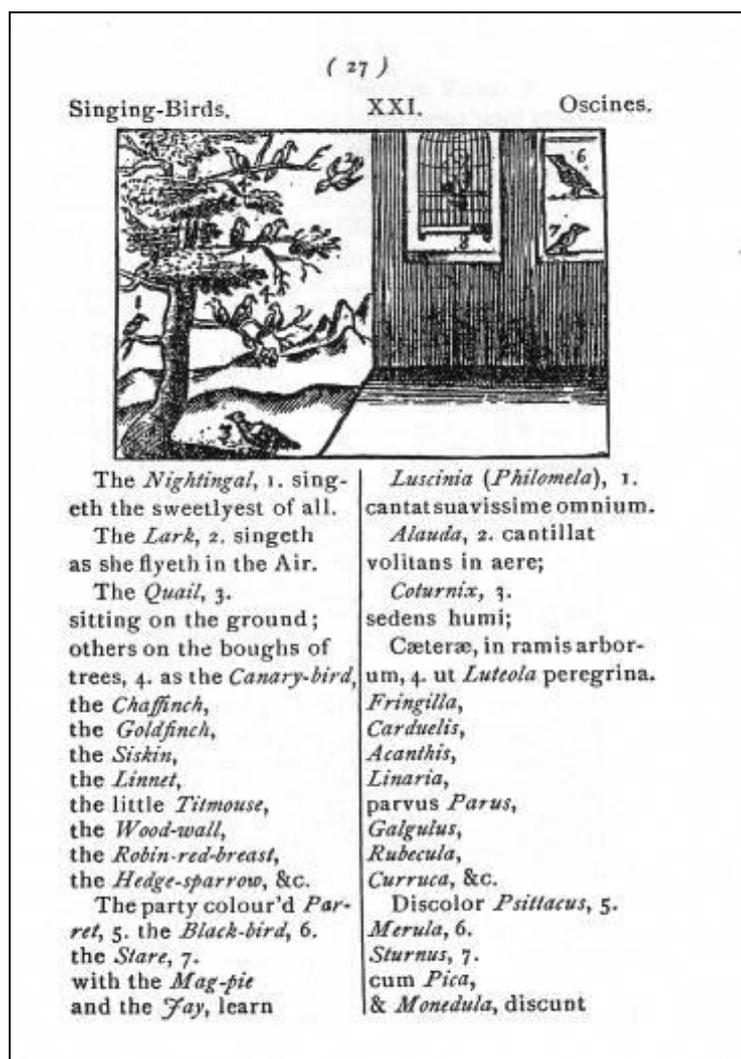


Outro caso é a capa do livro *Exegesis*, de Astro Teller. Aqui fica evidente a complementaridade dos elementos, ou seja, a imagem gráfica foi criada com o propósito de oferecer uma nova informação. A capa de 1997 apresenta uma ilustração que remete aos códigos conhecidos como *emoticons*, utilizados para demonstrar sentimentos durante a troca de mensagens pela internet. Assim, enquanto a palavra *exegesis* faz referência a alguma questão interpretativa, o contexto da internet presente no conteúdo do livro fica evidente somente pela imagem; nesse exemplo, é possível notar como o título e a imagem possuem uma função de complementaridade.

Em *Roteiro para as novas mídias* (2003), o pesquisador de hipermídia Vicente Gosciola faz referência a John Amos Comenius, que vale a pena ser citado aqui também.

O pedagogo Comenius, considerado um dos maiores educadores do século XVII, é autor de *Didática Magna* (2001), obra que sugeriu propostas pedagógicas inovadoras para a época. Comenius não se conformava com as escolas e os livros da época. Para ele, tais livros apresentavam “a ordem das coisas antes das próprias coisas” (Comenius, 2001: 211). Com isso, eram ensinadas nas escolas “primeiro regras em abstrato, e só depois se ilustram com exemplos, enquanto a luz deve preceder a pessoa a quem se quer iluminar o caminho” (Comenius, 2001: 213).

Comenius foi também autor de *Orbis Pictus* (1887), obra “conhecida como o primeiro texto ilustrado com fins pedagógicos” (Naradowski apud Gosciola, 2003: 42).

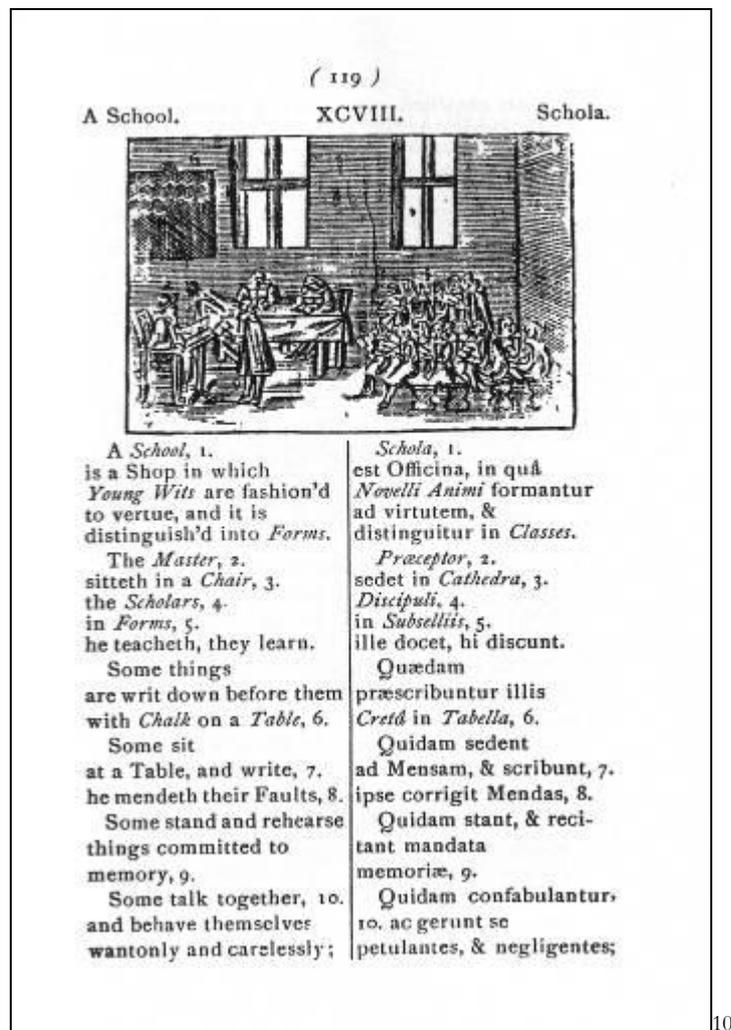


Orbis Pictus é repleta de imagens; cada conteúdo, palavra, idéia ou conceito, que o autor pretende transmitir às crianças é precedido por uma imagem em xilogravura que busca apresentar aquilo que é abordado posteriormente pelo texto. Como no exemplo anterior, vemos em *Orbis Pictus* a mesma relação de redundância entre texto e imagem, às vezes mais direta e redundante, em outros casos menor, o que faz com que a importância da imagem na percepção do leitor sobre o tema abordado seja maior, como, por exemplo, quando a temática são os pássaros: apresentados no

⁹ Referência: COMENIUS, John Amos. *Orbis Pictus*. Syracuse, NY: C. W. Bardeen, pág. 27, 1887.

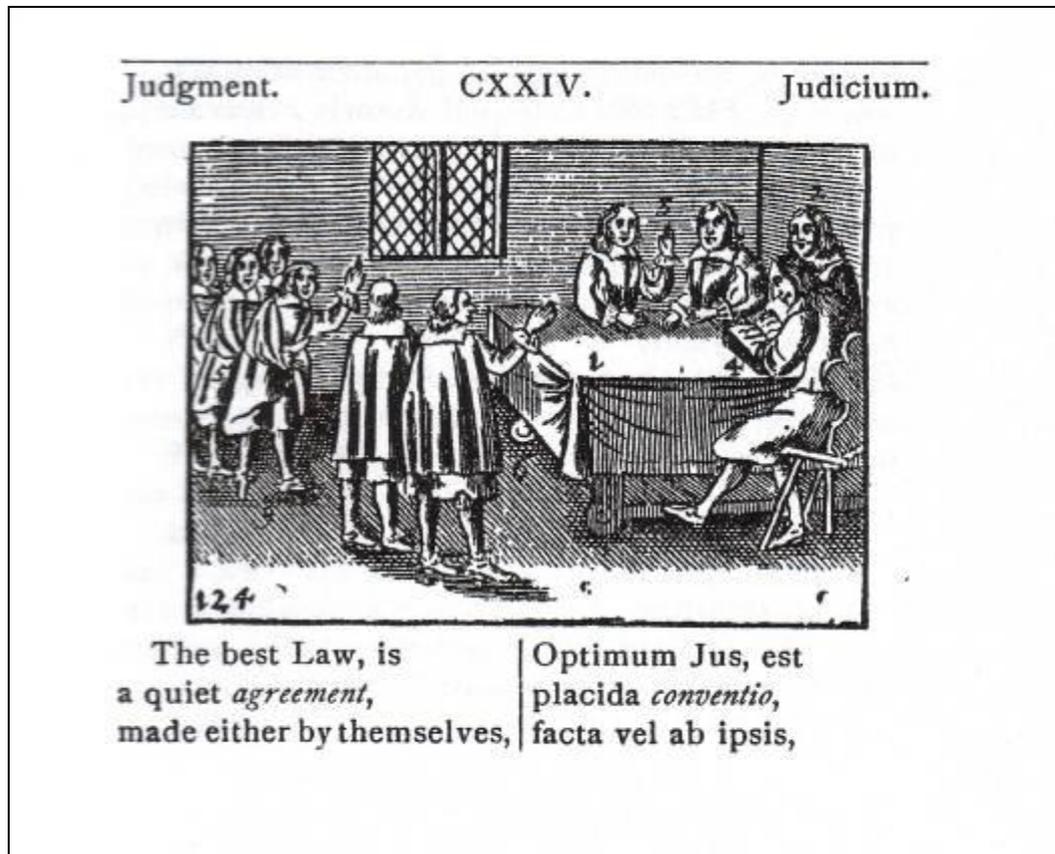
texto apenas os nomes de cada ave, fica por conta da imagem a identificação das características físicas que diferenciam uma espécie da outra.

Em outra situação, Comenius apresenta ao leitor a idéia de escola, e mais uma vez é tarefa da imagem trazer todas as características que situam o ambiente de uma sala de aula, sua estrutura física, a disposição dos alunos e do professor, enquanto o texto é responsável apenas por nomear e identificar cada personagem. Assim, evidentemente a imagem oferece aqui informações além daquelas expostas no texto, apesar de ainda serem consideradas, em sua maioria, imagens puramente ilustrativas.



¹⁰ Referência: COMENIUS, John Amos. Orbis Pictus. Syracuse, NY: C. W. Bardeen, pág. 119, 1887.

Ao descrever um julgamento, mais uma vez o texto se responsabiliza por nomear os personagens envolvidos na situação, deixando para a imagem toda a expressão sensível do ato de um julgamento, desde a posição em que cada personagem se coloca na sala até a expressão física de cada deles.



Há outros casos em que o texto apenas oferece suporte à imagem, e, assim, a imagem ganha um valor superior. Esse processo inverso, ou seja, quando o texto passa a ilustrar uma imagem, é encontrado atualmente em jornais e revistas que apresentam uma imagem em destaque acompanhada de uma legenda que traz alguma informação complementar ou somente resume aquilo que já foi exposto pela imagem. Nesse caso, podemos dizer que, de modo contrário, a imagem não é ilustração do texto.

¹¹ Referência: COMENIUS, John Amos. Orbis Pictus. Syracuse, NY: C. W. Bardeen, pág. 157, 1887.

Como conclusão do que vimos até aqui, devemos considerar também a possibilidade de um grau zero de redundância, no qual a imagem é essencialmente complementar ao texto ao trazer dados novos e não somente informações existentes no texto. Esse é um caso em que a imagem vai além da simples ilustração.



Parece-nos desnecessário argumentar a viabilidade da comunicação exclusivamente através da imagem. Sem dúvida podemos responder positivamente a tal questão, utilizando argumentos banais como, por exemplo, as sinalizações de locais públicos ou as placas de trânsito. Nestes casos temos imagens que trazem uma mensagem para o receptor sem a necessidade de um texto que acompanhe a imagem. Apenas como curiosidade, tais símbolos, dentro da área de design gráfico, são conhecidos como pictogramas, palavra originalmente utilizada para designar os desenhos rupestres.

Da mesma forma que para ler um texto faz-se necessário dominar sua língua, a compreensão dessas imagens só é possível caso o receptor possua um repertório capaz de interpretar o determinado símbolo. Há casos inclusive em que, apesar de o

¹² Referência: <http://www.flickr.com/photos/gimbodesign/245830456/>

indivíduo não dominar a língua de determinada sociedade, ele é capaz de interpretar as sinalizações de locais públicos, já que muitos desses sinais são similares entre as diferentes sociedades. De qualquer modo, tais símbolos dependem de um contexto cultural para que tenham sentido, como veremos adiante.

Ou seja, nossa preocupação não é discutir a viabilidade da comunicação a partir de imagens. Nosso questionamento diz respeito à aplicação de recursos não-verbais para a produção de conhecimento científico utilizando a imagem como mote.

Como produção de conhecimento entendemos o processo de construção de um conhecimento específico, científico. Utilizamos a palavra *produção* justamente para enfatizar o fator participativo que esse processo exige por parte do receptor.

É evidente a praticidade do texto para a transmissão de conhecimento. Também consideramos razoável o argumento de que o texto é a alternativa mais racional, capaz de definir e nomear com facilidade um conceito teórico, por exemplo.

Nossa intenção, portanto, não é buscar na imagem, ou em qualquer outro recurso não-verbal, uma alternativa para definir ou nomear um conceito teórico. Não procuramos na imagem uma função que substitua o papel até então desempenhado pela escrita.

A questão que levantamos resume-se à simples possibilidade de participação da imagem nesse processo de construção de conhecimento científico. Ou seja, a dúvida que nos persegue é como características inerentes aos recursos não-verbais podem

participar da produção de conhecimento. Os trabalhos científicos citados no decorrer do trabalho, de uma maneira ou outra, enfrentaram tal questão.

Optamos por iniciar essa discussão a partir daquilo que é inerente a qualquer recurso não-verbal – os aspectos sensíveis. Por se tratar de uma característica intrínseca e, portanto, impossível de neutralizar, discutiremos a influência dos aspectos sensíveis do processo de interpretação.

Peter Burke (2004) desenvolverá um estudo a partir da observação de campos da história relativamente novos, como a história da vida cotidiana, do corpo ou da cultura material, em cuja pesquisa a imagem tem grande importância, dada a falta de documentos textuais que tratem diretamente desses assuntos.

Nesses casos as imagens ajudam a entender e conhecer melhor as especificidades da época, e por isso não são tratadas como ilustrações, mas como evidências. Burke alerta então sobre a importância da verificação da fonte para garantir a credibilidade da imagem, bem como a observação do contexto (cultural, político, religioso, etc.) em que a imagem foi gerada. Essa observação do contexto aparece como fator crucial, pois compreender o contexto histórico pode determinar a interpretação que se faz da imagem, já que aquele que vê a imagem pode ter dificuldade para compreender uma imagem que não faz parte da mesma cultura ou período histórico.

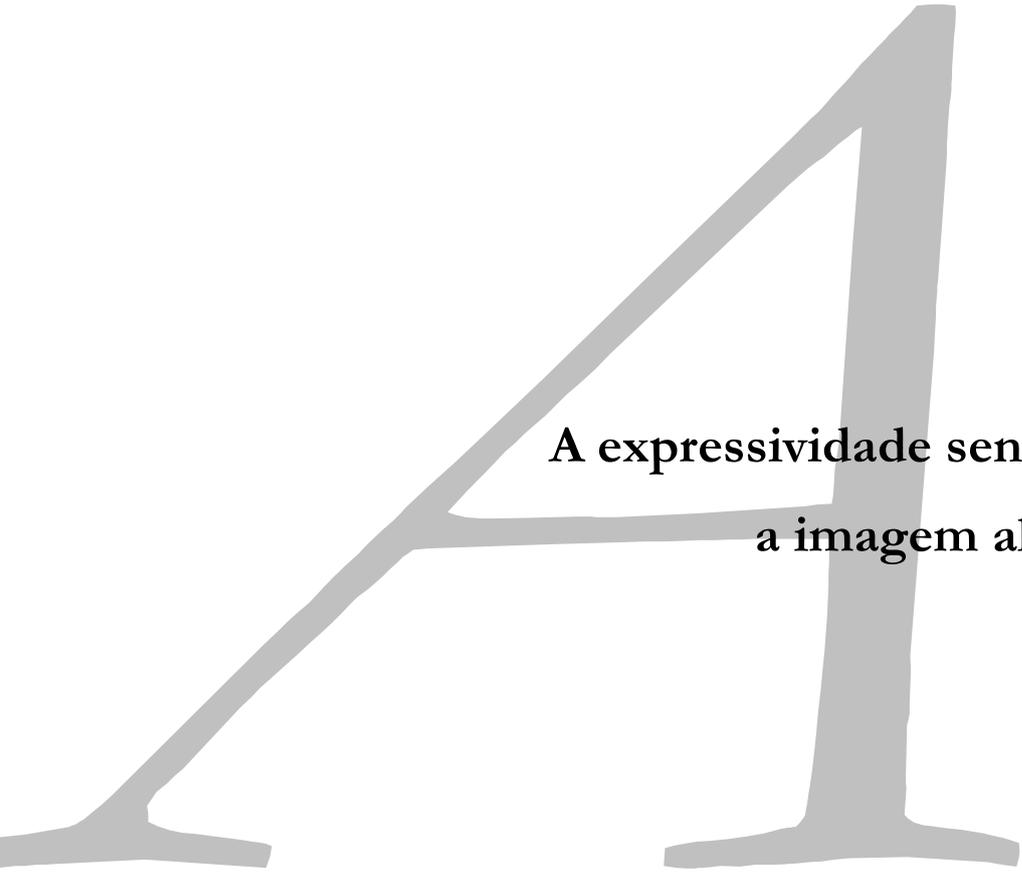
Assim, no caso das imagens utilizadas para pesquisa histórica, é extremamente importante não fazer uma interpretação baseada no contexto atual, mas atentar para o contexto da época em que a imagem foi gerada, e, mais, considerar inclusive o contexto e o propósito do autor da imagem, pois afinal um historiador que procura

nas pinturas de paisagens urbanas evidências da situação das cidades urbanas de determinada época deve levar em conta que o autor dessas pinturas poderia não estar necessariamente comprometido com a fidelidade daquela paisagem. É sob esse ângulo que Burke alerta sobre a importância em considerar o contexto histórico em que as imagens foram produzidas.

De qualquer modo, Burke defende que as imagens não devem ser tratadas apenas como ilustrações, mas algo além disso, pois a partir delas seria possível vivenciar o passado, ter acesso a experiências não-verbais de culturas passadas. São o que ele chama de testemunhas oculares “das mudanças graduais, pelas quais indivíduos ou grupos vêem o mundo social, incluindo o mundo de sua imaginação” (Burke, 2004: 232).

Vemos em Burke, portanto, uma especificidade na imagem que pode torná-la útil para o campo da história, ao menos se utilizada de maneira diferente daquela como vem sendo usada até então. Foi dito aqui que proposta semelhante já aparecia no século XVII nas idéias de Comenius, em seus estudos dirigidos ao campo da educação. A partir do século XVIII, porém, a priorização da matriz verbal aparentemente limitou a relação do homem com os recursos não-verbais no que se refere ao campo da produção de conhecimento.

Para aprofundar este tema, investigaremos nos próximos capítulos algumas das especificidades dos recursos não-verbais, como, por exemplo, seus aspectos sensíveis.



**A expressividade sensível da imagem:
a imagem além da ilustração**

V

ivenciar o passado e ter acesso a experiências não-verbais são algumas das características oferecidas pela imagem na opinião de Peter Burke. Vemos aqui uma ênfase para características sensíveis atreladas à imagem.

Outro pesquisador que parece entender a imagem de maneira semelhante é Ron Burnett (2005), presidente do *Emily Carr Institute of Art + Design*, do Canadá. Sobre o ato de ver uma imagem, ele o entende como uma atividade que requer engajamento criativo, cujos processos do pensar e do sentir estão envolvidos.

É interessante observar também que esse autor concluirá que a noção de espectador passivo é um mito (Burnett, 2005: 13), já que o espectador, durante o

processo de contemplação de uma imagem, atua como ser participativo nos processos de pensar e de sentir.

Esse processo de contemplação da imagem, sob o olhar da semiótica do filósofo e semioticista Charles S. Peirce (2003), envolve três etapas, conhecidas como categorias universais.

Ainda que superficialmente, apresentaremos um rápido esboço dessas etapas; ao ver um signo qualquer, obrigatoriamente percorreremos as três categorias universais: a primeiridade refere-se a toda expressividade sensível que vivenciamos no ato da experiência, como, por exemplo, a qualidade sensível de uma cor; a secundidade é a reflexão envolvida nesse processo (comparação com experiências do passado); e a terceiridade é aquela que encerra o processo, a traz para o campo da racionalidade e culmina na representação, que permite a nomeação da experiência.

A passagem por essas três etapas é praticamente imperceptível, pois imediatamente após ver um signo, buscamos identificá-lo para que seja possível nomeá-lo, e nesse momento já adentramos o campo da terceiridade.

Assim, a terceiridade é a categoria que prevalece na interpretação, porém há casos em que a primeiridade ou a secundidade podem prevalecer: “se, por exemplo, o signo enquanto tal for observado primariamente sob o aspecto da sua qualidade como veículo do signo, é a categoria da primeiridade que se encontra em primeiro plano” (Santaella e Nöth, 2005: 143). É o que acontece em geral na música. Por conta disso dizemos que “contemplar significa tornar-se disponível para o que está adiante dos nossos sentidos” (Santaella, 2005: 29).

Como foi dito, a primeiridade é composta de qualidades sensíveis que promovem o impacto inicial, ocorrido no instante em que o signo é visto. Ocorre naquele instante único do fenômeno, e pode variar no tempo conforme o grau de relação entre originalidade e familiaridade existente naquele signo, ou seja, para um signo considerado familiar para o receptor, em geral o processo de passagem da experiência de primeiridade para a secundidade é mais rápido que no caso de um signo completamente novo. Independentemente do grau de originalidade do signo, há sempre a passagem pela primeiridade no processo de interpretação do signo, mesmo que esse momento seja imperceptível, como o é geralmente, pois afinal não é possível nem mesmo tentar descrever qualquer aspecto sensível existente na fase da primeiridade, já que sua descrição exige o uso da memória em busca de um sentimento semelhante vivenciado no passado, e este processo, por sua vez, já é um aspecto da secundidade (Peirce, 2003: 15). Por essa razão, um sentimento qualquer que possa ser nomeado já é parte da terceiridade. Na primeiridade temos apenas uma qualidade de sentimento. Assim, qualidades da primeiridade não são facilmente identificáveis, mas de fato estão lá, naquele instante em que situamos tudo o que é do campo da possibilidade, da originalidade e do acaso. É preciso estar aberto para todos os sentidos durante o processo contemplativo.

As qualidades sensíveis que permeiam a primeiridade não são qualidades sensíveis distintas, ou seja, não são aquelas que foram interpretadas, porém é certo que um sentimento que foi identificado e interpretado originou-se da mesma fonte repleta de outras qualidades sensíveis, pois, como disse o professor da Universidade

Radboud (Holanda) Ciano Aydin, durante o 8º Congresso Internacional sobre Pragmatismo da PUC/SP, realizado no ano de 2005:

“As qualidades realizadas não são algo quantitativamente separadas da incomensurável variedade e multiplicidade de possíveis qualidades de sentimento (qualia), mas o resultado de uma cristalização que decorre da diversidade de possíveis qualidades de sentimento (qualia) em uma certa direção. Qualidades realizadas e distintas são possibilidades cristalizadas e sintetizadas.” (Aydin, 2005: 13)

Os aspectos da primeiridade são dificilmente identificáveis, pois “a vida cotidiana adentra-nos a buscar o que nos fatos possa ser objeto de juízo lógico” (Ibri, 2002: 49), e, quando falamos de juízo lógico, já adentramos o campo da terceiridade. Mas é ele que, por atuar no campo da possibilidade e do acaso, promove o processo criativo a partir da formulação de novas hipóteses que geram novas interpretações (Ibri, 2002: 51).



Obviamente a semiótica de Peirce vai muito além do que foi apresentado até aqui, e seria necessário um estudo específico para aprofundar todas as subdivisões

das categorias universais a fim de compreender todos os pormenores relacionados à questão da imagem. Por enquanto é suficiente entender a base conceitual do processo de interpretação de um signo, para que seja possível compreender que a gama de qualidades sensíveis que permeiam a primeiridade de um signo em forma de texto não são, necessariamente, as mesmas daquelas provenientes de um signo em forma de imagem, ou, ainda, em forma de obra hipermediática que, para além das matrizes verbal e visual, faz uso também da matriz sonora. Mesmo que, apesar de variar no formato, tratem de um mesmo conteúdo, ou, como prefere a semiótica, do mesmo objeto dinâmico, ao transformarmos em forma de texto elementos que eram provenientes de outros formatos como, por exemplo, uma imagem ou um som, interferimos completamente nos aspectos da primeiridade. O exemplo oferecido por Marshall McLuhan é bem esclarecedor: se trocarmos a bandeira americana por outro corte de tecido que traz apenas as palavras “bandeira americana” o significado será o mesmo nos dois casos, porém o efeito causado será diferente (McLuham, 2003: 101).

O objeto dinâmico é aquilo sobre o qual o signo se refere, porém só é possível tomar contato com ele a partir do seu objeto imediato, ou seja, a forma como o signo representa esse objeto dinâmico. Assim, se nosso signo é um texto ou uma imagem, ele interferirá na forma como teremos acesso ao objeto dinâmico, já que seremos apresentados a diferentes objetos imediatos¹³.

¹³ Lúcia Santaella, professora da PUC-SP e presidente da Federação Latino-Americana de Semiótica, em seu livro *Semiótica aplicada* (2005) traz uma breve explicação, porém extremamente didática, sobre objetos dinâmicos e objetos imediatos no subtítulo *A que os signos se referem* (Santaella, 2005:14).

Com essa apresentação, concluímos que a linguagem da hipermídia, por atuar em diferentes matrizes sensoriais (verbal, visual e sonora), permite trabalhar com mais amplitude os aspectos sensíveis relacionados à primeiridade, em especial no processo de contemplação de um signo novo.

Durante o processo de percepção, a diversificação de matrizes oferecida pela hipermídia permite trabalhar com diferentes possibilidades de perceptos, como assim denomina a semiótica de Peirce (Santaella e Nöth, 2005: 86). O percepto é aquilo que aparece aos nossos sentidos, que nos chama a atenção, que estimula. Entretanto, quando um feixe de perceptos chega aos nossos sentidos, ele é filtrado e transforma-se em *percipuum*. O *percipuum* não é nada mais que a forma como o percepto foi traduzido pelos nossos sentidos. A tradução do percepto em *percipuum* ocorre de maneiras diferentes: pode gerar uma qualidade de sentimento tão singular que não conseguimos nem mesmo defini-lo; ou então causar impacto imediato, surpreendendo-nos; ou pode simplesmente gerar uma interpretação imediata originada de nossos julgamentos. De qualquer maneira, independentemente da forma como o percepto é apreendido, há uma relação temporal durante esse processo de transformação do percepto em *percipuum*: aparentemente a interpretação pode ser imediata, ou pode demorar a ponto de tomarmos consciência dessa temporalidade existente.

Esse espaço temporal, bem como a proposta de trabalhar com mais amplitude o impacto inicial, pode ser relacionado com o processo conhecido como singularização ou estranhamento, proposto pelo formalista russo Victor Chklovski (1973). Apesar de Chklovski desenvolver sua teoria pensando em questões

referentes exclusivamente à arte, vale aqui fazer referência ao conceito de *ostraniêne*, traduzido em alguns textos como *singularização* e em outros como *estranhamento*¹⁴, em busca de uma reflexão sobre as relações existentes com o conceito de primeiridade e da relação entre percepto e *percipuum*, existentes na semiótica de Peirce.

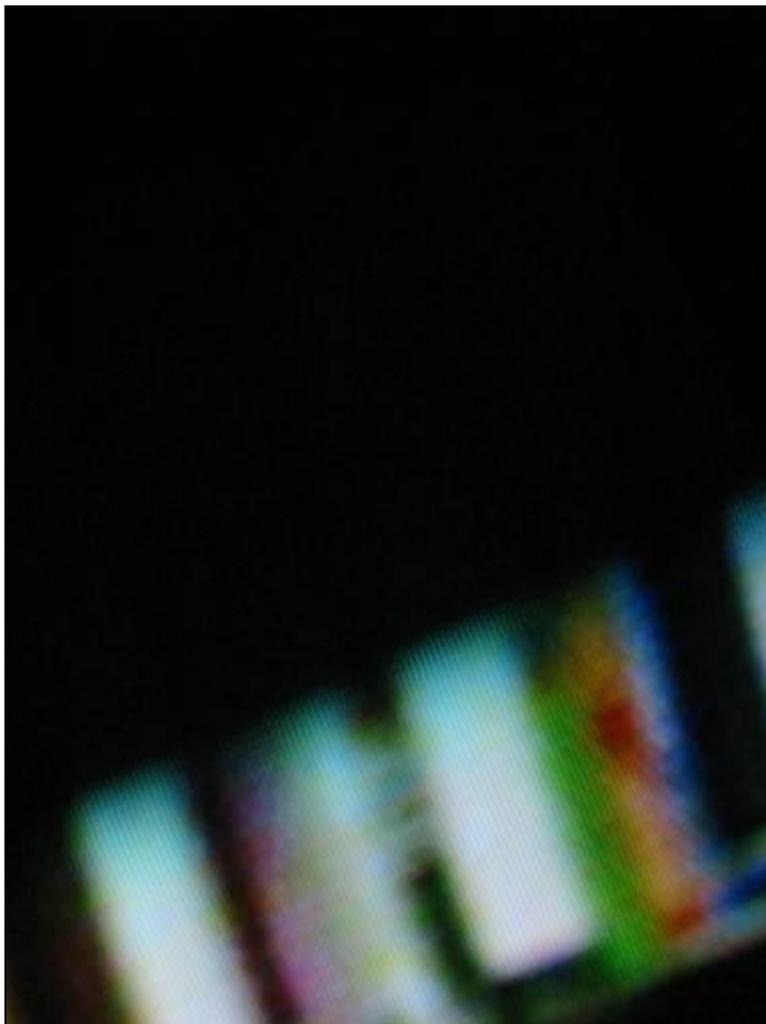
Para Chklovski, *ostraniêne* é o processo pelo qual a arte busca uma espécie de singularidade tal que exige um tempo maior de contemplação.

O objetivo da arte deve ser, então, prolongar o processo de percepção. Apesar de o autor ter seu foco voltado para a arte literária, esse conceito pode ser ampliado para toda a arte. Em geral, o estranhamento seria, portanto, aquele impacto inicial que sentimos ao nos defrontarmos pela primeira vez com uma obra de arte. Perpetuar e ampliar esse impacto deveria ser um dos objetivos do artista.

Chklovski dirá que o processo de percepção culmina na formação de hábitos. Quando a percepção de algo passa a ser habitual, passa também por uma espécie de automatização que praticamente não exige mais nenhum esforço. Quanto mais automatizada é a percepção de algo, mais rápido será o ato da percepção.

O próprio autor exemplifica com o ato banal de segurar uma caneta. Esse ato, repetido infinitamente em nosso cotidiano, impede que tenhamos a mesma sensação que aquela tida quando seguramos uma caneta pela primeira vez, assim como a sensação de presenciar pela primeira vez a apresentação de uma orquestra sinfônica, comparada com a sensação de assistir à mesma apresentação pela milésima vez.

¹⁴ No texto “A arte como procedimento”, escrito por Chklovski e parte integrante do livro *Teoria da literatura: Formalistas russos*, organizado por Dionísio Toledo (1973), o termo aparece traduzido como *singularização*. Já em *A estratégia dos signos*, a autora Lucrecia D’Aléssio Ferrara (1986) prefere aplicar a palavra *estranhamento* para o conceito apresentado por Chklovski.



A repetição do mesmo ato automatiza o processo de percepção, colocando-o em um nível inconsciente, impedindo-nos de vivenciá-lo da mesma maneira. Para devolver a sensação da primeira vez, a arte se utiliza de um recurso que busca “aumentar a dificuldade e a duração da percepção” (Chklovski, 1973: 45). A professora Lucrécia D'Aléssio Ferrara acrescenta que procedimentos como este “levam o receptor a ver a realidade de outro modo, o que implica um reconhecimento, isto é, não é identificar, porém conhecer outra vez” (Ferrara, 1986: 33).

Ao fazer uma relação, mesmo que superficial, com as categorias universais de Peirce, vemos o seguinte: já que não se trata de identificar, mas de re-conhecer, não estamos lidando com os conceitos de secundidade e terceiridade, mas essencialmente com a idéia de primeiridade, inclusive por se tratar de aspectos sensíveis.

Chklovski diz que esse processo de estranhamento aparece claramente nas obras do escritor russo Leon Tolstoi, pois “ele não chama o objeto por seu nome, mas o descreve como se o visse pela primeira vez e trata cada incidente como se acontecesse pela primeira vez...” (Chklovski, 1973: 46).

O leitor tem, portanto, uma recepção evidentemente diferente quando lê a obra de Tolstoi, pois é levado a re-conhecer aquele objeto ou aquele acontecimento.

O re-conhecimento exige uma reflexão maior do que aquilo que nos aparece como corriqueiro.

Exige, portanto, uma posição ativa e participativa diante do processo de percepção, em que é necessário atentar para a construção e o jogo comunicacional, em lugar da passividade existente na percepção automatizada.

Ora, está evidente também que não se acredita no modelo em que o emissor é o responsável pela mensagem e o receptor, um consumidor passivo. O receptor é na verdade um “usuário da linguagem” e, portanto, ao ver algo, o “significado não é ou está, mas processa-se” (Ferrara, 1986: 43).



Na arte, o processo de aumentar a duração da percepção é um fim em si mesmo, é um objetivo do artista. No nosso caso, que não pretendemos trabalhar com arte, o processo de prolongar o ato da percepção aparece como um recurso possível para gerar estímulo, trabalhar a relação entre percepto e *percipuum*, dar a oportunidade do re-conhecer. Dada a importância da primeiridade e dos aspectos sensíveis relacionados a ela apresentados até aqui, vemos que, com a aplicação de tais recursos, é possível otimizar o uso das diferentes matrizes (sonora, visual e verbal) presentes na hipermídia para abordar não somente temas relacionados a arte, mas qualquer outro tema em que se pretenda promover o estímulo; em nosso caso específico, no que se refere à construção de um conhecimento científico, a partir de um posicionamento participativo através da geração de questionamentos.

Consideramos importante essa relação da formação de questionamentos como processo de construção do saber, e, por tal razão, aprofundaremos esse assunto mais adiante. Por hora consideramos importante acrescentar ainda algumas observações sobre a relação entre imagem e texto no que se refere às possibilidades de interpretação e sua relação com o contexto.

Obviamente uma imagem permite diferentes leituras, dependendo do nível de abstração ou do contexto, entre outras variáveis. Dificilmente podemos garantir que duas pessoas farão a mesma interpretação de uma mesma imagem, mas não podemos esquecer que também o texto pode gerar diferentes interpretações, inclusive nos casos em que há traduções de uma língua para outra (Burke, 2004: i), pois, como bem lembra o filósofo Hans-Georg Gadamer, “o tradutor precisa transpor o sentido a ser compreendido para o contexto em que vive o outro interlocutor” (Gadamer, 2004: 498) e, nesse processo, notamos a influência do tradutor em que a simples tradução já atua como uma primeira interpretação.

Independentemente da questão da tradução, ainda assim, sob o aspecto semiótico, devemos lembrar que um texto pode ter também diferentes interpretações, sobretudo se considerarmos a variação de repertório entre diferentes leitores, ou, então, se considerarmos a variação do contexto de leitura (histórico, cultural, político, etc.). Lúcia Santaella, professora da PUC-SP e presidente da Federação Latino-Americana de Semiótica, e Winfried Nöth, diretor do Centro Interdisciplinar de Estudos Culturais da Universidade de Kassel (Alemanha), resumem essa questão da seguinte maneira: “nenhuma comunicação de um

indivíduo a outro pode ser inteiramente definida [...] Não há signos seguros na comunicação, apenas sugestões e adivinhações” (Santaella e Nöth, 2004: 163).

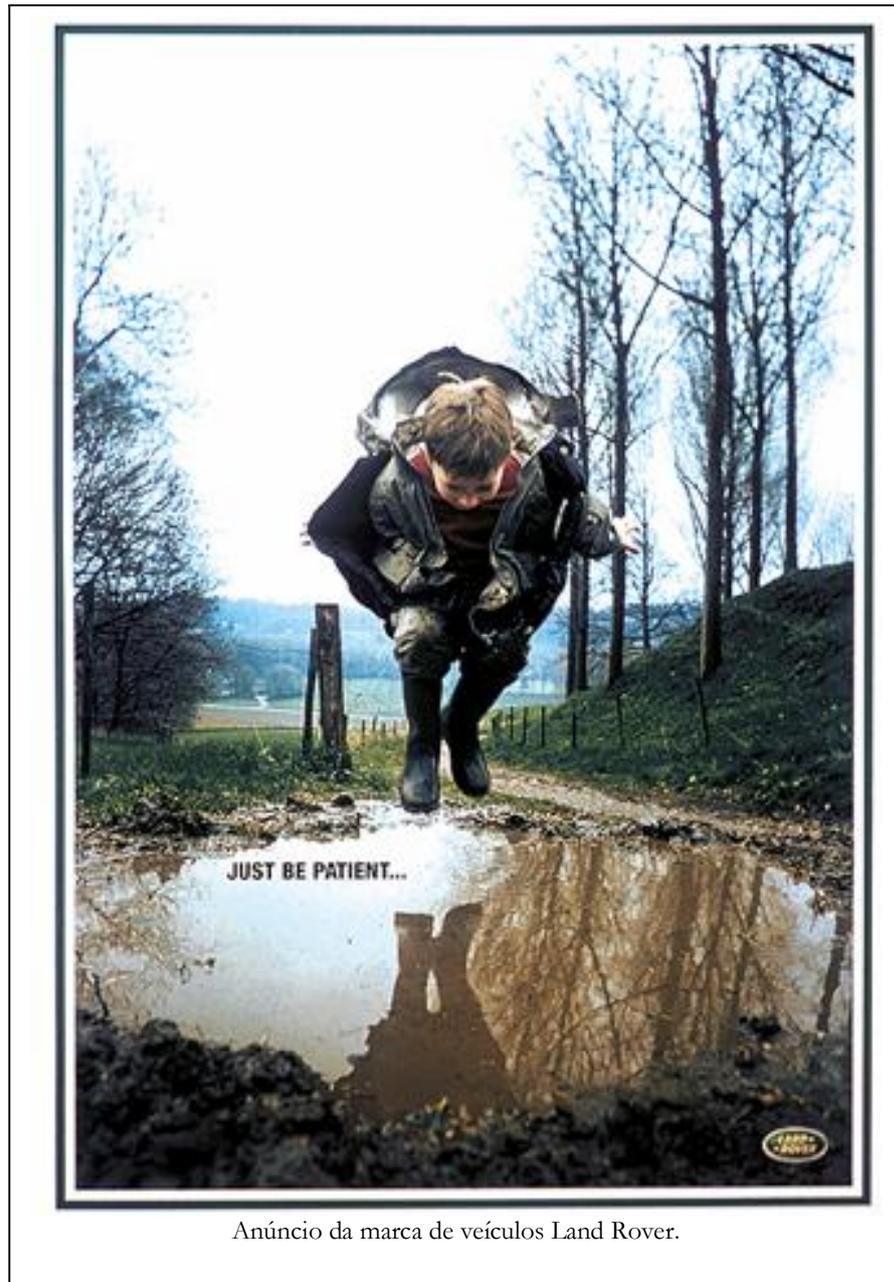
A imagem possui uma abertura semântica que permite várias interpretações, mas isso não significa que o texto sempre terá uma única interpretação. Tanto a imagem como o texto são dependentes do contexto para comunicar com eficácia a mensagem (Santaella e Nöth, 2005: 53).

Para ampliar a discussão, consideremos outra observação levantada por Burke quando diz que as imagens “comunicam rápida e claramente os detalhes de um processo complexo, como o da impressão, por exemplo, o que um texto leva muito mais tempo para descrever, de forma mais vaga” (Burke, 2004: 101).

Na publicidade processo semelhante acontece quando idéias e valores são incorporados nos produtos de consumo (Burke, 2004: 117). Assim, a publicidade acaba por construir uma rede de associações em que a imagem de um carro esportivo é utilizada para representar noções de poder e virilidade.

Mas outro aspecto a observar é a publicidade como exemplo de um espaço que procura sempre desenvolver um jogo dialético entre imagem e texto, com o objetivo de transmitir ao consumidor uma mensagem que é sempre maior que a imagem ou o texto em si mesmos.

Em geral, a imagem aplicada na publicidade não desenvolve papel apenas ilustrativo, mas um componente essencial para a formação da mensagem final de uma peça publicitária.



Temos aqui um indício valioso sobre a participação da imagem na construção da uma mensagem publicitária. Sua participação não é apenas ilustrativa, pois, se assim fosse, a mensagem poderia sobreviver sem a imagem. Ao contrário, em determinadas peças publicitárias o texto contém apenas parte da mensagem, a outra parte é responsabilidade da imagem.

Outra equivalência que podemos estabelecer entre texto e imagem é sobre o seu código. A leitura de um texto só se faz possível por causa da existência de um código que, a partir de regras gramaticais, permite a construção das frases que compõem o texto. O leitor, caso possua o repertório adequado para compreender tal código, é capaz de ler o texto.

Processo semelhante parece ocorrer com a imagem. Como lembra Burnett, a leitura da imagem exige um repertório adequado para a compreensão de códigos, regras e convenções que fazem parte do contexto daquela imagem (Burnett, 2005: 15). O que diferencia o texto da imagem nesse caso é que as imagens, para efeito de comparação, são símbolos “conotativos” (Flusser, 2002: 8), e assim permitem uma maior flexibilidade de interpretação que os textos que possuem um aspecto mais “denotativo” e, portanto, mais direto. Esta diferença não possui obviamente nenhum aspecto positivo ou negativo, pois essa característica pode ser útil conforme a necessidade de algo que ofereça um espaço maior para a interpretação, ou algo que ofereça uma interpretação mais direta e imediata.

O filósofo e semiólogo Roland Barthes (1990) aprofundou esse assunto usando como referência a fotografia jornalística. Para ele, a imagem fotográfica possui tanto uma mensagem denotada como uma conotada. A denotada é aquela mensagem direta que a fotografia oferece, por se tratar de uma imagem análoga ao real. Aqui fica evidente que Barthes não pensa a máquina fotográfica como um aparelho programado para transformar o real em uma imagem técnica, como vimos nas idéias de Flusser. Em Barthes vemos que na fotografia há, certamente, uma

redução do real, mas há uma perfeição analógica com o real nessa redução, o que permite dizer que não há a necessidade de um código para ler essa imagem.



A imagem fotográfica, porém, não é puramente denotada; existe uma mensagem conotada intrínseca que não pode ser desconsiderada. A imagem fotográfica também é carregada por estilos estéticos e ideológicos, como a fotografia jornalística. O enquadramento, a diagramação, enfim, o processo de criação da imagem resultará inevitavelmente em um aspecto conotativo. Além disso, essa imagem será lida a partir de uma bagagem de signos do leitor, que irão interferir conotativamente na sua leitura.

A totalidade da mensagem surge, portanto, tanto dessa mensagem denotada como da mensagem conotada.

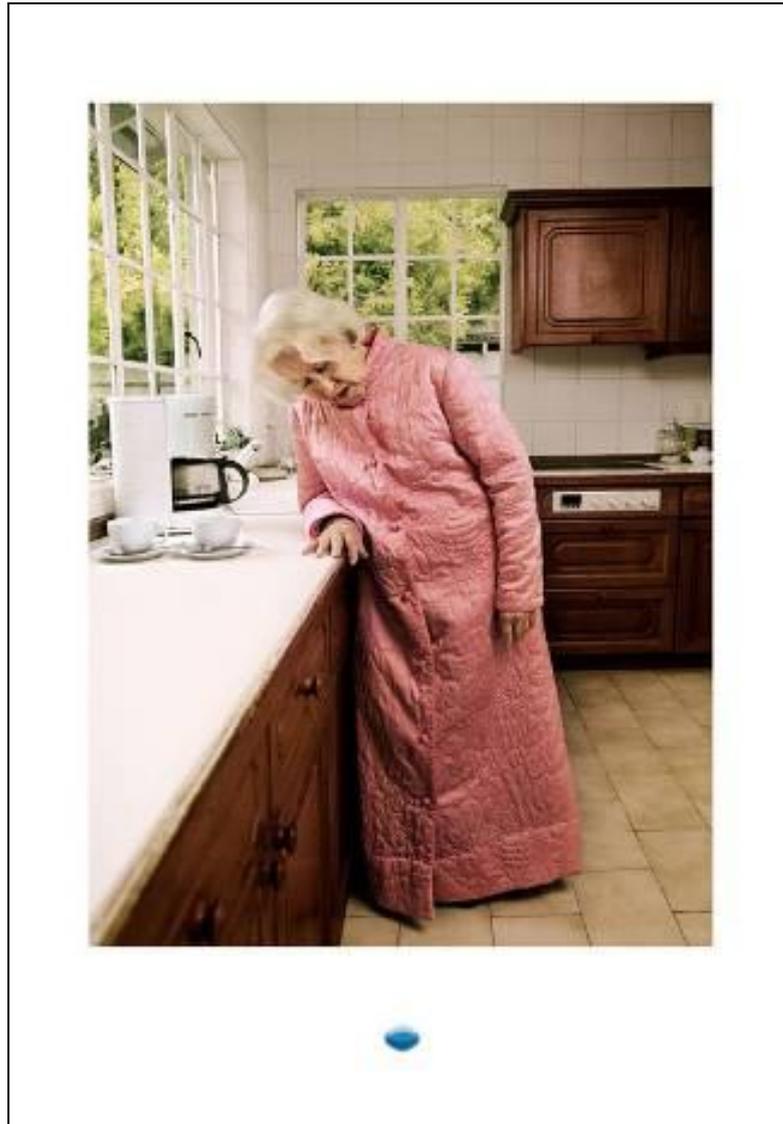
¹⁵ Referência: *O Estado de S. Paulo*, 2/1/2006, capa.

Acima de tudo, o mote da questão é colocar em xeque a visão pessimista das possibilidades de interpretação. É importante lembrar que, em geral, tanto a imagem como o texto estão amparados por um contexto, ou seja, foram apresentados ao leitor a partir de um contexto que irá colaborar no direcionamento do sentido da interpretação.



No caso da mensagem publicitária, seu contexto oferece um direcionamento que permite a criação de peças essencialmente imagéticas, que estimulam o receptor a construir a mensagem, ou seja, a descobrir qual a proposta do anúncio a partir da contemplação dos elementos oferecidos. Assim, ao contextualizar a peça como um anúncio publicitário, a pergunta que se faz é: qual o produto em oferta e qual o diferencial oferecido?

¹⁶ Referência: *O Estado de S. Paulo*, 13/1/2007, pág. C2.



No caso do anúncio criado pela agência DDB para o produto Viagra, da empresa Pfizer, veiculado na Bélgica e vencedor do Prêmio Cannes de 2005, notamos que até mesmo a logomarca da empresa que tradicionalmente encerra a leitura de um anúncio publicitário é substituída pela imagem do comprimido, assumindo que sua aparência já é conhecida pelo público.

Pela forma como a peça impressa foi criada, a leitura da imagem tem início a partir do rosto da personagem, evidentemente cansada e sonolenta. Pela janela vê-se que é dia e surge então a dúvida sobre a razão do seu cansaço.



O próximo elemento que trará informação adicional é a cafeteira ao lado da personagem, que, associada aos trajés da senhora, sugere tratar-se de uma manhã e que ela está preparando o café para ela e para o suposto marido, já que existem duas xícaras ao lado da cafeteira. O questionamento agora é ampliado, pois qual seria o motivo de essa senhora estar com sono logo cedo?

A resposta vem na assinatura da peça, que traz a imagem de um comprimido para impotência sexual.

A seqüência de leitura dos elementos promove, portanto, a construção de uma narrativa que pretende evidenciar os resultados oferecidos pelo produto. Tal narrativa só é evidente a partir do momento em que assumimos que tal peça se trata de um anúncio publicitário, e, a partir de então, surge o processo de formulação de questões em busca do propósito do anúncio, da sua mensagem.

É um anúncio que trabalha com o jogo de perguntas e respostas criadas pela imagem. Durante esse processo de perguntas e respostas é que vemos surgir a mensagem do anúncio. Esta experiência de contemplação da imagem que promove um jogo de perguntas e respostas a favor da construção da mensagem evidencia o valor da pergunta, temática que trabalharemos logo a seguir.

Ainda no campo dos aspectos sensíveis, o pesquisador da área da comunicação Muniz Sodré desenvolveu um trabalho interessante em *As estratégias sensíveis* (2006). Nesse livro ele aborda a sensibilidade sob diferentes ângulos, como o afeto ou a emoção que aparecem na mídia e na política e, portanto, trabalhando uma temática diferente da nossa, pois aqui estamos preocupados com a sensibilidade sob sua referência inicial, ou seja, os aspectos sensíveis que antecedem a interpretação como uma emoção/sentimento.

Com isso, a obra *As estratégias sensíveis* surge como uma pesquisa correlacionada que, apesar de não possuir tema idêntico, traz em seu interior muitos dados relevantes. Dentre eles, a extensa pesquisa sobre a historicidade da filosofia em busca da análise de como a sensibilidade foi considerada em cada época.

Assim, Sodré aborda a diferença entre razão e afeto, entre a racionalidade do conhecimento e da verdade, e o afeto, as emoções que influenciam o movimento do ser. Desde a época de Platão, com o mito da caverna, o homem mergulhado na sensibilidade das sombras era aquele incapaz de alcançar a verdade. A emoção envolve o conceito em uma malha de imprecisão. O mundo moderno trilha o mesmo caminho com Kant. “No pensamento kantiano, cujo programa básico é o estudo da razão, o ideal moral é atingir a insensibilidade (*apatheia*)” (Sodré, 2006: 33). O sensível é apenas fonte do saber. Posição diferente daquela adotada pelo filósofo Alexander G. Baumgarten em sua epistemologia da sensibilidade, como ressalta Sodré. “A beleza, segundo Baumgarten, não é apenas a marca sensível da idéia, mas o único modo possível de manifestação de certos objetos, o que garante à estética a sua autonomia em termos de conhecimento” (Sodré, 2006: 86).

De qualquer modo, desde o início do pensamento filosófico sempre se evidenciou a importância do sensível como estímulo e estopim do pensamento:

“Originalmente, também com os inventores da racionalidade filosófica, como Platão e Aristóteles, para os quais o pensamento nasce de um *pathos*, presente nos sentimentos de medo, curiosidade, preocupação ou espanto (*thaumatzēin*) diante do mundo e das coisas. A este *pathos*, tanto Max Scheler quanto Martin Heidegger chamam de *disposição* ou *situação afetiva* (*Befindlichkeit*), atribuindo-lhe um caráter fundamental no exercício do pensamento, por ser o elo entre ele e a vida.” (Sodré, 2006: 39)

Essa *disposição* ou *situação afetiva* aproxima-se muito do que chamamos até aqui de aspecto sensível, pois não se trata de um estado afetivo definido, mas apenas um potencial sensível que participa da origem do processo de compreensão. Com isso, aproxima-se também do que Peirce descreveu como primeiridade, conforme já foi discutido. Aliás, Sodré faz uma importante ressalva em relação às idéias de Peirce.

Ele lembra que, para Peirce, a comunicação se dá através de uma mediação. O signo aparece em todos os aspectos que envolvem essa comunicação, e, assim, durante uma conversa entre duas pessoas, a comunicação ocorrerá através das palavras e também através dos gestos e expressões faciais, não sendo possível inclusive, em alguns casos, identificar com exatidão se a comunicação foi mais eficaz por conta das palavras ou dos gestos e das expressões faciais. Assim, a comunicação ocorre tanto sob seu caráter racional (palavras) como pelo sensível (gestos e expressões faciais).

Dessa maneira, o ponto de encontro deste trabalho com *As estratégias sensíveis* dá-se no que Sodré considera relevante quando pensa a sensibilidade com relação ao pensamento contemporâneo. Para ele, “levar em consideração a dimensão sensível implica alguma proximidade com estratégias não-representacionais para se descrever o pensamento e a linguagem” (Sodré, 2006: 53). Estratégias não-representacionais que aparecem, no nosso caso, como imagens aplicadas em hipermídia para produção de conhecimento.

Considerar a participação do sensível na origem do pensamento, bem como a possibilidade de aplicação de recursos não-verbais é nosso próximo tópico de discussão. Assim, buscamos uma relação com a importância da dúvida, ou seja, a importância da pergunta que dá origem ao processo da busca pelo conhecimento. Para isso, utilizaremos aqui o viés da hermenêutica do filósofo alemão Hans-Georg Gadamer (2004) para refletir sobre a relação entre imagem e produção de conhecimento. Essa hermenêutica, entendida como uma teoria da interpretação, visa à busca dos questionamentos que circundam o objeto da interpretação, e, assim,

“todo enunciado deve ser considerado como uma resposta a uma pergunta e que a única via para entendê-lo consiste em fazer a pergunta da qual esse enunciado é uma resposta” (Gadamer, 1983: 72). Para esclarecer melhor essa idéia, vamos partir do conceito de experiência apresentado por Hans-Georg Gadamer.

Em seu discurso, Gadamer diz que a experiência, como um todo, não é algo que possa ser poupado ou mesmo negado ao homem, pois a experiência só é adquirida a partir da sua vivência: “o fato da experiência ser eminentemente dolorosa e desagradável não corresponde a uma visão pessimista, mas provém, como se pode ver, da essência da própria experiência”, pois “a experiência pressupõe necessariamente que se frustrem muitas expectativas” (Gadamer, 2004: 465).

Assim, essa frustração tem um aspecto positivo, pois só a partir dela é possível vivenciar a experiência. Nesse sentido, a experiência de ler uma imagem que cause certa frustração quanto à expectativa de sua compreensão plena não é, de forma alguma, um aspecto negativo. Não se faz necessário, portanto, a construção exclusiva de imagens ilustrativas que sejam essencialmente objetivas, ou mesmo que apenas acompanhem textos sobre o mesmo assunto. Pois, afinal, “uma interpretação definitiva parece ser uma contradição em si mesma. A interpretação é algo que está sempre a caminho, que nunca conclui” (Gadamer, 1983: 71).

Contemplar imagens que, em última instância, podem oferecer certa incompreensão é uma experiência válida, pois suscitará o surgimento de perguntas.

Podemos fazer uma relação das idéias apresentadas acima com os modos de operação do raciocínio apresentados por Charles Sanders Peirce (1975). A dúvida é

fator presente em todos os modos de operação do raciocínio, quando consideramos o processo de produção de conhecimento. Como modos de operação do raciocínio, para Peirce temos as deduções, as induções e as abduções (Peirce, 1989: 12). Nos três modos de operação trabalhamos com probabilidades.



As deduções participam do âmbito das generalidades em que existem argumentos possíveis, porém não comprovados. É uma dúvida que pretende ser uma certeza, quando, de fato, se apresenta apenas como uma incerteza.

A indução existe no âmbito das experimentações. São previsões (originadas através de teorias) que podem ser justificadas através de experimentações. A dúvida neste caso coexiste no momento de nascimento da indução, e irá acompanhá-la até que seja experimentada e justificada, tornando-se então uma certeza.

Já a abdução elabora por si só uma “previsão” sem qualquer garantia de que seja concretizada. É dentre os três modos de operação do raciocínio aquele em que

a dúvida é mais presente, justamente por atuar sobretudo no campo da qualidade do possível e, portanto, atuar no campo da primeiridade.

Com isso, aparece novamente a importância da primeiridade, pois é dentro desse campo que vemos “o fundamento da abdução, o argumento originário de criação de novas hipóteses explicativas cujo caráter sintético se dá sob a liberdade da primeiridade, gerando novas formas de terceiridade” (Ibri, 2002: 51).

Outro filósofo já citado anteriormente, Vilém Flusser, também apresentará seus argumentos em relação à dúvida aplicada no processo de produção de conhecimento. Flusser lembra que a dúvida é “o berço da pesquisa” (Flusser, 1999: 17). Ela estimula a pesquisa, mas, quando em excesso, pode impedir seu progresso. Além disso, é importante notar que a dúvida nasce a partir da fé, de uma certeza que, mais tarde, é contestada e transformada em dúvida. Esse é o processo de intelectualização, que transforma uma certeza em dúvida, gerando uma nova certeza, e, em consequência, uma nova dúvida. Um processo dinâmico que bem administrado leva o trabalho do pesquisador adiante. Mal administrado, o processo de intelectualização leva o pesquisador a duvidar da própria dúvida, em um esvaziamento da fé, das certezas, o que resultaria no niilismo.

De modo semelhante, Peirce dirá que “o objetivo de raciocinar é descobrir, a partir da consideração do que já sabemos, algo que não sabemos” (Peirce, 1975: 73). Ora, podemos relacionar essa frase com as idéias sobre fé e dúvida expressas por Flusser, se consideramos a crença naquilo que sabemos e a dúvida que leva a descobrir algo que não sabemos.

Peirce discute também a importância da crença e da dúvida. Para ele, “a dúvida é um estado desagradável e incômodo, de que lutamos para libertar-nos e passar para o estado de crença” (Peirce, 1975: 77), ou seja, a crença surge sempre a partir de uma dúvida. E, nas palavras de Flusser, “uma fé é o estado anterior à dúvida” (Flusser, 1999: 17). A aparente ambigüidade de afirmações de fato demonstra o caráter dinâmico do processo de raciocínio que converte, de forma cíclica, a dúvida em crença (certeza) e vice-versa. Esse processo evolutivo está expresso claramente em Flusser, quando diz que a dúvida “pode significar o fim de uma fé, ou pode significar o começo de outra” (Flusser, 1999: 17).

Sendo assim, aparentemente existe coerência em manter uma crença na dúvida. Afinal, se é a dúvida que estimulará a pesquisa, a crença na dúvida é que levará a pesquisa adiante.

É um erro crer em algo que se acredita ser certeza, pois o desenvolver da pesquisa se encaminhará por uma tentativa de validar o que, de fato, pode não ser válido. A certeza não levará a caminho nenhum, ela é o resultado final, como já foi visto, da constante transformação de crenças em dúvidas e vice-versa.

A dúvida é aquela que conduz, de forma correta, o pensamento e o processo de reflexão do pesquisador, e a crença na dúvida impede que o pesquisador descarte tal dúvida e deixe de procurar uma resposta. Ela fortalece o espírito do pesquisador em busca de uma resposta.

A crença na dúvida é, portanto, uma característica essencial ao pesquisador. Ela convive em meio à dinâmica de conversão da dúvida em crença de Peirce e da fé em dúvida de Flusser.

Retomando agora os argumentos de Gadamer, o estado de frustração causado por uma experiência, em sua essência, não é de todo desorientador; de fato, o que ocorre não é uma frustração como resultado final, mas na verdade a frustração é o ponto de partida para o surgimento de questões, afinal, “não se fazem experiências sem a atividade do perguntar” (Gadamer, 2004: 473).

Além disso, a pergunta surge tanto no momento que antecede a experiência, afinal é a pergunta que dá sentido à realização da experiência, como também pode aparecer no momento posterior, o que promoveria o surgimento de uma segunda experiência. O estado de questionamento é, por fim, um estágio essencial para a produção de conhecimento, pois sem ele não há experiências que gerem conhecimento e, assim, “todo saber acaba passando pela pergunta” (Gadamer, 2004: 474). A arte do pensar é a arte de continuar perguntando (Gadamer, 2004: 479).

Ao considerar então a relevância da frustração e a validade do surgimento de perguntas, tanto um texto como uma imagem promovem questões oriundas das brechas da incompreensão e fazem com que o leitor seja incentivado a deixar sua posição passiva de simples receptor para efetivamente atuar no processo de comunicação, fazendo-o procurar por uma solução para a dúvida, oriunda da impossibilidade de compreensão plena daquele texto ou daquela imagem. Assim, uma imagem que foi previamente construída com a intenção de transmitir e até mesmo dialogar sobre um determinado conhecimento faz também do seu leitor um ser atuante na comunicação, em que o processo de contemplação da imagem não é um processo passivo, mas um processo ativo de construção do conhecimento. As

dúvidas que surgem durante o processo são, portanto, equivalentes àquelas que um texto pode suscitar.



Interpretar um texto, na visão de Gadamer, significa uma busca pela pergunta que aquele texto responde, e, assim, “compreender um texto quer dizer compreender essa pergunta” (Gadamer, 2004:4 82). Essa busca pela pergunta que antecede o texto é uma busca pelo sentido do texto; ao compreender a pergunta que aquele texto responde, compreendemos o sentido do texto. Essa relação entre perguntar e compreender é que sustenta a experiência hermenêutica.

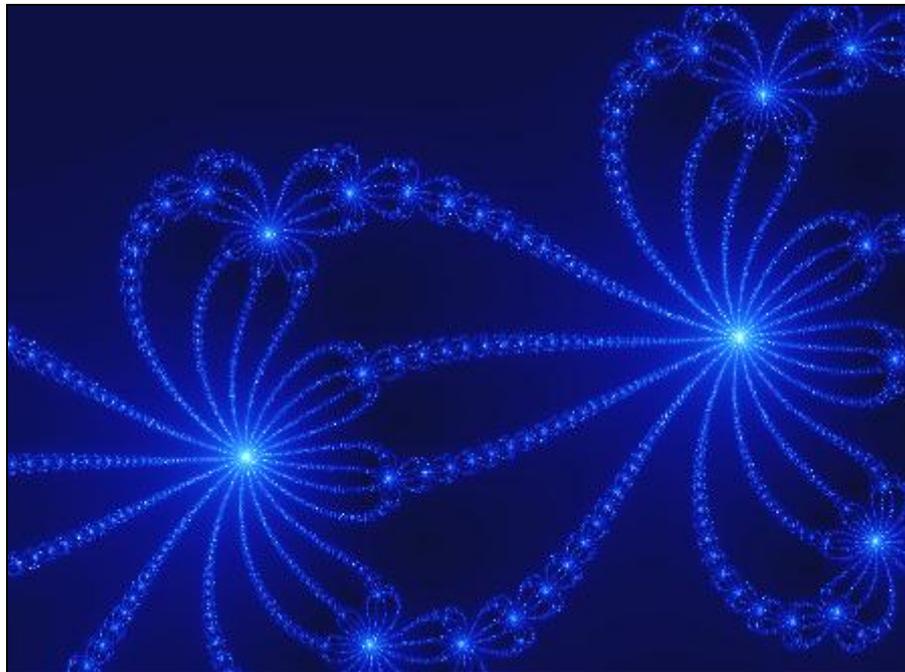
A intenção dos argumentos apresentados até aqui não pretende colocar a imagem em patamar superior ao texto, no que se refere à matriz mais adequada para trabalhar o conhecimento científico. O objetivo é exclusivamente abrir a possibilidade de uso da imagem para tal tarefa, eliminando-a do simples papel ilustrativo que desempenhou durante os últimos séculos.

Apresentamos anteriormente o trabalho de Comenius, que em seu *Orbi Pictus* faz diferentes relações de redundância entre texto e imagem. Para esclarecer melhor essas relações, Santaella e Nöth apresentam um bom ponto de partida ao expor as idéias de Hartwig Kalverkämper, que divide em três os principais casos de relação entre texto e imagem: primeiramente o caso em que a imagem é inferior ao texto, é redundante e aparece, em geral, como ilustração em livros; o segundo caso ocorre quando a imagem traz mais informação que o texto e, portanto, já não pode ser considerada simples ilustração, ao contrário, é o texto que pode acabar tendo função meramente descritiva da imagem que o acompanha; por fim, o terceiro caso refere-se a uma relação de complementaridade entre texto e imagem (Santaella e Nöth, 2005: 54).

Em geral, essa complementaridade existe por conta da potencialidade expressiva de cada um dos formatos. Neste caso os elementos são dependentes, imagem e texto sendo partes de uma mensagem que se completa apenas com a presença dos dois elementos; tanto é assim que não podem ser eliminados sem incorrer na impossibilidade da comunicação, efeito que não acontece nos dois primeiros casos apresentados anteriormente. Essa relação de complementaridade é o que vemos na capa do livro *Exegesis* ou no anúncio publicitário, ambos citados anteriormente.

Interessa-nos, neste momento, destacar principalmente este terceiro caso e relacioná-lo com ambientes hipermidiáticos, pois se a complementaridade acontece com eficácia quando se aproveita o que de melhor a imagem ou o texto tem a oferecer em relação aos seus potenciais expressivos, a hipermídia, como linguagem

híbrida, é uma solução eficaz para, de maneira prática, escolher entre imagem, texto ou áudio, quando assim for adequado para aquele que produz o conteúdo. Permite-nos considerar ainda uma aplicação aquém do texto, ou mesmo sem a sua participação.



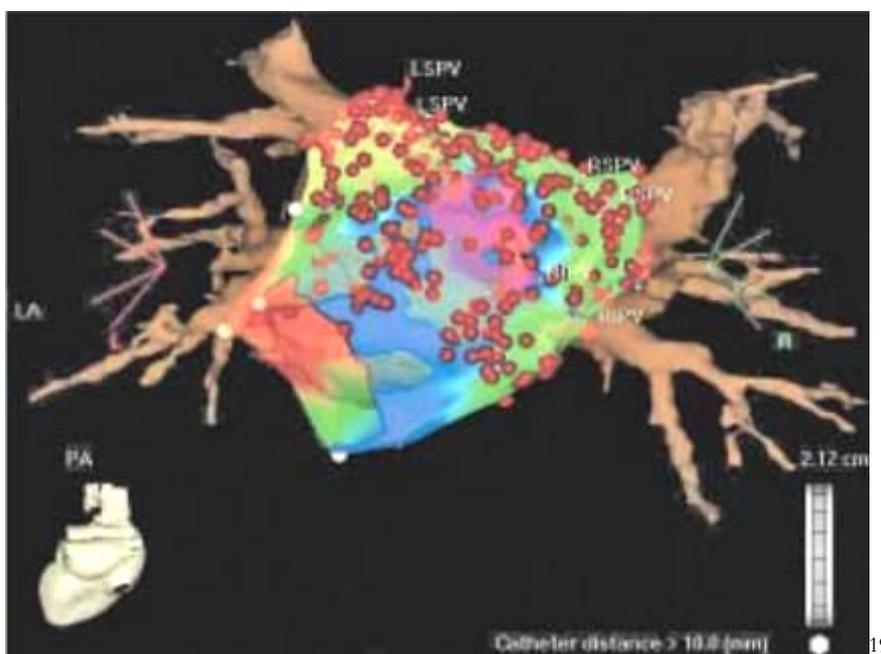
17

Quando adentramos o campo dos recursos digitais, não podemos esquecer ainda que o ambiente digital trouxe para o campo visual imagens até então aparentemente impossíveis de serem concretizadas. Lúcia Santaella, ao fazer referência a Louise Poissant¹⁸, cita alguns exemplos como os fractais, as imagens produzidas por tomografia computadorizada, ressonância magnética ou mesmo a representação de eventos astronômicos.

¹⁷ Referência: <http://www.flickr.com/photos/fredwulala/259461306/>

¹⁸ Referência completa: POISSANT, Louise. “Estas imagens em busca de identidade”. In: RODRIGUES, Diana (org.). *Arte no século XX: A humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, pág. 81-93, 1997.

Santaella lembra que essas imagens “[...] dão visibilidade e permitem o acesso, em uma forma sensível, a diversos universos que, sem elas, seriam invisíveis” (Santaella, in Araújo, 2006: 195).

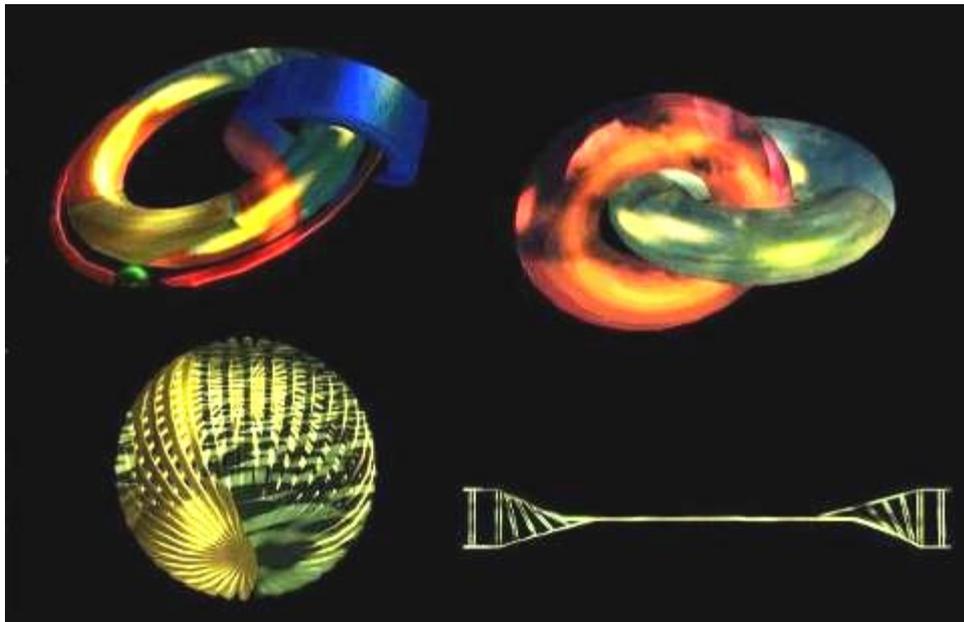


No campo da medicina, imagens digitais permitem o diagnóstico através de exames cada vez menos invasivos. Aparelhos computadorizados são capazes de construir uma imagem tridimensional do coração do paciente a partir de informações enviadas por pequenos eletrodos implantados por cateter. Tais imagens tridimensionais do coração possuem uma margem de erro cinco a oito vezes menor que os gráficos bidimensionais²⁰.

¹⁹ Referência: *O Estado de S. Paulo*, 5/2/2007, pág. A12.

²⁰ A informação referente ao mapeamento tridimensional do coração e sua eficiência em relação ao gráfico bidimensional aparece em LOPES, Adriana Dias, “Exame em 3-D detecta arritmias”, *O Estado de S. Paulo*, 5/2/2007, pág. A12.

O pesquisador de hipermídia Luis Carlos Petry desenvolveu a tese de doutorado intitulada *Topofilosofia*²¹, em que faz uma reflexão sobre a fenomenologia, a hermenêutica, a psicanálise e a pesquisa tridimensional em hipermídia. Na tese Petry trabalha com os objetos topológicos criados por Jacques Lacan para discutir temas da psicanálise como, por exemplo, o “sujeito”. Lacan utiliza o objeto topológico do touro para discutir esse tema e Petry apresenta então soluções tridimensionais desses objetos topológicos, colaborando com o processo do pensar sobre os temas lacanianos.



A imagem tem, portanto, um potencial sensível que pode corroborar com a produção de conhecimento científico. Através dela impressões sensíveis são apreendidas, mesmo que de maneira sutil. Obviamente tal argumento não se aplica exclusivamente a conceitos das ciências exatas ou biológicas, como foram os

²¹ PETRY, Luis Carlos. *Topofilosofia: Psicanálise lacaniana e hipermídia*. Tese de doutorado em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2002.

exemplos citados por Santaella, mas também à área das ciências sociais, como os exemplos que citaremos neste trabalho.

De fato, esse é um assunto amplo, que envolve diferentes questões. Mas dentro do que foi apresentado até aqui nos parece possível o uso de imagens não-ilustrativas que dialoguem com textos científicos, em busca, enfim, da produção de conhecimento por um caminho alternativo, nem mais nem menos eficaz, apenas um caminho alternativo. A hipermídia seria o melhor ambiente para a produção de conteúdos que se utilizem dessa proposta, pois permite explorar de diferentes maneiras os recursos expressivos de cada, matriz da linguagem (sonora, visual, verbal), como denominou Santaella.

Ao fazer uso das diferentes matrizes ficamos diante de um material potencialmente capaz de expressar os mais variados aspectos. Assim, vemos esse material como algo que oferece uma plurisensorialidade, semelhante àquela observada por McLuhan na televisão, em que o envolvimento do telespectador é característico.

Aqui os aspectos sensíveis possuem papel essencial, pois promovem o estímulo proveniente do processo de contemplação, entendido de maneira similar àquele apresentado por Chklovski, ou seja, um re-conhecimento que promove uma participação ativa do receptor no processo de apreensão daquilo a que se refere a imagem. Esse envolvimento nos leva à sensação de imersão que esse ambiente hipermidiático pode oferecer.

E, desta vez, o envolvimento é visto como um estado necessário para a compreensão, ou seja, a busca pelo sentido daquele material hipermidiático. É,

portanto, como vimos nas idéias de Gadamer, a busca pela pergunta que esse material hipermidiático responde. Compreender é descobrir qual pergunta antecede essa imagem hipermidiática, para então entender o seu sentido.

E já que falamos de um material produzido a partir da hipermídia, é preciso considerar que não temos, portanto, uma simples imagem, mas uma imagem que foi ampliada e incorporou outros recursos como, por exemplo, efeitos sonoros, animação (e, assim, tornou-se um elemento dependente da temporalidade), ou, ainda, recursos de programação.

Denominamos essa imagem ampliada *hiperimagem* e buscaremos, daqui em diante, investigar suas características.

Antes de aprofundar o tema, porém, faz-se necessário apontar e delimitar termos como *hipermídia* e *hipertexto*, utilizados em alguns momentos de forma equivocada.

Talvez por se tratar ainda de uma área recente, muitos dos termos são utilizados em diferentes contextos e ganham, por fim, significados e aplicações variados. Para efeito de entendimento, apresentaremos brevemente de que modo tais termos serão utilizados neste trabalho.

É claro que procuraremos seguir a mesma linha conceitual adotada por alguns dos principais autores que dialogam com esta pesquisa.

Pela proximidade do tema de pesquisa, trabalharemos muitos dos termos de forma semelhante àquela aplicada pelo pesquisador Vicente Gosciola. A historicidade de tais termos foi um dos trabalhos realizados por Gosciola na obra *Roteiros para*

novas mídias (2003), e, por conta disso, ficaremos aqui restritos à apresentação dos termos da forma como serão aplicados no decorrer deste estudo.

Primeiramente vamos abordar o termo *hipermídia*. Por hipermídia entendemos a linguagem em si, aquilo que permite a construção de um conteúdo/obra que faz uso de todos os recursos que um suporte como o CD-ROM ou um meio como a internet podem oferecer. Lúcia Santaella entende por hipermídia “uma linguagem polivalente que, a par das questões formais de justaposição e associação, também inclui a inter-relação ou colisão entre texto, imagem e som em camadas espaciais e temporais” (Santaella, in Araújo, 2006: 198).

O conceito de hipermídia por vezes coincide com o termo *multimídia*, que se refere à “integração de gráficos, animações, vídeo, música, fala e texto [...] por um caminho simples [...] ou por um navegador não-direcional” (Lipton, apud Gosciola, 2003: 31).

Do nosso ponto de vista, a hipermídia acresce ao termo *multimídia* no que se refere à rede que interliga os documentos que compõem determinada obra e, portanto, em hipermídia já consideramos de forma mais intrínseca a não-linearidade e a interatividade que no termo *multimídia*, o que nos faz concordar com Gosciola quando diz que a hipermídia “[...] está mais para um produto com um nível de navegabilidade, de interatividade e de volume de documentos maior do que a multimídia [...]” (Gosciola, 2003: 34).

Já o hipertexto, para evitar o conflito com o termo *hipermídia*, não utilizaremos como uma linguagem, mas como o próprio conteúdo desenvolvido a partir desta linguagem.

Em geral, hipertexto é todo conteúdo digital que contempla materiais híbridos e oferece diferentes níveis não-lineares de leitura. Esta conceituação aproxima-se da definição utilizada por autores como George P. Landow e Pierre Lévy. Para Landow o hipertexto inclui uma infindável gama de informações não-verbais, além do que é possível no meio impresso (Landow, 1997: 59). Já Pierre Lévy, como bem lembra Gosciola, “assume os conceitos de multimídia, hipertexto e hipermídia como hipertexto” (Gosciola, 2003: 30).

Para outro grupo de autores, o hipertexto refere-se exclusivamente ao “agrupamento de textos em meio digital, ligados por elos semânticos, ancorados em uma palavra ou frase promovendo uma leitura não-linear” (Lufer e Scavetta, apud Gosciola, 2003: 30).

Como pode ser visto, o que aproxima os termos *hipermídia* e *hipertexto* são, em resumo, as características de não-linearidade, interatividade e diferentes níveis de leitura. Entendemos que essa similaridade é o que permite a ocorrência do prefixo *hiper* nos dois termos.

Conforme apontado por Gosciola, o filósofo Michael Heim credita ao prefixo *hiper* o significado de estendido, ampliado (Heim, apud Gosciola, 2003: 27). Assim, um hipersistema é formado por diversos sistemas interligados de forma não-linear, em que cada nó leva a um sistema localizado em um diferente plano (Heim, 1998: 214). Sob tal ótica, o hipertexto seria a versão ampliada ou estendida do texto no que se refere, como foi visto, às características de interatividade, não-linearidade e níveis de aprofundamento da leitura.

O que consideramos importante aqui é a noção de hipermídia como uma linguagem híbrida oriunda, sob certo aspecto, de um desenvolvimento histórico que, a partir de determinado momento, passou a privilegiar o hibridismo das linguagens próprias de cada mídia, como é defendido em *Cultura das mídias* (1996) por Lúcia Santaella.

Tanto Santaella como McLuhan concordam com a proposição de que cada novo meio acaba por incorporar a linguagem do meio anterior, e assim podemos dizer que a televisão absorveu influências do rádio, bem como do cinema, que por sua vez incorporou referências do teatro.

Esse hibridismo ocorre em níveis tão profundos, na relação entre as diferentes matrizes da linguagem, que o artista gráfico, por exemplo, costuma pensar no texto como uma imagem no momento em que cria uma peça gráfica, pois ele está preocupado com as formas, o tamanho, as cores, enfim, com o aspecto visual daquele texto.

Vemos que essa relação híbrida entre texto e imagem já ocorre nos meios impressos e obviamente aumenta quando consideramos outros meios como o cinema, a televisão e os meios digitais. Santaella dirá que com isso podemos “concluir que o código hegemônico deste século não está nem na imagem, nem na palavra oral ou escrita, mas nas suas interfaces, sobreposições e intercursos, ou seja, naquilo que sempre foi domínio da poesia” (Santaella e Nöth, 2005: 69).

Se a poesia em si já pretendia expor a sensibilidade das palavras, a poesia concreta²² buscou experimentar essa sensibilidade, dentre outras maneiras, em relação ao aspecto visual do texto.

A poesia concreta extrapolava os limites do meio impresso que estava à disposição na época para atingir seu objetivo. A mensagem não estava apenas no que era “lido”, mas também no que era “visto”.

A aparência visual de cada palavra, a forma como eram impressas, bem como sua expressão fonética, enfim, todas essas características eram importantes para o poeta.

Rui Torres, pesquisador português da área de hipermídia e literatura, acredita que artistas da poesia experimental (concreta, sonora e visual), em alguns casos, acabavam por encontrar dificuldades para desenvolver suas criações por conta dos limites impostos, por exemplo, pelo meio impresso²³. Com isso, Torres desenvolveu alguns estudos referentes à poesia aplicada em meios digitais.

A hipermídia é utilizada por ele como a linguagem que permite expressar aspectos sensíveis dos poemas além do que foi possível no meio impresso até então.

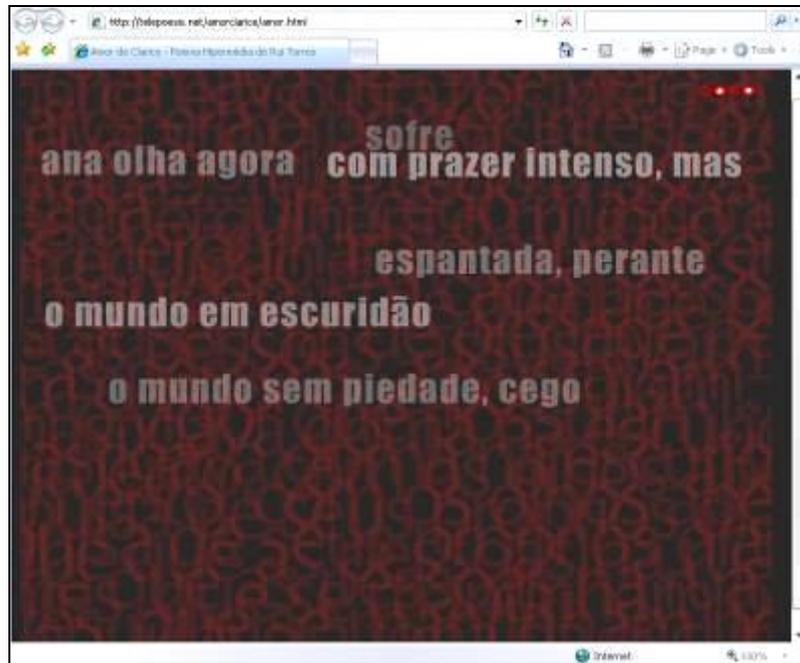
Um de seus trabalhos, conhecido como *Amor de Clarice*²⁴, expõe claramente essa proposta de uso das expressividades sensíveis dos meios digitais. Trata-se de

²² A poesia concreta surge no Brasil pelas mãos dos poetas Décio Pignatari, Augusto e Haroldo de Campos em 1956, com a inauguração da Exposição Nacional de Arte Concreta.

²³ Argumento exposto durante palestra realizada por Rui Torres na Faculdade de Comunicação da Fundação Armando Álvares Penteado, São Paulo, em 23/3/2006.

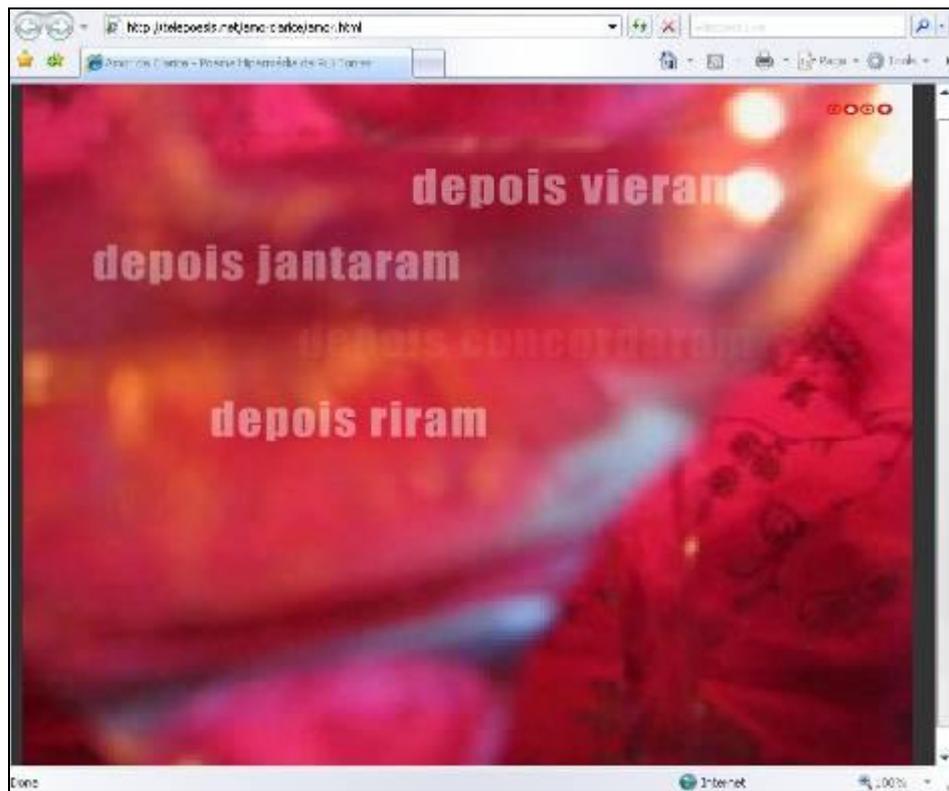
²⁴ *Amor de Clarice* foi desenvolvido entre 1999 e 2005. Está na internet no endereço <http://telepoesis.net/amor>.

uma obra hipermediática, um poema digital baseado no conto *Amor* da escritora Clarice Lispector. A intenção de Torres era procurar a poeticidade da narrativa do conto e incorporá-la à hipermídia.



Na obra, diferentes ambientes trazem a mesma proposta: palavras do poema que flutuam pelo ambiente; o usuário pode arrastar cada palavra, e, ao fazê-lo, ouve uma voz que pronuncia aquela palavra, e, assim, ao arrastar palavra por palavra, ele cria a expressão sonora daquele poema. O recurso sonoro também é explorado através de uma trilha sonora que colabora com a expressão sensível e a imersão no ambiente criado pelo autor. O fundo do ambiente, na maior parte das telas, é formado por uma sobreposição de palavras tão densa que impede sua leitura, elas passam a representar uma única imagem que apenas compõe o espaço. As palavras utilizadas para compor esse fundo são do conto original de Clarice Lispector, e assim Torres faz referência à obra que deu origem ao seu poema digital.

A forma de cada palavra, seu tamanho, seu corpo, sua expressão sonora, bem como a trilha sonora e as imagens que participam do aspecto visual da obra, são recursos que exploram uma expressão sensória que vai além do poema tradicional, e além do que o meio impresso pode oferecer.





Da imagem para a *hiperimagem*

A utilização do termo *hiperimagem* surgiu, inicialmente, durante a leitura de *Hypertext 2.0* (1997), de George P. Landow – importante autor da área de hipermídia –, a partir de um tópico denominado *From text to hypertext*.

Como já vimos anteriormente, apesar de o termo *hipertexto* já abarcar as matrizes verbal, sonora e visual, aparentemente no caso da internet e mesmo no das primeiras obras hipermediáticas em CD-ROM, havia uma ênfase para a matriz verbal, devido sobretudo a questões de limitação tecnológica.

Com o avanço dessas tecnologias, seja no aumento de espaço para armazenamento como na velocidade de transmissão dos dados, os conteúdos

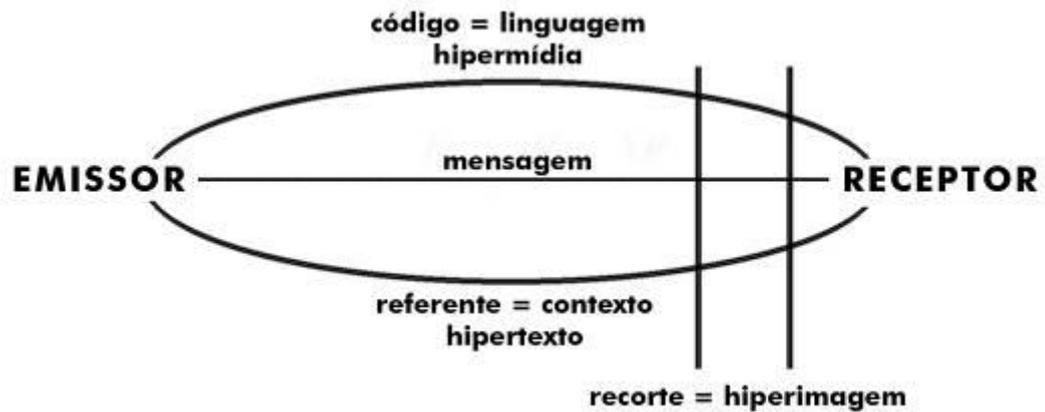
tornaram-se mais complexos e incorporaram cada vez mais recursos sonoros e visuais, bem como recursos de programação.

Assim, com o objetivo de dar ênfase para a questão da imagem aplicada em hipermídia, surgiu uma primeira idéia de uma possível análise sobre características que justificariam a diferenciação da imagem para o que denominaríamos *hiperimagem*.

Nesse caso, porém, seria apenas mais uma nomenclatura para uma imagem produzida digitalmente, já conhecida como imagem numérica, infográfica ou sintética (Santaella, in Araújo, 2006: 189).

A proposta de uso do termo *hiperimagem* voltou à tona quando verificamos que a nossa intenção não era analisar simplesmente as imagens digitais aplicadas em hipermídia, mas na verdade fazer referência a um dado momento de uma obra hipermidiática; um recorte momentâneo do conteúdo de uma obra hipermidiática, seja ela gravada em CD-ROM/DVD-ROM ou armazenada em um site, mas que necessariamente envolve a relação espaço/tempo. Foi esse recorte específico que passamos a chamar de *hiperimagem*.

Esse recorte fica claro quando colocado sob o eixo de comunicação. Se considerarmos a hipermídia o termo que descreve uma linguagem e o hipertexto o seu contexto, ou seja, a hipermídia sendo a linguagem utilizada na construção de um conteúdo hipertextual, então a *hiperimagem* é um recorte no tempo desse hipertexto, um recorte específico em que é evidente uma construção que utiliza recursos híbridos para compor um dado momento daquele ambiente hipermidiático.



É comum também o uso de palavras como *tela* ou *interface* para referir-se a determinado trecho de um conteúdo hipertextual, englobando desde as imagens aplicadas nessa tela até os *hyperlinks* icônicos ou textuais existentes.

A palavra *hiperimagem* aparece, neste caso, como uma variante, uma sugestão para a substituição dos termos *tela* ou *interface*, pois estes não expressam com dignidade todos os preceitos que desejamos.

O termo *tela*, quando empregado para designar um dado momento de uma obra hipermidiática, parece congelar a obra naquele instante, impedindo qualquer ação temporal, como um efeito randômico de programação ou áudio. Nesse sentido, essa tela poderia inclusive ser transportada para um meio impresso. Já o termo *interface* traz incorporada a relação com padrões visuais que se repetem em todas as telas de determinado trabalho em hipermídia.

Nossa intenção não é referir a padrões visuais ou congelar um dado instante da obra, mas abarcar todo um momento temporal dessa obra, permitindo que sejam compreendidas situações randômicas que por acaso venham a existir, e inclusive

abarcam também eventuais efeitos verbais ou não-verbais que possam ocorrer, aleatoriamente ou conforme o movimento do *mouse*, entre outras soluções de programação. Assim, a *hiperimagem* pode ou não apresentar os padrões visuais de uma obra, mas essa relação não faz parte de sua essência e, ainda, uma *hiperimagem* não é passível de reprodução no meio impresso, ao menos em sua plenitude, pois necessariamente perderá sua relação temporal.

Outra situação em que a palavra *hiperimagem* pretende aparecer como opção mais apropriada são os casos em que se utiliza a palavra *cena* como referência a um pequeno instante de um produto hipermediático.

Em geral, o uso dessa palavra aparece quando esse instante possui características da linguagem audiovisual ou teatral. Assim, o termo *cena* é oriundo dessas linguagens anteriores. Mais uma vez, a opção do uso do termo *hiperimagem* em substituição à palavra *cena* aparece justamente para reafirmar conceitos intrínsecos da linguagem hiperímida, em vez de adaptar termos oriundos de outras linguagens.

Nosso objetivo é inserir o ser na linguagem, para torná-lo apto a produzir conhecimento a partir dessa linguagem, eliminando sua condição de permanência em um paradigma que o faz pensar a partir de outra linguagem.

O resultado disso é evidente nos dias de hoje. Muito do que vemos nos meios digitais é produto realizado por profissionais orientados sob uma linguagem audiovisual ou gráfica, que criam soluções hipermediáticas com aparência de filmes para televisão ou catálogos impressos, constituindo-se inclusive como uma fase de transição obrigatória, uma espécie de evolução até que o homem apreenda como operar sob a nova linguagem.

Essa discussão é similar à salientada por George P. Landow, na qual ele comenta sua dificuldade em escrever sobre hipertexto a partir de um meio impresso, pois já que o hipertexto modificou radicalmente experiências como ler e escrever, ele sente-se incomodado em utilizar essas mesmas palavras quando pretende referir-se aos meios digitais, pois elas estão completamente impregnadas pelo paradigma da imprensa (Landow, 1997: 57).

Pelo que apresentamos até aqui, viu-se que não é nossa proposta criar uma “nova imagem” e passar a discutir a possibilidade da sua auto-referencialidade ou qualquer outro argumento conceitual sobre a imagem. A proposta nesse aspecto é mais simples e superficial, trata-se apenas de identificar, através do nome *hiperimagem*, uma parte de algo que foi elaborado a partir de *softwares* de criação em hipermídia.

É importante ressaltar também que já no decorrer deste trabalho deparamos com a palavra *hiperimagem* aplicada por Paolo Bertetto no artigo “A imagem da imagem e sua diferença”²⁵.

Consideramos pertinente comentar esse fato pois, de certa maneira, evidencia a relevância e a atualidade do tema, já que esse texto foi publicado quase no mesmo período em que foi publicada a 15ª edição da *Revista FACOM* que traz o artigo “A imagem sensível”²⁶, em que utilizamos a palavra *hiperimagem* de maneira similar àquela apresentada aqui. Já no artigo de Bertetto a palavra *hiperimagem* é utilizada em

²⁵ BERTETTO, Paolo. “A imagem da imagem e sua diferença”. In: FABRIS, Annateresa e KERN, Maria Lúcia Bastos (orgs.). *Imagem e conhecimento*. São Paulo: Edusp, pág. 271-286, 2006.

²⁶ MESSA, Éric Eroi. “A imagem sensível”. *Revista FACOM*, São Paulo: FAAP, n. 15, pág. 20-29, 2º semestre de 2005.

um campo diferente, direcionado para o estudo teórico-científico da imagem, referindo-se à proliferação de imagens e ao excesso de imagens reproduzidas, significando assim a “dilatação alucinada da imagem da imagem, sua reprodução em termos de gigantismo simbólico e, ao mesmo tempo, sua decodificação [...]” (Bertetto, in Fabris e Kern, 2006: 280).

No nosso caso, a nomenclatura *hiperimagem* foi escolhida por a palavra *imagem* presente no termo ser utilizada em seu contexto mais amplo. Como bem lembra Lúcia Santaella ao citar Simon Emmerson em seu artigo para o livro *Imagem (ir)realidade* (Araújo, 2006), o termo *imagem* pode referir-se a um recurso estritamente visual, mas também pode ser interpretado como “um complexo indivisível e ambíguo de estímulos auditivos, visuais e emocionais” (Emmerson, 1986: 17, apud Santaella, in Araújo, 2006: 174)²⁷.

De fato, quando falamos em *hiperimagem* não pretendemos nos restringir apenas ao aspecto imagético, mas a todos os elementos que se inter-relacionam ali.

E mesmo se nos restringirmos à questão imagética, nosso olhar aproxima-se da idéia de Couchot sobre a existência de uma “hibridação entre todas as formas de imagens, inclusive as imagens óticas, a pintura, o desenho, a foto, o cinema e a televisão, a partir do momento em que se encontram numerizadas” (Couchot, in Parente, 2004: 46).

Somada a essa idéia de imagem, aplicamos o prefixo *hiper*, que foi explicado anteriormente como noção de estendido, e assim *hiperimagem* vai designar todo

²⁷ Referência completa da obra citada por Lúcia Santaella: EMMERSON, Simon. The relation of language to materials, in *The Language of Eletroacoustic Music*, S. Emmerson (ed.). London: The Macmillan Press, 17-40, 1986.

material visual, sonoro ou verbal que foi ampliado ou estendido a partir de recursos como a não-linearidade, a interatividade ou a variação de níveis de leitura. Aliado a isso, é preciso acrescentar a questão temporal, o recorte de um trecho de determinado trabalho em hipermídia, pois, caso contrário, estaríamos definindo o que tradicionalmente se conhece por hipertexto.

Além disso, se utilizarmos a palavra *hipertexto* apenas como o agrupamento de textos ligados por *hiperlinks*, então nesse caso a *hiperimagem* ganha um aspecto de equivalência com o termo *hipertexto*, já que no próprio hipertexto já se considerava não apenas os recursos verbais, mas também os visuais e os sonoros.

Aqui, preferimos trabalhar com o conceito mais amplo de hipertexto, como apresentado por Pierre Lévy (Lévy, 1999: 56), abrangendo toda a obra hipermidiática. Nesse caso podemos dizer então que a *hiperimagem* é um recorte do hipertexto, um momento temporal de um conteúdo hipertextual que faz uso da linguagem hipermidiática. O hipertexto refere-se a toda obra hipermidiática que por sua vez é formada por diversas *hiperimagens* inseridas nessa obra.

Um exemplo apropriado é a obra *Valetes em slow motion* do antropólogo e produtor de vídeos Kiko Goifman (1998). Nesse trabalho existem diversas *hiperimagens* que podem exemplificar nosso argumento proposto até aqui. *Valetes em slow motion* é uma obra criada a partir da sua dissertação de mestrado homônima, defendida em 1994.

Sua pesquisa trata de uma discussão sobre o tempo e o espaço dentro da prisão. Goifman também realizou uma experiência sobre o uso do recurso

audiovisual durante a pesquisa de campo. A obra hipermediática é um resultado dessa pesquisa científica.



A obra é constituída principalmente por uma *hiperimagem* central que oferece acesso para todas as demais *hiperimagens* que compõem o hipertexto.

Esta *hiperimagem* é formada por uma imagem construída a partir de uma espécie de colagem de diversas outras imagens. O que vemos é uma cela de prisão, onde diversos elementos, inclusive o próprio *mouse*, encontram-se atrás das grades. Há, ainda, a presença de efeitos sonoros que simulam o ambiente da prisão, e, com isso, colaboram com o processo de imersão.

Estes aspectos sensíveis, referentes ao ambiente da prisão, estão evidentes, portanto, tanto no conjunto das imagens presentes em todo o espaço como nos efeitos sonoros e na representação do *mouse* atrás das grades.

Ao clicar em algum objeto, ganhamos acesso a uma nova *hiperimagem*. Em geral, a solução escolhida pelo autor nas *hiperimagens* foi construir um ambiente a partir de elementos de imagens fotográficas e incorporar a elas uma programação que executa pequenos trechos de vídeo quando um elemento é clicado. Em alguns casos a composição formada por imagens fotográficas não é estática, ou seja, apresenta recursos de animação, como na *hiperimagem* intitulada “tensão”, em que a iluminação é intermitente.

Por conta da experiência profissional de Kiko Goifman, muitos elementos da linguagem audiovisual são evidentes em *Valetes em slow motion*. Se determinado trecho fosse criado exclusivamente a partir de *softwares* de edição de vídeo, para veiculação televisiva ou cinematográfica, diríamos que esse trecho se tratava de uma cena, mas por essencialmente caracterizar-se como um produto integrante de uma obra em hipermídia, designamos como *hiperimagem*, desenvolvida, inclusive, por *softwares* próprios para produção em hipermídia.

Sendo assim, destacamos esses pequenos trechos da obra de Kiko Goifman como *hiperimagens*, pois aquela que apresenta a cela da prisão é formada por diferentes elementos visuais (que compõem, por fim, uma imagem única) e o recurso de programação, que faz com que o *mouse* se estabeleça atrás das grades, mas em frente aos objetos, que, por sua vez, são *links* para outras *hiperimagens*.



Reflexões sobre a *hiperimagem*

A *hiperimagem* é um produto do meio digital e existente apenas em um ambiente hipermediático.

Trata-se de um material em que é possível, como bem lembra o teórico Edmond Couchot, manipular a imagem a partir do seu constituinte mínimo, o *pixel*, através de um “*tratamento numérico da informação* relativa à imagem (Couchot, in Parente, 2004: 38).

Afinal, a imagem digital é gerada a partir de uma programação que organiza de forma numérica os elementos constituintes da imagem. São combinações de 0 e 1 que permitem, inclusive, a modificação de cada *pixel* que compõem a imagem.

Entretanto, no caso da *hiperimagem* não se trata somente de uma imagem qualquer formada por *pixels*, ela é essencialmente um recorte de um produto hipermediático.

Desse modo, não podemos fazer uma comparação direta entre imagem digital ou sintética e *hiperimagem*. Não podemos dizer que uma imagem, apenas por ser formada por *pixels*, caracteriza-se como *hiperimagem*.

Faz-se necessário o uso de uma linguagem, a hipermídia, para a construção de um produto, e somente então, a partir dele, é possível identificar nesse material a existência de *hiperimagens*. Ela pode conter elementos oriundos das matrizes verbal, sonora e visual, bem como uma programação que promova diferentes níveis de interatividade ou ações randômicas; entretanto, estes não são elementos obrigatórios que veremos em toda e qualquer *hiperimagem*.

Sobre o recorte de uma obra hipermidiática

Uma *hiperimagem* pode existir, pura e simplesmente, por se tratar de um recorte momentâneo de um ambiente hipermidiático que caracterize uma unidade informacional daquela obra.

É fato que, ao incorporar diferentes recursos, a *hiperimagem* distancia-se cada vez mais de qualquer comparação com outros modelos de imagem digital, como uma fotografia digitalizada ou a imagem de um fractal.

Em suma, a *hiperimagem* aproxima-se mais do que Edmond Couchot chamou de arte da hibridação “entre o pensamento tecno-científico, formalizável, automatizável, e o pensamento figurativo criador, cujo imaginário nutre-se num universo simbólico da natureza diversa [...]” (Couchot, in Parente, 2004: 47). Não se trata simplesmente de um objeto virtual, formado por *pixels*, mas da criação, a partir

dos recursos digitais, de um produto com determinado propósito. Este produto é formado por *hiperimagens* interligadas de maneira a cada uma representar uma unidade da informação contida nesse material.

É o que vemos no site *Arte Acaso*, criado pelo professor Ronaldo Entler como parte integrante da sua tese de doutorado *Poéticas do acaso: acidentes e encontros na criação artística*²⁸, defendida na ECA-USP em 2000.

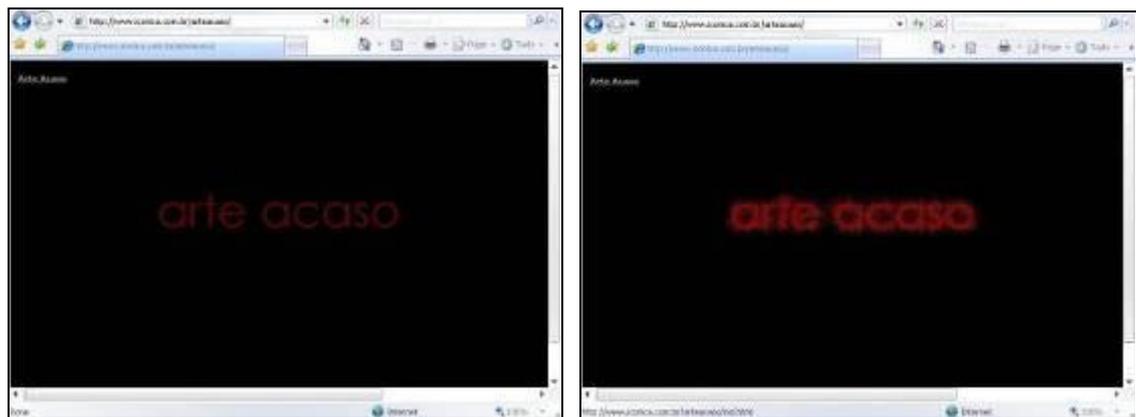


Ao acessar o endereço www.iconica.com.br/artecaso, o que se vê são várias palavras “icônica” em movimento, coloridas, que cruzam o ambiente e desaparecem. Essa seqüência representa uma das *hiperimagens* desse trabalho. Aqui o recurso que aparece com ênfase é a animação das palavras. Mais uma vez, vê-se a impossibilidade de representação plena dessa *hiperimagem* em um meio impresso, por conta do movimento das palavras. Outro fator que podemos destacar é a aparência

²⁸ ENTLER, Ronaldo. *Poéticas do acaso: acidentes e encontros na criação artística*. Tese de doutorado em Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2000.

plástica que a animação oferece às palavras, o que evidencia um aspecto sensível imagético nesse conjunto, formado por diversas palavras animadas.

Após a conclusão dessa *hiperimagem*, em seguida surge outra *hiperimagem*, contendo apenas o título *Arte Acaso*, espécie de logotipo, no centro da tela, e um fundo preto cobrindo todo o espaço. Nada mais acontece, sugerindo ao usuário que explore o espaço em busca de um *link* que avance para um próximo nível do site.



Ao passar o *mouse* acima do título, uma programação no código provoca uma reação que faz tremer a *interface* do programa de navegação e altera a forma do título, surpreendendo o usuário. Um clique sobre esse título leva para o nível seguinte, no qual o site é definitivamente apresentado, incluindo os *links* que levam para as diferentes áreas do site.

Neste momento o que nos interessa é apenas esse primeiro nível de acesso ao *Arte Acaso* formada por essas duas *hiperimagens* que inauguram o site. Essas *hiperimagens* de abertura exercem função semelhante àquela realizada pela capa de um livro.

Ali vemos uma síntese visual da proposta do site, mas a solução encontrada não seria possível em uma capa impressa. A reação provocada pela passagem do

mouse sobre o título do site é evidentemente intencional e refere-se à síntese do trabalho, a partir de uma proposta que brinca com expressividades sensíveis que causam surpresa e estranhamento pelo inesperado, pelo imprevisível, enfim, pelo acaso.

Vale acrescentar que, como toda síntese, esta não pretende abranger todo o conteúdo, mas nem por isso deixa de falar sobre os aspectos que serão encontrados no interior desse trabalho científico.

Outra observação importante é que esse momento se caracteriza como uma única *hiperimagem*, tanto o título como vemos no início da navegação como a expressão visual desse mesmo título após a passagem do *mouse*.

Trata-se de um momento anterior e outro posterior à interação do usuário, mas relacionado a um único tema, um objetivo único em que a programação é condição essencial e a comunicação só é completa após a participação do usuário, e, por tal razão, a consideramos uma única *hiperimagem*.



Sendo assim, a reprodução impressa do momento anterior ou do momento posterior, como é visto aqui, não faz jus à *hiperimagem* em sua completude.

Fica evidente a impossibilidade de retratar uma *hiperimagem* em um meio impresso, pois trata-se de um recorte momentâneo de um ambiente hipermidiático, ou seja, o fator temporal é crucial para compor a *hiperimagem* como um todo. Se ela possuir trechos sonoros ou imagens em movimento, são mais elementos que tornam impossível a reprodução impressa do produto na sua completude. Se a *hiperimagem* já é um recorte, o que veríamos seria então apenas um recorte do recorte, ou seja, um instante daquela *hiperimagem*; neste caso, seria apenas uma tela, um *frame* de determinada obra, não uma *hiperimagem*.

Essa dificuldade em reproduzir a *hiperimagem* no meio impresso (ou qualquer outro meio além do seu original) também pode ser exemplificada a partir do trabalho *Alletsator*²⁹ dos pesquisadores Luis Carlos Petry, do Brasil, e Pedro Barbosa, de Portugal.

A solução criativa encontrada pelos autores de *Alletsator* resultou em algumas *hiperimagens* compostas por um ambiente em que uma seqüência de imagens passa pelo ambiente, criando uma espécie de narrativa que propõe um sentido para o usuário.

²⁹ A obra hipermidiática *Alletsator* ainda se encontrava em desenvolvimento durante a conclusão deste trabalho, e por tal razão nos falta a referência completa. Tomamos contato com a obra a partir de uma versão *beta* ainda incompleta oferecida pelos autores para apreciação. Informações sobre *Alletsator* podem ser obtidas em <http://po-ex.net/alletsator/>.

Por se tratar de uma seqüência animada de imagens, a reprodução de um único *frame* dessa *hiperimagem* não seria capaz de abarcar tudo o que a *hiperimagem* tem a expressar.

Uma solução mais apropriada seria imprimir toda a seqüência de telas que formam essa *hiperimagem*, mas, no caso específico dessa *hiperimagem* de *Alletsator*, faltaria ainda a locução e a trilha sonora que compõem o ambiente.



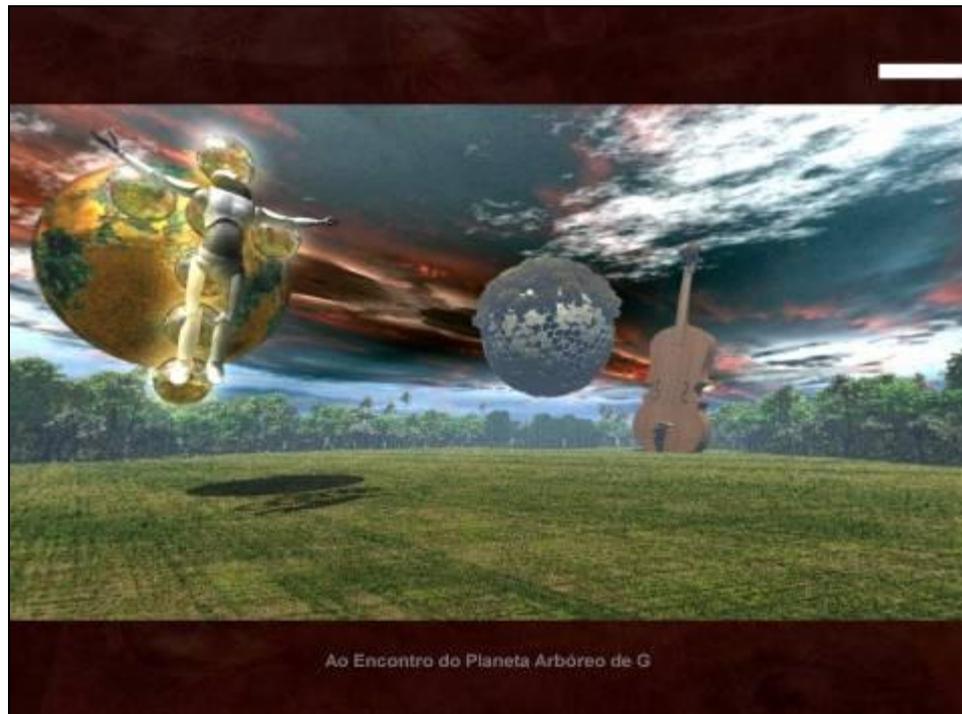
Como vimos, a *hiperimagem* é um recorte da obra, uma unidade no espaço temporal capaz de gerar sentido durante o processo de contemplação. Conforme a proposta e os recursos que o autor tem em mãos, a *hiperimagem* pode trazer também elementos da animação ou do ambiente em 3-D.

É o caso de *Alletsator*, pois a proposta dos autores é justamente pesquisar as possibilidades narrativas oferecidas pela tridimensionalidade aplicada na hipermídia.

Trata-se de uma pesquisa científica em que os questionamentos levantados pelos pesquisadores, bem como as experiências realizadas, estão inseridas na obra hipermidiática. É através da navegação pela obra que podemos ter contato e vivenciar a proposta dos pesquisadores.

A propósito, temos aqui em *Alletsator* um espaço único para comentar que nem sempre uma obra hipermidiática será formada por *hiperimagens* em toda a sua extensão.

No caso de *Alletsator*, há um espaço ambiente construído em 3-D que não se classifica como uma *hiperimagem*, pois não é caracterizada necessariamente como uma unidade de informação dentro da obra, mas como o ambiente de navegação por onde o usuário deverá caminhar para então acessar as unidades de informação que se encontram no entorno desse ambiente em 3-D, através da aproximação em cada um dos elementos dispostos pelo ambiente.



Mais uma vez, vale comentar que imagens em 3-D podem compor uma *hiperimagem*, mas, como explicamos, um ambiente tridimensional como este em *Alletsator* não se caracteriza como uma *hiperimagem*.

Para que o recorte caracterize-se como uma *hiperimagem* é preciso que fique evidente o início e o fim de uma unidade de informação, como no caso citado anteriormente, em que a seqüência de *frames* impressos tenta simular o começo, o meio e o fim da unidade que compõe aquela *hiperimagem*.



Decerto, há exceções em que no próprio ambiente tridimensional encontramos a construção de uma pequena unidade de informação. É o que acontece em determinado espaço do ambiente em que vemos diversos elementos andrógenos e um objeto volátil, semelhante a um planeta, que, conforme a interação do usuário, modifica seu formato a quase dividir-se em dois e então retorna ao seu estado original.

Tal passagem de um estado unicelular para um quase-duplo apresenta um subsídio adicional à significação dessa *hiperimagem*, que complementarará o discurso sobre a dualidade que aparece nos demais elementos presentes no cenário.



Também em *Valetes em slow motion* há algumas situações em que não temos a presença de uma *hiperimagem*. São os casos nos quais o autor apresenta textos de alguns colaboradores. O que vemos aí é uma *interface*, criada para permitir a navegação pelo texto; assim, trata-se evidentemente de um recorte do hipertexto, mas não de uma *hiperimagem*. No caso de *Valetes em slow motion* são raras essas

situações, pois em geral o autor procurou abusar dos recursos oferecidos pela *hiperimagem*.

Vimos assim que a *hiperimagem* é constituída por uma ou por várias imagens digitais, intrinsecamente incorporadas a recursos como o áudio e a programação, com o propósito de oferecer aspectos sensíveis que permitam explorar uma expressividade não-verbal.

Sobre os aspectos sensíveis

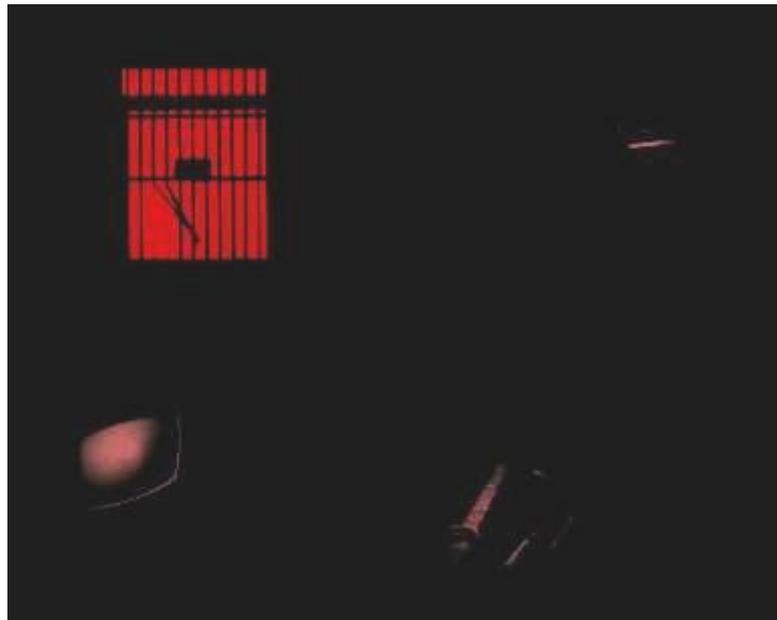
No caso de *Valetes em slow motion*, excluindo a área que traz os textos dos colaboradores, o restante do material apresenta várias *hiperimagens* que enfatizam essa expressividade sensível, que estão diretamente relacionadas aos conceitos teóricos abordados pelo autor.



A ênfase nos recursos não-verbais e na expressividade sensível foi, inclusive, uma intenção clara, já que o autor, durante a produção de sua pesquisa científica, investigou os diferenciais oferecidos por um recurso audiovisual durante a coleta de dados. Esse fato fica claro quando ele discorre sobre a questão sonora dos vídeos gravados durante as entrevistas realizadas com os presos:

“Através do registro sonoro tornou-se possível a captação das variações rítmicas – do “pausado” ao “explosivo” – e estilísticas das falas dos entrevistados, além da compreensão de gírias e frases típicas inseridas não apenas em um contexto verbal, mas como parte integrante de uma fala coerente também do ponto de vista sonoro.”
(Goifman, 1998: 27)

O clima de tensão presente no cotidiano da prisão é descrito no livro que acompanha a obra hipermidiática, mas é expresso também através de uma *hiperimagem* que mostra o interior de uma cela onde uma luz pisca incansavelmente e os efeitos sonoros incorporados alimentam o processo de construção do caráter de tensão vivenciado no cárcere.



Além disso, caso o usuário não clique em nada após um tempo determinado, ele é “punido”, uma sirene soa estrondosamente e a *hiperimagem* é encerrada, levando-o para outro ponto da obra. Esse recurso de programação permite ao usuário vivenciar uma experiência prática de que o tempo não lhe pertence, estando imerso em regras e normas de conduta que limitam a relação de temporalidade e espacialidade, assim como acontece com os presos.

É, portanto, um recurso que oferece uma expressividade sensível capaz de gerar impacto no receptor, característica que colabora com o processo de compreensão do receptor sobre o tema abordado por Goifman.



Independentemente do ato da “punição”, toda a passagem entre uma área e outra é intermediada por breves *hiperimagens* que aparecem randomicamente, sem relação direta com o que está por vir. Todas essas breves *hiperimagens* são muito simples, pobres em recursos, mas com grande poder expressivo.

São formadas por uma rápida animação e um trecho de áudio captado nas entrevistas com os presos. Tais trechos sonoros oferecem o aspecto rítmico da fala

do preso, considerada pelo autor, como citamos anteriormente, uma característica essencial para a compreensão ampla da situação de um presidiário.

Mas em relação às características que envolvem uma *hiperimagem*, podemos dizer que esses trechos são tão pobres em recursos que aparentam uma redução do que chamamos até aqui de *hiperimagem*. Entretanto, se por sua vez esse exemplo indica uma redução da *hiperimagem*, podemos encontrar também o que seria uma ampliação da *hiperimagem*, o que estaria além do que foi proposto até aqui, como, por exemplo, quando a *hiperimagem* ganha uma instalação física.



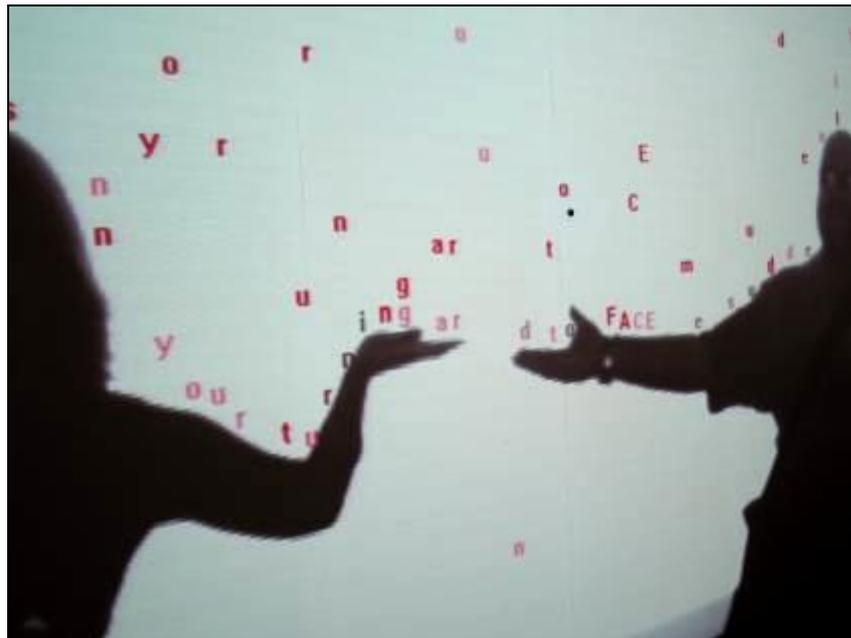
³⁰

Em *Windows and mirrors* (2003), os autores Jay David Bolter e Diane Gromala desenvolvem uma profunda análise científica sobre a linguagem do meio digital utilizando como objeto de estudo as obras de arte digital que participaram da

³⁰ Referência: <http://www.flickr.com/photos/nywriter21/250229471/>

exposição *SIGGRAPH 2000 Art Show*. Dentre elas, citamos a obra *Text Rain*³¹ de Camille Utterback e Romy Archiuv (Bolter e Gromala, 2003: 42)³².

A proposta de *Text Rain* é trabalhar os limites da interatividade entre a obra e seu espectador. Trata-se de uma *hiperimagem* projetada em um grande painel branco. A *hiperimagem* consiste em uma série de letras de um poema que caem como chuva. São diversas letras caindo verticalmente em direção ao solo.



33

Quando o espectador coloca-se à frente dessa projeção, seu corpo ocupa espaço no painel e conseqüentemente na projeção. O corpo do espectador passa então a interferir na *hiperimagem* como um obstáculo para a chuva de letras. Assim,

³¹ Apesar de ser uma obra artística, exceção a todos os exemplos utilizados neste trabalho que aborda, principalmente, produções científicas, consideramos importante levantar apenas esse breve comentário sobre *Text Rain*, que apresenta um formato diferenciado para a *hiperimagem*, já que, como obra artística, trabalha com os limites da linguagem; neste caso, a linguagem digital.

³² Tivemos a oportunidade de conhecer a obra *Text Rain* quando esteve presente no Brasil durante a exposição *Emoção Art.ficial 3.0*, realizada pelo Instituto Itaú Cultural em 2006, em São Paulo.

³³ Referência: <http://www.flickr.com/photos/watz/192057729/>

com os braços levantados, as letras começam a acumular-se sobre os braços do espectador. Caso ele abaixe os braços, as letras escorrem em direção ao solo.

Vemos aqui a ênfase no recurso de interatividade que faz com que a obra e, portanto, a *hiperimagem*, seja completa apenas durante a participação do espectador (Bolter e Gromala, 2003: 43). Podemos até dizer que a *hiperimagem* é incompleta quando não há alguém interagindo com ela.

Citamos o exemplo da obra *Text Rain* apenas para argumentar a existência de *hiperimagens* também em situações que excedem o limite imposto pela tela do monitor. Nosso foco, porém, atua preferencialmente em trabalhos científicos, e, por conta disso, preferimos retomar a obra *Valetes em slow motion* para dar continuidade à discussão sobre os aspectos sensíveis.

Como foi dito, a obra de Kiko Goifman busca apresentar *hiperimagens* que expressam aspectos sensíveis relacionados ao ambiente prisional. Esse fato é evidente em cada nova *hiperimagem*.

Anteriormente, no capítulo sobre a expressividade sensível, descrevemos o processo de transformação do percepto em *percipuum* da semiótica peirciana. Aquele que percorrer as *hiperimagens* de *Valetes em slow motion* terá a oportunidade de verificar todas as variedades de tradução do *percipuum* que citamos naquele capítulo.

Algumas *hiperimagens* são impactantes e até mesmo angustiantes, outras expressam qualidades de sentimentos, porém não são sentimentos definidos, apenas sensações inexprimíveis.

Por outro lado, há certas *hiperimagens* que proporcionam uma interpretação imediata, representando objetos do cotidiano da prisão. Mesmo nesses casos, ainda vemos a evidente preocupação em trazer ao receptor essa impressão visual e todo o aspecto não-verbal que a acompanha, referente ao ambiente da prisão, a partir da exploração desses objetos.

Além disso, em todas as *hiperimagens* temos uma construção visual diferente, o que obriga a um processo de reconhecimento do espaço para compreender o propósito daquela *hiperimagem*. Processo similar ao que Chklovski chamou de estranhamento ou singularização.



Só é possível interagir após um certo período de contemplação, em que muitas vezes é necessário percorrer aleatoriamente pelo ambiente até encontrar os *links* que ativam novas ações. Ou seja, até compreender o sentido daquela *hiperimagem*.

Há inclusive uma *hiperimagem* que apresenta peças do jogo dominó em que não é possível ver a posição do cursor, obrigando a percorrer o espaço às “cegas”, em mais uma metáfora conceitual sobre as condições vivenciadas pelos presos.

Por fim, como mencionado anteriormente, *Valetes em slow motion* busca apresentar *hiperimagens* que abordam os conceitos teórico-científicos inscritos em sua dissertação de mestrado, o que a torna um bom exemplo da proposta que apresentamos neste trabalho.

Valetes em slow motion é um exemplo de expressividade sensível da *hiperimagem*. Podemos relacioná-la diretamente com o termo *conceito-imagem* proposto pelo filósofo Julio Cabrera (2006). A idéia de *conceito-imagem* está para o cinema como o que propomos até aqui está para a hipermídia.

Julio Cabrera entende que o cinema, sob o aspecto filosófico, é o que ele chamou de *conceito-imagem*, ou seja, uma espécie de conceito visual dos conceitos filosóficos escritos. Assim, os filmes podem ir além de simplesmente ilustrar conceitos filosóficos.

Ele acredita que não é suficiente apenas compreender o problema filosófico, é necessário vivenciá-lo, colocando-se, portanto, dentro da categoria dos filósofos “páticos” ou “cinematográficos”, como ele denomina. Dentro dessa categoria ele insere filósofos como Heidegger, Nietzsche e Schopenhauer. Tais filósofos entendem que para compreender completamente certas dimensões da realidade é necessário apresentá-las sensivelmente.

Vemos, portanto, uma coerência direta com o que apresentamos no capítulo sobre expressividade sensível e sua relação com a *hiperimagem*.

Assim como acontece com a *hiperimagem*, no caso de uma obra hipermidiática o *conceito-imagem* está diretamente relacionado a um espaço temporal do filme

cinematográfico, ou seja, um filme é composto por diversos *conceitos-imagem*, como exemplifica o próprio Julio Cabrera, e toda a cena inicial que aborda o cotidiano dos macacos no filme *2001, Uma odisséia no espaço* de Stanley Kubrick, é um único *conceito-imagem* da noção de “Relação com a inteligibilidade do mundo” (Cabrera, 2006: 25). Já no caso de *Sociedade dos poetas mortos*, de Peter Weir, temos diversos *conceitos-imagem* que compõem todo o filme, discutindo essencialmente a questão ética de Kant (Cabrera, 2006: 203).

Em resumo, o que nos aproxima de Julio Cabrera e de seu *conceito-imagem* é sua proposta de não procurar a filosofia nas cenas de filmes, mas, pelo contrário, investigar o que o cinema pode apresentar sobre a filosofia, ou seja, como produzir conhecimento (sobre filosofia) a partir do cinema.

Sobre a produção de conhecimento

Para abordar o uso da *hiperimagem* para a produção de conhecimento podemos citar a obra *Hipermídia, psicanálise e história da cultura*, publicada em 2000, de Sérgio Bairon e Luis Carlos Petry. Conhecida como *labirinto* entre os pesquisadores da área de hipermídia, a obra possui uma estrutura em que dezenas de *hiperimagens* encontram-se espalhadas em um labirinto tridimensional.

Cada *hiperimagem* procura discutir um tema de abordagem teórica como lexia, hipermídia, sujeito, cultura, *téchne*, etc. Para acessar cada *hiperimagem* o usuário deve caminhar pelo labirinto e descobrir os elos de acesso, que pode ser um elemento exposto pelos corredores ou pendurado nos muros do labirinto.

Ao acessar um desses elementos, o labirinto tridimensional dá lugar a uma determinada *hiperimagem*.



Por envolver um pesquisador em comum com a obra *Alletsator*, é possível identificar uma semelhança na estrutura das *hiperimagens*, formadas, em geral, por uma colagem de imagens animadas. Vemos aqui, portanto, uma experiência em produções hipermidiáticas que acompanha o desenvolvimento de cada trabalho, neste caso, desde *Hipermídia, psicanálise e história da cultura*, de 2000, até *Alletsator*, que até o início de 2007 encontrava-se em desenvolvimento.

Mais uma vez, a animação das imagens impede a reprodução da *hiperimagem* na íntegra, sendo possível reproduzi-la apenas a partir de seus *frames*. No caso do *labirinto*, todas as *hiperimagens* findam em uma *interface* que apresenta o texto teórico contendo mais fundamentos sobre o tema abordado naquela unidade de informação. Aqui se evidencia o casamento, em um nível de complementaridade, entre a informação verbal e não-verbal, em que a *hiperimagem* pretende apresentar a

expressividade sensível e levantar as dúvidas e os questionamentos referentes ao tema daquela unidade e, posteriormente, o texto traz o embasamento e os fundamentos racionais do conceito.



Temos aqui, claramente, a relação da hermenêutica de Gadamer, vista anteriormente, com a proposta das *hiperimagens* de *Hipermídia, psicanálise e história da cultura*.

As seqüências de imagens e a narrativa criada por essa colagem estimulam o receptor a perguntar-se pelo sentido daquelas imagens. As questões que surgem a cada imagem que participa da colagem fundem-se ao processo de construção do diálogo sobre a relação entre tais imagens e aquela que deu acesso a essa *hiperimagem*. Como visto no capítulo sobre a expressividade sensível, a frustração resultante da incompreensão plena dessa narrativa de imagens é considerada fator essencial dessa

experiência, pois é ela que vai estimular o receptor na busca das respostas para as perguntas originadas pela *hiperimagem*.

Esse processo de contemplação que envolve o jogo entre perguntas e respostas pretende oferecer um modo próprio de apreensão do conhecimento.

Essa característica foi destacada por Lúcia Santaella no texto que inaugura a obra *Hipermídia, psicanálise e história da cultura*, em que ela comenta que nesse trabalho a imagem recebe uma nova função, pois através da hipermídia a imagem deixa de ser apenas um recurso ilustrativo para assumir novas funções em um conteúdo hipermidiático (Santaella, 2000).

Na obra *labirinto* também notamos o uso constante do que Sérgio Bairon nomeou *imagem reticular*, que se aproxima muito da *hiperimagem*..

Podemos dizer que a *imagem reticular* é aquela que dá vida à *hiperimagem*. Por isso consideramos importante ressaltar, através de uma breve passagem, os estudos desenvolvidos pelo pesquisador Sérgio Bairon, que se fundamentam tanto como estudos antecedentes e fundamentais, como também estudos paralelos e complementares a esta pesquisa, vistos, por exemplo, *O conhecimento em linguagem digital* (Bairon, no prelo)³⁴ e o artigo “Tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital” (Bairon, 2006), em que ele apresenta as categorias de imagens aplicadas em hipermídia, a fim de construir uma metodologia de avaliação das obras hipermidiáticas.

³⁴ Apesar de se tratar de uma obra ainda em fase de prelo durante o decorrer desta pesquisa, por ser um trabalho contemporâneo a esse estudo e, principalmente, com temática paralela e complementar, justifica-se sua importância e necessidade para o diálogo com este trabalho. Para o leitor interessado, as impressões iniciais da obra *O conhecimento em linguagem digital* aparecem no artigo “Tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital” (Bairon, 2006).

Esse estudo interessa mais especificadamente no caso da categoria denominada *imagem reticular*, como já havíamos indicado. Nas palavras do próprio Bairon, a *imagem reticular* “é o que poderíamos chamar de imagem aberta, imagem caminho, multimargem imagética, um processo denegador, que sempre remete para uma outra interatividade a partir de si mesmo” (Bairon, 2006: 57).

Para completar o universo das categorias sugeridas por Bairon, temos ainda a *imagem citada* e a *imagem manipulada*. Para ele, a *imagem citada* fundamenta-se como uma imagem que procura uma interlocução com a imersão conceitual; assim, não se trata também de uma ilustração de algo inscrito na obra, mas uma peça dos jogos de linguagem do ambiente hipermediático.

Já a *imagem manipulada* é aquela que costuma aparentar uma colagem de diferentes imagens. Essa montagem sugere sempre algo além daquilo que cada imagem pode oferecer individualmente.

A rigor, todas as categorias apresentadas por Bairon são *hiperimagens*, mas, de fato, aquela que melhor aproveita os recursos hipermediáticos e faz jus às características autênticas da *hiperimagem* é a *imagem reticular*, principalmente por sua característica de “rede”, em que “algo de inconsciente tem a oportunidade de continuar sua teia de significações” (Bairon, 2006: 58), oferecendo condições propícias e o estímulo, a partir das questões geradoras de conhecimento. A *hiperimagem* formada por uma *imagem reticular* nunca será simples ilustração, pois assume sempre uma posição ativa de reflexão conceitual. Ela não tem uma função complementar apenas, vai além, sugere a construção de um conhecimento oriundo da rede de conexões existentes no seu interior.



É importante entender também que essas categorias não rotulam todo o universo possível de criação das imagens aplicadas em hipermídia, mas apenas uma categorização para sua avaliação. Nesse sentido, concluímos que essas categorias criadas por Sérgio Bairon podem coexistir em um mesmo elemento. Assim, quando discutimos o aspecto da construção de imagens em hipermídia, é possível encontrarmos uma *imagem reticular* que foi construída a partir de uma *imagem manipulada*.

Já a relação entre *hiperimagem* e *imagem citada, manipulada ou reticular* acontece através da fragmentação do corpo representado pela *hiperimagem*. Assim, a *imagem citada, manipulada ou reticular* são elementos que podem compor uma *hiperimagem*, em conjunto com outros elementos como efeitos de áudio, a programação de uma ação de interação ou uma ação randômica sobre esses elementos que compõem a *hiperimagem*.

Em resumo, no que se refere ao aspecto visual de uma obra hipermidiática, o hipertexto refere-se à obra completa; a *hiperimagem* representa uma unidade dessa

obra, um recorte específico, e a *imagem citada, manipulada ou reticular*, um componente dessa *hiperimagem*.

Para exemplificar o que foi apresentado aqui, podemos resgatar a *hiperimagem* central de *Valetes em slow motion*, já apresentada anteriormente.



Nesse exemplo, a *hiperimagem* representa tudo o que se pode ver, ouvir e interagir, até que se clique em alguns dos elementos, e então seremos levados para uma outra *hiperimagem*.

Essa *hiperimagem*, que funciona como porta de acesso para todas as outras áreas disponíveis na obra, é formada, no que se refere exclusivamente ao seu aspecto visual, por uma montagem de imagens, portanto, por uma *imagem manipulada*, mas que também faz o papel de uma *imagem reticular*, já que a rede de conexões criadas por essa montagem de imagens permite um processo contemplativo que resulta em infinitas significações na correlação desses elementos.

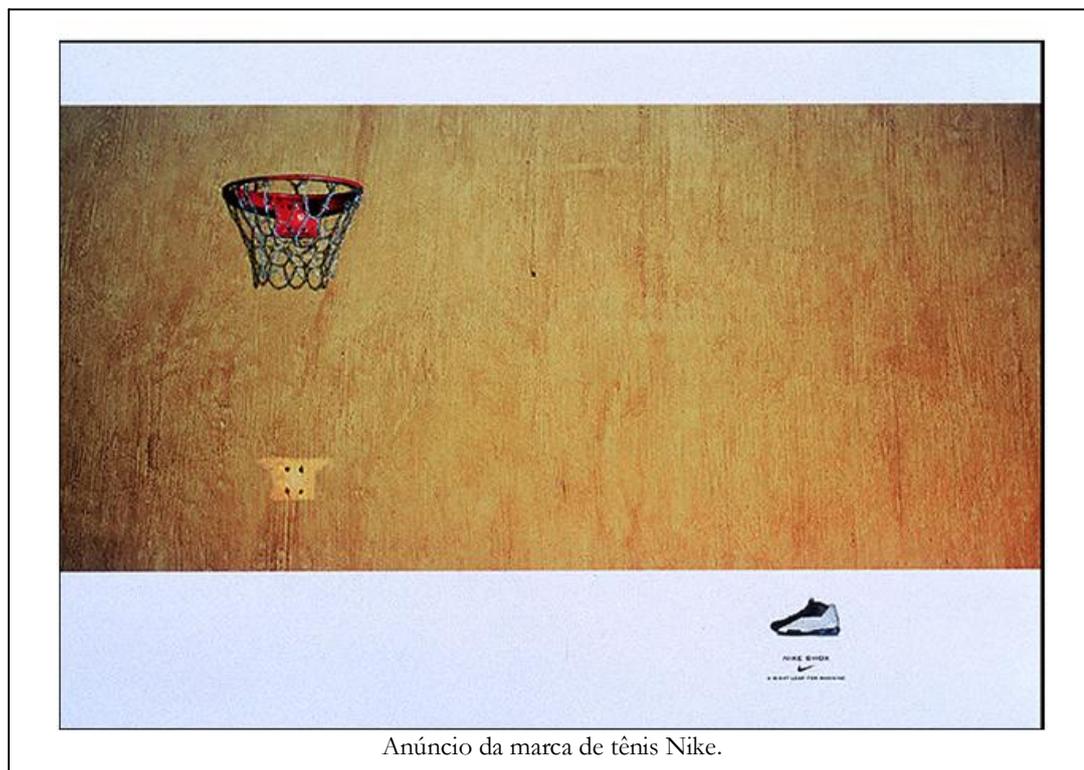


Outro exemplo pertinente são as *hiperimagens* de *Hipermídia, psicanálise e história da cultura*, pois ali temos claramente a intenção de Bairon e Petry em criar *hiperimagens*, formadas por *imagens reticulares*, que buscam falar sobre determinado conceito teórico. Mais uma vez a colagem de imagens oferece uma rede de significações que se move ao infinito, atuando, inclusive, sobre as expressividades sensíveis que discutimos já nos capítulos anteriores.

Com o que vimos até agora, já é possível notar que uma *hiperimagem* só existirá caso seja oriunda de um trabalho criado através de programas elaborados para a criação de trabalhos hipermidiáticos.

Portanto, caso seja produto de outra linguagem, não poderemos nomeá-la uma *hiperimagem*. Uma capa de livro ou um anúncio publicitário podem servir como uma unidade de informação que, a partir da sua contemplação, forneçam material para o diálogo sobre determinado assunto. Uma fotografia, um trecho de filme, uma animação criada para o cinema ou a televisão, um momento de uma peça teatral ou um recorte de uma música não são considerados exemplos de *hiperimagem*. Podem,

eventualmente, apresentar aspectos da *hiperimagem*, como a plurisensorialidade ou a expressividade sensível, mas que não os caracterizam como *hiperimagens*, pois, por princípio, não fazem parte de um produto hipermediático.



Essa possibilidade de apresentar aspectos de uma *hiperimagem* acontece, pois, afinal, são produtos de meios de comunicação anteriores ao meio digital e, por tal razão, de certa maneira, foram incorporados pelo meio digital, em uma espécie de evolução dos meios de comunicação, apesar de não ser adequado utilizar o termo *evolução*, pois, de fato, não há o fim de um meio de comunicação para o surgimento de outro, apenas um acúmulo de conhecimento incorporado pelos meios afins.

Pela mesma razão, diz-se que aspectos do hipertexto já estavam presentes no surgimento do livro *codex*, no século II (Parente, 1999: 72), mas nem por isso podemos classificar o *codex*, atualmente, como um hipertexto de fato.

Posta essa argumentação, não podemos considerar *hiperimagem* apenas uma fotografia que foi digitalizada. É preciso adicionar o prefixo *hiper* a essa imagem, ou seja, é preciso ampliá-la a partir de recursos hipermidiáticos para então nomeá-la *hiperimagem*.

Sendo assim, é preciso fazer a ressalva de que a proposição inversa do que foi apresentado acima é válida, ou seja, um produto de um meio de comunicação diferente do digital não pode ser considerado uma *hiperimagem*; porém, se este é transferido para o meio digital e incorpora recursos oferecidos pela hipermídia, então nesse caso podemos passar a nomeá-lo *hiperimagem*.

Ou seja, um trecho de uma música ou de um filme não são *hiperimagens*, mas, quando digitalizados e incorporados a uma obra hipermidiática, ampliados em um espaço hipermidiático em que outros recursos também presentes farão parte do cenário, como um ambiente visual ou uma programação que gerencia a interação com o usuário, então, nesse caso, podemos considerar *hiperimagem* todo o resultado final obtido, não somente o trecho da música ou do filme digitalizados.

Esse argumento comprova o discurso de teóricos como Marshall McLuhan (2003) e Lúcia Santaella (1996), quando dizem que o conteúdo de um novo meio é formado pelo conteúdo de seus anteriores; e, a partir disso, surge uma linguagem própria daquele novo meio de comunicação. Durante o processo de transição, quando ainda não está definida a linguagem própria desse novo meio, é comum ver simples transposições do meio anterior circulando no novo meio. McLuhan lembra inclusive que, durante o surgimento da imprensa, era comum a incompreensão do

uso e da aplicação da tipografia: “não era raro que o comprador de um livro impresso o levasse a um copista para copiá-lo e ilustrá-lo” (McLuhan, 2003: 198).

Já mencionamos que o trabalho de Kiko Goifman traz vários trechos audiovisuais acoplados à obra hipermidiática, justamente pelo histórico da sua pesquisa, bem como da sua experiência profissional. No entanto, o autor não se limitou à simples transposição da linguagem audiovisual; buscou sempre uma solução para adequar o material audiovisual ao ambiente hipermidiático.

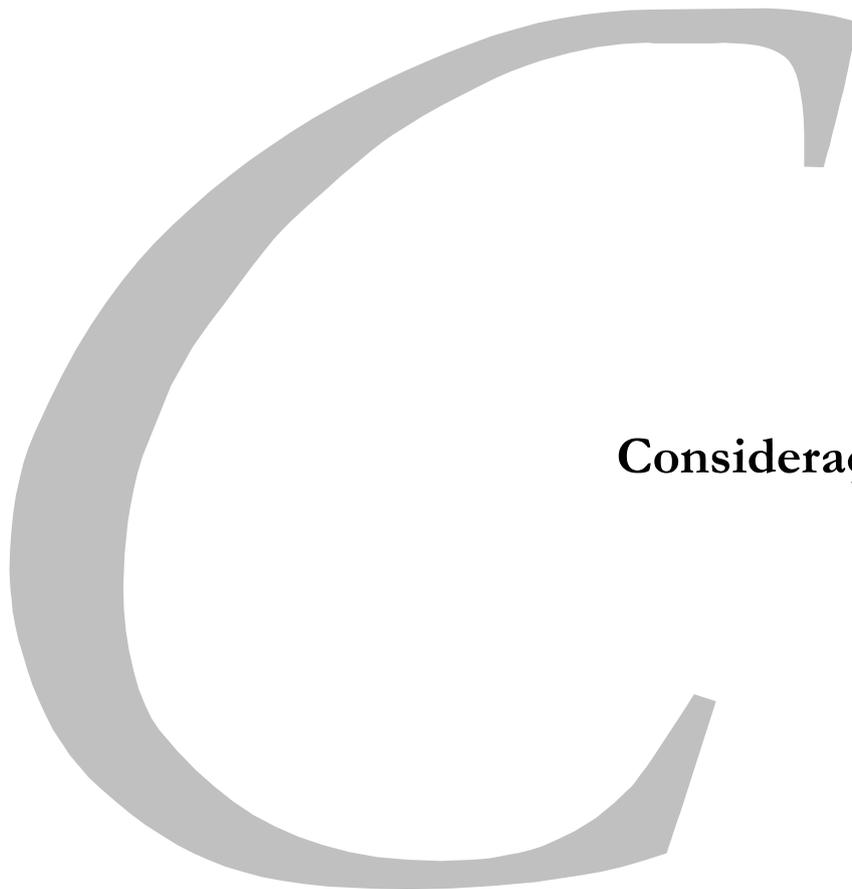


Há uma *hiperimagem* que aborda o tema panóptico, por exemplo, que apresenta um ambiente completamente escuro e apenas um feixe de luz aponta para o quadro de uma imagem. Ao movimentar o *mouse* pelo ambiente, o feixe move-se e aponta outros quadros; além disso, randomicamente surgem citações de autores como Michel Foucault e Arlindo Machado. Caso o usuário clique sobre um dos quadros, inicia-se então um trecho de um vídeo sobre a arquitetura da prisão ou de câmeras de vigilância. Vemos, portanto, que o recurso audiovisual é mais um item dentro de

uma unidade maior que traz elementos referentes à questão da vigilância, do controle, enfim, do panóptico existente no espaço prisional.



De fato, a sugestão do termo *hiperimagem* vem para corroborar com o desenvolvimento da hipermídia como linguagem. Com certeza estamos longe de conhecer todas as possibilidades dessa linguagem, mas acreditamos firmemente que apenas um pensamento que caminha dentro da linguagem é capaz de assimilar suas peculiaridades. Enquanto a linguagem hipermediática mantiver-se limitada aos termos oriundos de um paradigma anterior, continuaremos a olhar a hipermídia como um estranho incompreensível.



Considerações finais

Conforme acabamos de mencionar, em nossa visão ainda estamos longe de alcançar o estado da arte no que se refere à linguagem da hipermídia. De fato, o que vemos hoje são vários caminhos propostos, mas nenhum que possa ser considerado estrutura assimilada pela sociedade como padrão daquela linguagem.

A única certeza é a de que a hipermídia é potencialmente capaz de modificar a percepção do homem em relação ao mundo, assim como fez a televisão na visão de Marshall McLuhan, conforme vimos anteriormente. Vemos, portanto, a possibilidade de a hipermídia surgir como algo criado por um homem que está em busca de um elemento plurisensorial de produção de conhecimento científico. Em um futuro próximo seremos capazes de olhar para o passado e verificar as interferências no olhar promovidas pelas diferentes tecnologias hipermidiáticas,

assim como fez Jonathan Crary (1998) ao verificar as nuances transformadoras promovidas por técnicas como a câmara obscura, a partir do século XV, ou o estereoscópio, já no século XIX.

Acima de tudo, concordamos com o antropólogo Etienne Samain quando diz que “permanecemos, todos, pouco ‘alfabetizados’ visualmente, pouco alfabetizados, também, às práticas visuais” (Samain, in Feldman-Bianco e Leite, 2004: 51). Etienne faz essa afirmação ao considerar que a lógica da escrita não é a mesma que a da fala ou a da imagem. Em especial, no caso da imagem, ele alerta que diferentes imagens oferecem diferentes modos de ver o mundo. No caso da imagem audiovisual, por exemplo, vê-se o mundo a partir de sua continuidade, do seu fluxo. Já no caso da imagem fotográfica, o mundo é visto a partir de um fragmento, de um recorte (Samain, in Feldman-Bianco e Leite, 2004: 56).

Seguindo esse raciocínio, a imagem digital, a imagem de síntese, oferece um modo de ver o mundo a partir da possibilidade do real, pois, por sua origem numérica, não há nela uma relação direta com o real. E nessa abordagem, ainda nos falta vivência para estarmos definitivamente “alfabetizados” para as imagens de síntese.

Com relação aos aspectos sensíveis, inerentes a qualquer recurso não-verbal, vimos sua capacidade de estimular e potencializar o impacto decorrente do processo de contemplação do signo. Utilizar tal reação a favor de uma construção ativa do conhecimento científico é a sugestão que fica enunciada.

E sugerir a hipermídia como ambiente para esse processo de construção do conhecimento se dá, entre as outras razões apresentadas, pela sua característica interativa, que promove a posição ativa do receptor e impossibilita a apreensão passiva como ocorre com o texto. Outra característica que a torna potencialmente

interessante é o hibridismo das matrizes (verbal, sonora e visual), que amplia a gama de possibilidades de apresentação e construção do conhecimento a partir das características próprias de cada matriz.

Dessa forma, se considerarmos a *hiperimagem* generalizada como imagem de síntese, concordamos com o teórico Philippe Quéau quando afirma que:

“Efetivamente, a imagem de síntese, tecida por linguagens formais, dá testemunho das suas características específicas, das suas vantagens. As linguagens formais nos ‘resistem’, e contêm mais coisas do que acreditamos ver nelas. As matemáticas possuem uma vida estranha que fascina e surpreende os melhores matemáticos. Estes podem freqüentemente constatar que as fórmulas matemáticas ou os teoremas ‘sabem mais’ do que os seus inventores. Ora, as imagens de síntese nos dão um acesso sensível, imediato, a esta ‘vida’ profunda. O artista de amanhã será, sem dúvida, chamado a utilizar a autonomia desses ‘seres’ intermediários como novo meio de expressão, e poderá tirar partido da sua vida artificial para criar obras em constante gênese, processos quase-vivos, modificando-se sem cessar eles mesmos em função do contexto.” (Quéau, in Parente, 2004: 95)

Além disso, o lançamento das questões apresentadas nesta pesquisa pretende servir como orientador crítico para a leitura e a produção de obras hipermediáticas. A utilização, por exemplo, de um denominador próprio como *hiperimagem* colabora com a formação de um repertório próprio da linguagem hipermediática, que, acima de tudo, condiz com os recursos oferecidos por essa linguagem.

Se a linguagem é a morada do ser, como propôs o filósofo Martin Heidegger³⁵, é necessário que sejamos parte dessa linguagem para, a partir desse lugar, criarmos produtos efetivamente próprios dessa linguagem, e não transposições de outras linguagens.

³⁵ O leitor interessado pode ver mais em HEIDEGGER, Martin. *O Ser e o Tempo*. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2001.

Não há, portanto, nenhuma nova descoberta, apenas apontamentos de questões que podem colaborar no desenho de um modelo de produção de conhecimento próprio para o uso em um ambiente hipermidiático.

Um estudo posterior poderia focar-se no desenvolvimento da idéia de *hiperimagem*, inicialmente pela formação de uma possível taxonomia que atentasse para as diferenciações entre *hiperimagens* conforme o uso que faz dos diferentes recursos (efeitos audiovisuais, programação, rondonismo, etc).

Como resultado deste trabalho, vemos, portanto, uma luz sobre o modo de produção de conhecimento científico. A priorização da matriz verbal desenvolveu a ciência por um caminho que seguimos desde então. Uma visão essencialmente hermenêutica e um tanto desconstrucionista, que considera a variedade da leitura do texto, mas não coloca de lado a intencionalidade do autor ao sugerir a possibilidade da comunicação de um conceito a partir de um processo de construção do conhecimento através de imagens aplicadas em hipermídia, assim como fizeram Sérgio Bairon e Luis Carlos Petry em *Hipermídia, psicanálise e história da cultura*.

Essa abertura para outras formas de expressão do conhecimento pode oferecer novos caminhos desconhecidos até então pela nossa geração. Dessa maneira, esse modelo não é, com certeza, aquele conhecido como tradicional, mas nem por isso é ineficaz. Assim como não é considerada tradicional a valorização da expressividade sensível em um trabalho de pesquisa científica, como fez Kiko Goifman em *Valetes em slow motion*.

Não havia condição, nem era intenção deste trabalho, apresentar e defender os benefícios da *hiperimagem* em comparação com o modelo tradicional de produção de conhecimento. Foi possível, no caso de *Valetes em slow motion*, identificar as

diferenças existentes para aquele que leu o livro, navegou na obra hipermidiática e interagiu com as *hiperimagens* e aquele que apenas leu o livro.

Uma vertente para a continuidade deste trabalho seria um estudo histórico sobre a produção de conhecimento científico, identificando de que forma a priorização da escrita limitou o desenvolvimento de determinado ramo da ciência e de que forma o surgimento dos diferentes meios de comunicação contribuíram para a libertação desse modelo. Pode-se, por exemplo, avaliar o desenvolvimento da antropologia desde o seu surgimento, identificando as mudanças ocasionadas pela utilização dos diferentes meios de documentação, desde a fotografia até os recursos audiovisuais e hipermidiáticos, como fez Kiko Goifman.

Outra possibilidade teórico-conceitual é o aprofundamento das questões que envolvem os aspectos sensíveis dos recursos não-verbais e sua relação com o conhecimento científico, procurando identificar e apontar como tais aspectos influenciam a apreensão e a compreensão do conhecimento.

Com a conclusão deste trabalho temos ciência, inclusive, que o uso de imagens aplicadas em hipermídia com a intenção de produzir conhecimento exige ainda um envolvimento maior do homem com o mundo das imagens, que, de fato, como comprova a nossa história, vem ocorrendo ao longo do tempo. De qualquer maneira, este trabalho serviu para identificar o fato de a hipermídia atuar como um potencializador da imagem, por isso o nome *hiperimagem*, o que oferece a ela uma função que vai além da ilustração.

B

Bibliografia

- ARAÚJO, Denize Correa (org.). *Imagem (ir)realidade: comunicação e cibernídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- AYDIN, Ciano. “Além do absolutismo e do relativismo: Nietzsche e Peirce”. 8º Congresso Internacional de Pragmatismo. São Paulo: PUC-SP, 2005.
- BAIRON, Sérgio. *O conhecimento em linguagem digital*. Caxias do Sul: Educs, (no prelo).
- _____. “Tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital”. *Revista Cibertextualidades*, Porto, Portugal: UFP, n. 1, pág. 53-106, maio 2006.
- _____. *Interdisciplinaridade. Educação, história da cultura e hipermídia*. São Paulo: Futura, 2002.
- _____. “Os jogos de linguagem na multimídia”. *Revista FACOM*, São Paulo: FAAP, ano 1, n. 2, pág. 17-23, 1994.
- BAIRON, Sérgio e PETRY, Luis Carlos. *Hipermídia, psicanálise e história da cultura*. São Paulo: Educs e Caxias do Sul, RS: Ed. Mackenzie, 2000.
- BARTHES, Roland. *Inéditos, vol. 3 – imagem e moda*; trad. Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- _____. *O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III*; trad. Léa Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BOLTER, J. David e GROMALA, Diane. *Windows and mirrors: interaction design, digital art, and the myth of transparency*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2003.

- BRIGGS, Asa e BURKE, Peter. *Uma história social da mídia*; trad. Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- BURKE, Peter. *Testemunha ocular: história e imagem*. Bauru, SP: Edusc, 2004.
- BURNETT, Ron. *How images think*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.
- CABRERA, Julio. *O Cinema Pensa: uma introdução à filosofia através dos filmes*; trad. Ryta Vinagre. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- CHKLOVSKI, Victor. “A arte como procedimento”. In: TOLEDO, Dionísio (org.). *Teoria da literatura: formalistas russos*; trad. Ana Maria Ribeiro Filipouski. Porto Alegre, RS: Globo, pág. 39-56, 1973.
- COMENIUS, John Amos. *Orbis Pictus*. Syracuse, NY: C. W. Bardeen, 1887.
- CRARY, Jonathan. *Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century*. 8ª ed. Cambridge, MA: The MIT Press, 1998.
- FABRIS, Annateresa e KERN, Maria Lúcia Bastos (orgs.). *Imagem e conhecimento*. São Paulo: Edusp, 2006.
- FELDMAN-BIANCO, Bela e LEITE, Miriam L. Moreira (orgs.). *Desafios da imagem: fotografia, iconografia e vídeo nas ciências sociais*. 3ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2004.
- FERNANDES JUNIOR, Rubens. “Processos de criação na fotografia”. *Revista FACOM*, São Paulo: FAAP, n. 16, pág. 10-19, 2º semestre de 2006.
- FERRARA, Lucrecia D’Aléssio. *A estratégia dos signos*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*; [tradução do autor]. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- _____. Introdução. In: *A dívida*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999.
- GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método*; trad. Flávio Paulo Meurer. 6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes e Bragança Paulista, SP: Ed. Univ. São Francisco, 2004.
- _____. *A razão na época da ciência*; trad. Ângela Dias. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1983.
- GOIFMAN, Kiko. *Valetes em slow motion – a morte do tempo na prisão: imagens e textos*. Campinas: Editora da Unicamp, 1998.
- GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias*. São Paulo: Ed. Senac, 2003.
- HEIM, Michael. *Virtual realism*. Nova York: Oxford University Press, 1998.
- IBRI, Ivo Assad. “A vital importância da primeiridade na filosofia de Peirce”. *Revista Cogniti: Revista de Filosofia*, São Paulo: Angra/EDUC, n. 3, pág. 46-52, nov. 2002.

- _____. *Kósmos Noëtós: a arquitetura metafísica de Charles S. Peirce*. São Paulo: Perspectiva/Hólon, 1992.
- LANDOW, George. *Hypertext 2.0: the convergence of contemporary critical theory and technology*. 2ª ed. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*; trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MARTINS, José de Souza; ECKERT, Cornelia e NOVAES, Sylvia Caiuby (orgs.). *O imaginário e o poético nas ciências sociais*. Bauru, SP: Edusc, 2005.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*; trad. Décio Pignatari. 13ª ed. São Paulo: Cultrix, 2003.
- MCLUHAN, Stephanie e STAINES, David (orgs.). *McLuban por McLuban*; trad. Antônio de Pádua Danesi. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- MESSA, Éric Eroi. "A imagem sensível". *Revista FACOM*, São Paulo: FAAP, n. 15, pág. 20-29, 2º semestre de 2005.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck*; trad. Marcelo Fernandez. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.
- PARENTE, André (org.). *Imagem máquina – A era das tecnologias do virtual*; trad. Rogério Luz et al. 3ª ed. São Paulo: Editora 34, 2004.
- _____. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.
- PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*; trad. José Teixeira Coelho Neto. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- _____. "Escritos coligidos"; seleção Armando Mora D'Oliveira, trad. Armando Mora D'Oliveira e Sérgio Pomerangblum. In: *Coleção Os Pensadores: Charles Sanders Peirce e Gottlob Frege*. 4ª ed. São Paulo: Nova Cultural, 1989.
- _____. "A fixação das crenças". In: *Semiótica e filosofia* (org. Octanny S. da Mota e Leônidas Hegenberg). São Paulo: Cultrix, 1975.
- ROBIN, Harry. *The scientific image: from cave to computer*. Nova York: W. H. Freeman and Co., 1993.
- SANTAELLA, Lúcia. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.
- _____. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.
- _____. *Culturas e artes do pós-humano*. São Paulo: Paulus, 2003.
- _____. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- _____. "Hipermissão: a trama estética da cultura textual". In: BAIRON, Sergio e PETRY, Luis Carlos. *Hipermissão, psicanálise e história da cultura, making of*. Caxias do Sul, RS: EducS e São Paulo: Ed. Mackenzie, 2000.

- _____. *Cultura das mídias*. 3ª ed.. São Paulo: Experimento, 1996.
- _____. “O impacto das novas tecnologias na comunicação”. *Revista FACOM*, São Paulo: FAAP, ano 1, n. 2, pág. 53-61, 1994.
- SANTAELLA, Lúcia e NÖTH, Winfried. *Imagem – cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- _____. *Comunicação e semiótica*. São Paulo: Hacker, 2004.
- SODRÉ, Muniz. *As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.
- VILCHES, Lorenzo. *A migração digital*; trad. Maria Immacolata Vassallo de Lopes. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio e São Paulo: Ed. Loyola, 2003.

Fontes digitais

- BAIRON, Sérgio e PETRY, Luis Carlos. *Hipermídia, psicanálise e história da cultura*. Caxias do Sul, RS: EducS e São Paulo: Ed. Mackenzie, 2000. CD-ROM.
- COMENIUS, Iohannis Amos. *Didactica Magna*, trad. Joaquim Ferreira Gomes, eBooksBrasil.org, 2001. [fonte digital disponível no formato .PDF em www.eBooksBrasil.org, acesso em 15/1/2007]
- ENTLER, Ronaldo. *Arte & Acaso*. (Online, <http://www.iconica.com.br/artecaso>, acesso em 10/6/2005)
- GOIFMAN, Kiko. *Valetes em slow motion – a morte do tempo na prisão: imagens e textos*. Campinas: Editora da Unicamp (livro e CD-ROM), 1998. CD-ROM.
- TORRES, Rui. *Amor de Clarice*, 1995-2005. (Online, <http://telepoesis.net/amor/>, acesso em 20/7/2006)

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)