

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO  
PUC-SP

Programas de estudos em Tecnologias  
da Inteligência e Design Digital

João Calligaris Neto

**Digitais dos Fenótipos Bio-Gráficos**

– Um Olhar –

SÃO PAULO  
2009

# **Livros Grátis**

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

Milhares de livros grátis para download.

**João Calligaris Neto**

**Digitais dos Fenótipos Bio-gráficos**

– Um Olhar –

Dissertação apresentado à Banca Examinadora como exigência parcial para obtenção do título de Mestre, em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, sob a orientação do Professor, Doutor Luís Carlos Petry.

SÃO PAULO  
2009

**João Calligaris Neto**

**Digitais dos Fenótipos Bio-gráficos**

– Um Olhar –

Aprovado junto ao Programa de Estudos pós-graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital – TIDD, na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2009..

---

Assinatura Orientador Doutor Luís Carlos Petry

---

Assinatura

---

Assinatura

SÃO PAULO

2009

# Agradecimentos

O apoio e carinho incondicional da família,  
Ao incentivador e orientador Luís Carlos Petry,  
Ao colega de turma e amigo David de Oliveira Lemes,  
E por fim, a todos aqueles, que encontrei na PUC-SP destacadamente no TIDD,  
professores e colegas que tornaram um ambiente solidário ao conhecimento.

*“O resultado de estarmos imersos em um tal meio leva a uma gradual sincronização simbólica. (...). programas interativos, a internet, o ciberespaço e a realidade virtual (...). Em um sentido macluhaniano fundamental estas coisas fazem parte de nós mesmos. Uma vez que elas são linguagens, é difícil ver o que elas fazem, pois o que fazem é estruturar a própria visão”. (SANTAELLA, 2004: 125)*

# SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	01
2. CAPITULO I - O “TRAÇO” COMO CARACTERE DE EXPRESSÃO CONCEITUAL DO PENSAMENTO.....	18
3. CAPITULO II - O UNIVERSO DIGITAL E A LINGUAGEM DOS FENÓTIPOS BIO-GRÁFICOS.....	37
4. CAPITULO III - A IRRUPÇÃO DOS FENÓTIPOS BIO-GRÁFICOS NA ARQUITETURA METAMÓRFICA DIGITAL.....	69
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
7. ESTUDO FUTUROS.....	86
REFERÊNCIAS.....	90

## RESUMO

CALLIGARI neto, João. **Digitais Fenótipos Bio-Gráficos: Um Olhar.** (Mestrado). 106fls. Pontifícia Universidade Católica: São Paulo, 2009

Este trabalho disserta sobre os rastros das inscrições da articulação do conceito de iconicidade em suas manifestações estético-históricas a partir de a ideia inaugurada com o advento da tecnologia digital. Para isso a pesquisa extraiu os conceitos pertinentes ao problema da representação da “figuralidade”, que rompe com a era das tipificadas às tipificadas dos alfabetos e símbolos analógicos e digitais, destinado aos ambientes infovisuais. O objetivo foi observar esses ambientes computacionais na forma de um palimpsesto, ou seja, ver o espaço relacional de inúmeros registros, verificando-os nos rastros de linguagens quanto aos diversos modelos de sinais e símbolos, presentes nos meios eletrônicos na forma de caracteres de expressão.

**PALAVRAS CHAVES:** Interface gráfica; escritura; semiose figurativa; infovisualidade; signagem; semiótica.

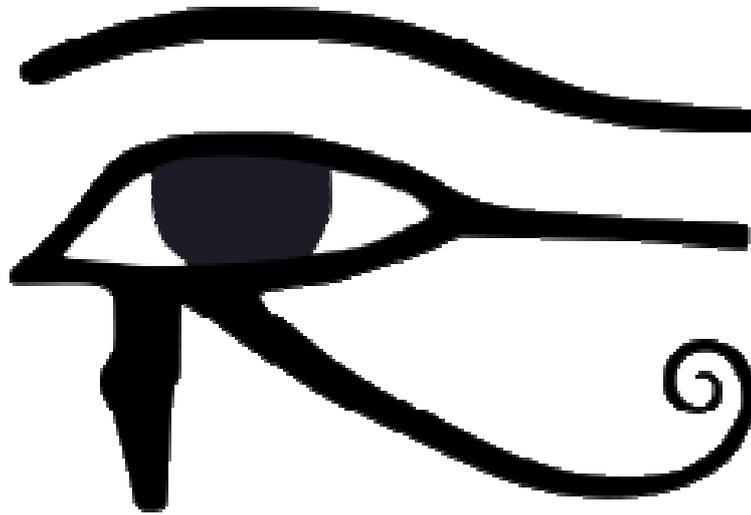
## ABSTRACT

CALLIGARI neto, João. **Digital Phenotypic Bio-Graphics: A View.** (Master's degree). 106shts. Pontifícia Universidade Católica: São Paulo, 2009

It dissertation studies about the varied prints in the Aesthetic-digital manifestations of Icon's writing concept since the latest adjust from the internet advent. For that the research extract infers the relevant notions to the crisis of representation of "picturelity", and it modify the relative age of an alphabetic and symbolic analogic-digital typifies, reserved to the infovisual panorama. The object of it is the surveillance about these digital panoramas as like as syncretic language's *bric-a-brac*, to see the relational space for uncountable register, and verify them under the language idea and varied signs and symbols forms, their presents in a electronic vehicles as a expression characters.

**Keywords:** Graphic interfaces; writing; figurative semion; infovisually; language; semiotics.

**HIEROGLIFO EGÍPCIO**



**“Olho de Horus” – Olho que tudo vê**

Olho, fenda mágica no limiar das expressões....

# 1. INTRODUÇÃO

As raízes que atestam que a inteligência humana está intimamente ligada a imagem como linguagem é a idéia de mapa. *“A orquídea não reproduz o decalque da vespa, ela compõe um mapa com a vespa no seio do rizoma. Se o mapa se opõe ao decalque é por estar inteiramente voltado para uma experimentação ancorada no real”.* (Deleuze e Guattari, 1995:22) A dupla de filósofos, Gilles Deleuze e Felix Guattari, discute o mapeamento e o reconhece como um procedimento estético de conceito muito amplo, onde uma infinidade de fenômenos é possível de ser representada através de mapas.

Reconhecer à rubrica, a “grafologia”, que incide figuralidade aos suportes no percurso pictórico estabelecido como linguagem ancestral é retomada no campo dos meios com a função de sinalizar e incorporar um espaço. Esta arte pictórica como gênero de linguagem humana, grafou um atestado de inúmeras inscrições, sua regência alfabética alude a composição sob traços que ilustram um patrimônio histórico, sob a forma de registros de uma cultura material. A comunicação visual funde-se a esta idéia uma superfície<sup>1</sup>, um *depositário pictórico*, como espaço estruturante de símbolos diversos, sistemas visuais portadores expresso de tendências e valores que conforma e caracteriza as identidades culturais.

O suporte como meio e alterado conforme se assenta no material visível que organiza o espaço sensorial de sua impressão. Vale ressaltar neste trabalho o trânsito operado entre os diversos estratos visuais condicionados as

---

<sup>1</sup> **SUPERFÍCIE.** Enquanto idéia da parede pintada (suporte) que parece interpor entre a mensagem signo e o meio objeto. “Uma parede não é mais uma fronteira tangível do espaço, mas, ao contrario uma idéia ótica. Com ilusões arquitetônicas pintadas, toma-se todo o caráter plástico da parede e funde o espaço no imaginário com o Real. (Stroka, 1900 – apud GRAU, 2007: 41)

técnicas emergentes da configuração, – como representação gráfica articulada. A gramática pictórica juntou-se ao processo de produção e representação da imagem numa operação artística, como na pintura e na escultura. Que transforma (reelabora) o material plástico dos suportes. As artes pictóricas migraram junto aos avanços à produção das imagens.

O sonho da geometria perfeita deu origem à construção do espaço da natureza neoplatônica, do espaço por princípio uno, infinito espelhado. Todo espaço interior maneirista apresenta esta dupla leitura que amplia e multiplica a visão. A utilização de recursos extraídos da visão tridimensional se realiza mediante a expressão de um espaço-tempo detido numa arquiteturização medida e ordenada de acordo com uma imagem mental. O virtual, inventado, aparente ou real do eterno e perfeito. O mítico da visão do espaço se ritualiza no culto dos mecanismos de sua representação.

2

O campo gráfico, como estruturação da mancha espacial e recoberta por uma imagem superficializada. Faz suscitar em sua relação de narratividade, como porção evocativa, – os parâmetros discursivos que ela engendra. Cabem a nos recorrermos as imagens descritas como um sistema de virtualidades do signo, nos atendo a circunstancial idéia que se move junto ao objeto da superfície. Ao encontro das figurações que emergem e condicionam aspectos como representações nas ações, à montagem, aos recortes do espaço, da forma, expresso na superfície “vazada” dos meios digitais.

A imagem é um registro, o mais natural possível, do que o olho humano vê ou acredita ter visto. A visualidade transborda os signos para todos os lados da interatividade e experiência. A lógica da representação, da repetição, traduz-se num inconsciente ótico, a “coisa” presentificada. Sem as inscrições e os sinais que indicam o sentido, qualquer tipo de locomoção e praticamente impossível. Assistir uma imagem tornou-se um exercício. A demanda por uma nova “estilização da imagem”, atualmente é explorado nos meios

contemporâneos, ao descrever a força imaginativa quanto aos recursos portentosos que a imagem pode ativar. (FRUTIGUER, 2001: 193)

Idéias e criações, arquétipos de coisa que vivenciamos, numa sobreposição de impressões, quando retidas na mente, aproxima-nos de uma “figuralidade” expressiva. A imagem tornou-se cada vez mais indispensável para a comunicação humana. (FRUTIGUER, 2001: 193)

Obliterou-se uma “vista emoldurada da paisagem”, de uma janela, a reinserir-nos à idéia, de um entorno arquitetural, “projetado”, idealizado, ao *modus-operandi* do espaço sistemático, habitualmente afeito as referências acampadas nos domínios das artes e da arquitetura, como expoentes balizares de uma cultura artística voltado ao Humanismo.

Vale pinça neste ideário, a pintura como ilusão, campo do imaginário como redobramento infinito, no comentário que se segue de Oliver Grau: “A arte virtual: da ilusão à imersão”, 2007. Reside na idéia de “lógicas” antigas de imersão: *“A principal intenção ilusionista do afresco, que procura fundir no mesmo espaço o observador e a cena mítica, exige uma forma pictórica que envolva o observador hermeticamente”*.

Vale recuperarmos desse tema, como um episódio histórico, invocarmos a natureza que se descortina no processo de retenção, via a estratégia de imersão, que o panorama e os afrescos propiciam (frente) ao espectador. Esta idéia de reinserção refluí para o centro das infovias digitais, faz suscitar o célebre conceito: *“O meio é a mensagem”*, profetizado por Macluhan. *“Pode-se quase sentir a comunicação dialógica entre as figuras, de parede a parede, com uma realidade duradoura, quase física. (...). essa forma pictórica representa o máximo que o meio imagético do afresco poderia atingir com os meios disponíveis à época.”* (GRAU, 20007: 46-7)

Vale frisar a possibilidade do universo dos ambientes digitais envolver com toda esta “indumentária” de linguagens na estruturação dos objetos no espaço estarem ligado em um primeiro estagio, à geometria da perspectiva pertencente à tradição pictórica ocidental. Os trabalhos de pintores matemáticos e teóricos da arte do século XV preparam nesse sentido, as variações simuladas computacionais da fotografia, compactuam com as visões dos pintores da Renascença.

“Na Renascença, os neoplatônicos construíram templos da memórias virtuais, teatros da memória, que eram espaços de pensamento, espaço de armazenamento da memória para o conhecimento reunido de seu tempo, onde eram possíveis associações teoricamente infinitas, em vários níveis entre objeto expostos e os espaços de memória. Na imaginação, a mente podia navegar por espaços que facilitavam os processos combinatórios, (...). A meta era levar o conhecimento da *ars memorativa* armazenada no meio cultural do livro, dando-lhe animação e vida, transformando-o em uma visão que dava acesso ao já panorâmico conjunto de conhecimento da Idade Média”. (GRAU, 2007: 270)

4

Tanto estes, quanto fotógrafos, e agora as simulações computacionais constroem visões do mundo físico centradas no olho do espectador a partir de uma posição dada, e assim o fazem através da organização da informação sobre objetos, espaços e o comportamento da luz que resulta da observação de dados e de sua sistematização rigorosa. (SANTAELLA, 2003: 142)

A força que emerge das figuras que impera nos elementos arquitetônicos, é a articulação geométrica do traço renascentista que repousa seu efeito no sentido ótico. Avassalante e onírico, revisitado como categorias persuasivas do cenário esférico, arcos rebatidos e cúpulas abobadadas. A figura perspectiva tradicional, como modo virtual de comunicar a realidade.

Imagens estão embutidas para sempre presentes na arquiteturização do espaço. Via de regra um arquiteto é um poeta (esteta) da linha, – do traçado. É artífice da forma que reelabora a massa informe, numa especular e imaginativa espacialidade. Confere ao interior desta as referencias situada nos domínios das

artes e da arquitetura, representantes de uma cultura balizar nos ditames humanistas. Uma classificação tipológica e arquetípica dos caracteres de expressão mais tradicionais do espaço tridimensional. A do ambiente clássico, forma da imagem que o homem recebe conforme um sistema estável de relações tridimensionais entre objetos significativos

Revela-nos um caminho a ser examinado, como modelo antropomórfico da natureza diametralmente aludido na humanização de ambientes tanto alegóricos e informativos de *designs* estruturados.

Ao mostrar-nos uma imagética espacial, que quando não presta a questões de utilidade e economia, desorganiza-se frente às possibilidades quanto aos espaços imaginativos, abstratos como figurativos, que a pintura moderna proporcionou em termos de fundir a não sistematizar espaço e objetos. (MANOVICH, 2005: 124)

5

O espaço, sob o paradigma de ser forjado envolve relações dialógicas, via a articulação sígnica com que os fluxos dos agentes informativos, acionam estado contemplativo, convidativo à imersão, ao promovem um regime de alegorias a dissolver-se no contexto.

A estrutura de mensagens híbridas das redes, conectado a tela através de agências diversas se influência via os conteúdos articulados dentro dos signos. Os nexos eletrônicos são conformados conforme as infovias a-seqüenciais, estabelecem um padrão sob boa parte da absorvência visual, icônica das imagens. A elaboração de diagramas, a geometria e a topologia, idealizavam disciplinas e técnicas com o intento de fazer render o capital simbólico e econômico do espaço.

Fomentarem a atenção e a motivação quanto à imersão possível nos interiores das redes telemáticas. O interior do universo digital e a do espaço

navegável. Explicita-se numa relação dialógica com o usuário, a partir da interface, agente *médium* de acesso informático, tanto com os acionamentos frente aos programas e a máquina do computador, quanto para adentra ao conteúdo informacional. E, sobre estas relações de interatividade via as linguagens icônicas, atemo-nos observar as representações contidas sob a estética do meio, enquanto espaço dos alfabetos contidos como objetos dinâmicos,

Aderimos com base na proposição à infovisualidades, acerca do “espaço navegável” enquanto meio de ação. Que se “esparrama” a nossa proposta enveredar-se pela via Ótica, os percursos oculares em certo sentido, observar a superfície de contato da tela retangular (aquário vazado), descolando os *representamens*, o suporte ou fundamento material (material ou mental) do signo, operado nos canais tecnológicos. Nas questões das interfaces gráficas<sup>2</sup>, os regimes das qualidades materiais dos objetos dinâmicos do signo estar relacionados às representações da visualização dinâmica dos agentes signicos, – as estruturas configuracionais, e, portanto icônicas, das interações entre sentidos e objetos imediatos do signo.

6

Portanto é possível pensar a visualização de dados como uma nova abstração. Do concreto ao abstrato ao concreto. Os dados quantitativos quando reduzidos a estruturas e padrões próprios, que são depois explodidos em varias imagens presentificadas. Abstração como uma prática essencial na distinção de um *design*, quanto à natureza que se ajuíza fundida no *apport* (analógico-

---

<sup>2</sup> **INTERFACE GRÁFICA.** *Um conjunto de técnicas: controle interativo, manipulação direta, vistas múltiplas. “... a especificação do look and feel de um sistema computacional, o que inclui os tipos de objeto que o usuário vê no monitor e as convenções básicas para interatuar com estes objetos”. (The Open Look User Interface Styli Guide - Sun Microsystems, 1989). As chamadas interfaces de manipulação direta, ou interfaces gráficas, são por vezes constituídas de: janelas, ícones, menus e teclas. Estes como instrumentos metafóricos, objetos gráficos que não representam uma realidade, mas constituem uma realidade. Elementos visuais sobre o monitor não são replica de uma realidade, pois abrem espaço para ação. (BONSIEPE, 1997: 41-2)*

cognitivo) ao propor conceito propositivo quanto aos conteúdos articulados nas mensagens.

A capacidade da observação que enseja um desejo de configuração, que possibilita-nos via a mediação do ato modelar algo, através da força do desenho. Pois a apropriação do espaço na espacialização do fazer artístico conduz o homem ao *habitar*, espacializar e situar as coisas, modular os espaços compreendidos numa descrição à experiência arquitetônica “tridimensional” da virtualidade. (PETRY, 2007: 20)

“A força do paradigma do desenho se baseia no fato de que tanto o design industrial como gráfico pertencem ao espaço retinal. É em primeiro lugar através do espaço visual que os usuários se aproximam dos produtos. [...]. Esta lista de caracterizações nos permite ver que o usuário entra em relação com os produtos através de distinções lingüísticas. Partindo desta observação, o designer é o especialista que se move no mundo dos juízos. Aqui começa uma zona de areia movediça, mas que capta a essência do *design*: difuso, indeterminado, frágil por um lado, porem criando realidades tangíveis por outro”. (BONSIEPE, 1997: 100)

7

Como atesta o teórico alemão do *design* Gui Bonsiepe, no: DESIGN do material ao digital (1997). Ao comentar de que a interface tem a tarefa de reduzir a entropia do campo perceptivo. A categoria do *infodesigner* especializa-se nas possibilidades, quanto às ações previstas via o acesso gerenciado a estruturação dos conteúdos. Sendo sua abrangência, amplitude do infodesign<sup>3</sup>, que incorpora contribuições das áreas: design de interface, *medical imaging*, gráfica do corpo, diagramas e instruções de uso, mapas digitais, gráfica urbana, visualização de dados científicos, etc. O denominador comum destas temáticas é “o poder do espaço retinal<sup>4</sup>” – um domínio que tem sido contemplado predominantemente

---

<sup>3</sup> **INFODESIGN.** *Competência, domínio profissional no qual se facilita o reconhecimento e a compreensão de fatos mediante a seleção, organização, hierarquização e combinações visuais para possibilitar uma ação efetiva. A abrangência do infodesign neste trabalho, referirem-se as seguintes áreas: Design de interfaces, Gráfica do “corpo”, Mapas digitais (look and feel).* (BONSIEPE, 1997: 57-8)

<sup>4</sup> **ESPAÇO RETINAL.** *É estruturado por meio de distinções gráficas tais como: forma, cor, tamanho, posição, textura, transições ou transformações no tempo.* (BONSIEPE, 1997, 43)

pelas disciplinas especializadas e não por uma perspectiva global típica para o design. Disposto a organizar as ações efetivas no espaço relacional. As novas mídias produzem impasses nas disciplinas tradicionais e explicam o interesse aumento das disciplinas discursivas no potencial cognitivo da visualidade. (BONSIEPE, 1997: 58 a 62)

Portanto para que uma estrutura de mensagem, o mecanismo ou função possam ser comentados (via a natureza dos infográficos em mídias visuais, impressas e eletrônicas), a ilustração pictórica decomposta – recortes estilizados de imagens aceleram o entendimento e complementam a informação. “Além da representação do objeto, em outros diagramas podem parecer, por exemplo, tabelas de conceitos abstratos para a ilustração de circunstâncias técnicas ou econômicas em formas de gráficos”. (FRUTIGUER, 2003: 197)

8

O espaço, sob o paradigma de ser forjado envolve relações dialógicas, via a articulação sígnica dos fluxos imersivos com o regime das alegorias que permite dissolver-se no contexto. A estrutura de mensagens híbridas das redes, conectado a tela através de movimentos e comandos, sob a influência dos conteúdos articulados via as (figuras) dentro dos signos, estabelecidos em forma de comunicação visual, icônica das imagens, fomentarem a atenção e a motivação.

Além do que as imagens como substratos ativos e abertos remeterem-se a singularidades às apresentações espaciais, facilitando de certa forma, processos de “escolhas” e aprendizagem. Uma pragmática funcional das imagens, de ser aberta e indeterminada mesmo que reconhecendo o potencial proposicional dos signos pictoriais de acordo com Wittgenstein. Com que Peirce atribui em particular ao gênero pictórico da fotografia, ao defini-la (fotos) como

---

signos indiciais. “O índice [aberto da imagem] nada afirma; ele apenas diz ‘Lá!’ (NÖTH & SANTAELLA, 2001: 207)

No campo visual, as figuras são percebidas em sua totalidade, como formas. A percepção recobre a fisionomia numa forma-conteúdo sob um “mapa” agenciando as formas, que passam a ter um caráter irremediavelmente contingente e temporário. O mapa apreende suas linhas, seus movimentos e tendências, é propícia ao utilizador das redes, decalcarem substratos indicativos como figura de representação, que consiste em captar as possibilidades de acesso a pontos de apoio para a emergência da criação, a melhor (tradução) quanto uma idéia figurativa do que venha a representar os fluxos de ser o trânsito das coisas na internet. Comporta figuras que não são definidas por seus limites externos, mas por suas conexões internas. A superfície flui aberta a todas as direções, num princípio de multiplicidade, nem composto por totalidade ou formas puras – sujeito, objeto, natureza, etc. Comporta singularidades pré-individuais que, dotadas de velocidade, estabelecem entre si conexões, agenciamentos, relações recíprocas, formando linhas de um rizoma. (DELEUZE, 1999: 81)

9

A princípio sob um processo construtivo que organiza a demanda visual, determinantes aos fluxos ativadores da interface “descansar”, pairarem numa estratégia imagística da imersão se alterando de sua base. Contrastar com a idéia de o avatar<sup>5</sup> ser controlado pelo utilizador enquanto a imagem da sala (ambiente “explorável”) ser dada por um operador no mundo virtual. As telas

---

<sup>5</sup> **AVATAR.** Neste contexto é a figura gráfica, que habita os mundos virtuais. Nos jogos eletrônicos, o termo designa a entidade virtual que representa o jogador. Em informática, avatar é a representação gráfica de um utilizador em realidade virtual. De acordo com a tecnologia, pode variar desde uma simples imagem, como um ícone gráfico (fotografia, ilustração) a um sofisticado modelo 3D. Normalmente são pequenos, para que não ocupem demasiado espaço na interface, deixando espaço livre para a função principal do site, programa ou jogo que se está a usar.

dos computadores estabelecem uma interface entre a eletricidade biológica e tecnológica, entre o utilizador e as redes.

E na voz de Ponty de que a visão não é a metamorfose das próprias coisas na sua visão, a dupla pertença das coisas ao grande mundo e a um pequeno mundo privado. É um pensamento que decifra estritamente os sinais dados no corpo. O olho é aquilo que foi comovido por certo impacto do mundo e que resistiu ao visível pelos traços da mão, – desde [as cavernas de] Lascaux [como exemplo às inscrições rupestres] até hoje, pura ou impura, figurativa ou não, a pintura jamais celebra outro enigma a não ser o da visibilidade. (PONTY, 1997: 263). O melhor, como auferi Ponty; pensarmos a luz como uma ação por contato, a semelhança entre a coisa (representada) e a sua imagem especular não é, para elas, senão uma denominação exterior, que pertence ao pensamento. A ambígua relação de semelhança é nas coisas uma clara relação de projeção. (PONTY, 1997: 267).

10

“Se, para tal grau de acomodação e de convergência do olho, a alma enxerga tal distancia, o pensamento que tira da primeira a segunda relação é como um pensamento imemorial inscrito na nossa fábrica interna. (...). O corpo é para alma o seu espaço natal e a matriz de qualquer outro espaço existente. Destarte a visão se desdobra: há a visão sobre qual eu reflito, e não posso pensá-la de outro modo como pensamento, inspeção do Espírito, senão juízo, leitura de sinais”. (PONTY, 1997: 272)

Na fala de Ponty, em oposição a Dióptrica, rede de relações entre objetos. De que há visão parte do observador como ponto ou grau zero da espacialidade. Englobado no espaço do mundo, e não em frente dele. A luz e reencontrada como ação a distância, e não reduzida a ação de contato. A história das obras, o seu sentido abriu o campo de onde ela aparece numa outra luz, e ela que se metaforseia e se torna a seqüência; as reinterpretações de que ela é “legitimamente suscetível”, e de que o historiador a descobre como um monograma suscita-nos um enigma filosófico. (PONTY, 1997: 274-76)

Estrutura proposicional das imagens estarem lastradas nas abordagens cognitivas da percepção pictorial. Possuidor de um caractere, de uma *gestalt* visual. Formas ou contornos que são percebidos como padrões da experiência cognitiva, sujeitos a simples tradução de uma língua natural. Os predicados visuais relacionais no domínio visual evadir as relações contígua parte-todo, e outras relações espaciais. (NÖTH & SANTAELLA, 2001: 203-04). Como mecanismos do objeto falem por si mesmos. Não se deve interpretá-los, mas narrar possibilidades das equivalências ‘anatômicas’, encontradas. Englobando nesta experiência comparativa frente às estereotípias de caráter humano, o registro de inúmeros modelos de inscrições. Estágios por quais passaram, sob o letramento incorporado por imagens gravadas, impressas é o poder visual que ela nos capacita isolar, um único incidente no tempo e no espaço, como a arte figurativa, a “luz” de Marshall Macluhan.

Essa escrita pictórica, de valor icônico, remete-nos ao grau de figura da forma exterior; aspecto, representação, vulto, imagem, símbolo. As imagens, como formas de expressão com face aos caracteres de toda fisionomia permitida, uma dupla articulação com os novos padrões atributivos dos logos, a criarem ideografias (representação figurada de idéias). Numa disposição antropologia que remonta o espaço de navegação das redes, como paisagem, agora compreendida como verbo, de ação, nas possibilidades com que as interfaces promovem realidades.

Em consonância com a questão explicitada, pensar a fenomenologia do corpo que segundo Merleau Ponty, (1997: 262-67) numa antropologia da visão estar além de um artefato, tecnologia biológica da carne como uma fenomenologia da “refletividade” da visão (no corpo) que pende ao movimento, só se vê aquilo que se olha. A partir de que, concebemos a visão como operação do pensamento, idealidade, idéia de realidade, *ideocenas*. Fluxos como “mapas” de pensamentos. Os registros como imagens gravadas, estarem sustentados por sua massa, que irradiam uma inapreensível amarra, segundo

Ponty. Em, o: “O olho é o espírito”, originariamente de 1960, implica-nos de que o olhar vagueia num circuito numinoso em busca no mundo exterior, semelhanças, visibilidades do Ser. Refletividade! Retém das coisas apenas a sua figura, uma figura achatada sobre um plano, deformada, agindo por semelhança. A superposição de superfícies transparentes, à formatividade do gênio renascentista Da Vinci, invoca esta como uma “ciência pictorial”, de serem como obras que existem no visível à maneira das coisas naturais, e que, no entanto, por elas se comunicam á todas as gerações do universo. (PONTY, 1997: 282).

O designer alemão Otl Aicher na conferência intitulado: “Medicina e Comunicação: Sobre o olho”. Postulou a seguinte questão; de o espírito ser um produto do nosso pensamento que obtemos mediante a visão? *“Obtemos conhecimento não tão só por operações lógicas, senão também por relações, referencias e analogias”*. Que o pensar, seja homologo a visão revelada pela própria linguagem cotidiana. Falamos de intuito, de contemplação, de perspectiva. Aprisionados com o conhecimento vinculado ao lado esquerdo do cérebro. Agora apoiados nesta dupla articulação centrado na outra metade contemplativa do pensamento visual, com a força da imagem, da impressão, da inteligência, da demonstração. De que, o hemisfério esquerdo especializado no centro da fala de articulação estrutural de entendimento, não vê, não reconhece imagens, e sim lê frases. Pensa linearmente, de palavra a palavra, de conceito em conceito de conclusão em conclusão (um cérebro de álgebra, não de geometria). De todas as maneiras, a maioria das palavras são imagens, que na ‘escuta’ da fala, se formam um fluxo de imagens. Porem é a gramática, a ordem das palavras, e as conexões que constituem o sentido. O pensamento pictórico não é linear, vê superfícies, imagens, mapas e diagramas. *“Não extrai conclusões, e sim percebe conexões, relações, referencias e analogias. O homem é um ser vidente, que ‘vê’ com o pensamento e que pensa ‘vendo, visualizando’*. Devemos enriquecer a cultura do calculo com a cultura da visão”. (AICHER, 1993: 14)

12

Em, “A Árvore do Conhecimento”, Maturana e Varela (1995: 61): de que as bases biológicas do entendimento humano convergem para que: “... *toda experiência cognitiva envolve aquele que conhece de uma maneira pessoal, enraizada em sua estrutura biológica (...) traz a marca indelével de nossa própria estrutura*”. (MATURANA & VARELA, 1995: 65). Não vemos o ‘espaço do mundo’ – vivemos nosso campo visual. O produzir o mundo é o cerne pulsante do conhecimento, e está associado às raízes mais profundas de nosso ser cognitivo. (MATURANA & VARELA, 1995: 69)

“O design tem ocupado uma importância crescente na construção de identidades, ambientes cognitivos, contribuindo para a contemporânea desmaterialização e virtualização do mundo. [...]. Paradoxalmente, o novo, não é o mais recente acontecimento cibernético (nostalgia de uma capacidade comunicativa perdida), mas a reflexão sobre o passado, através da construção de uma linguagem própria e inacabada (criação)”. (PROVIDENCIA & POMBO, 2003: 66-7)

Operamos, manipulamos um regime de símbolos, a orientar nossa existência, impregnada de técnica. O designer como um interprete do mundo, com que pensamento da representação estabelecer-se na interação com o mundo, com a multiplicidade do fazer e da linguagem. É na medida em que o homem se manteve marginal a todos os ambientes, desenvolveram-se tecnicamente meios exteriores de especialização, ou seja, o mundo material, desenhado, projetado que irrompe o enredo humano, constituindo via o *design* o domínio da sua inovação específica.

Talvez seja este princípio gerativo, o maior traço, que apóia a teoria: “Digitais dos Fenótipos Bio-gráficos – Um Olhar”, com a dialética que corresponde ao jogo: natureza e cultura, linguagem e biologia, arte-símbolo e técnica. Polaridades complementares do ponto de vista antropológico, a elevar-se como pressuposto empírico fenomenológico, através de observações aos esquemas estruturantes, quanto aos modelos de existências, organizados segundo inferências no espaço, que forjaram a organização do ambiente como a agricultura, a arquitetura, e, a estruturação da linguagem. Culminando de

alguma forma na superação, do espaço a favor do tempo. Elos encadeados, organizando substratos de inteligências a rompermos esta inacabada criação.

Estaríamos voltando à origem do “registro” do pensamento, com as escritas pictóricas do passado?

Especializada notações escriturais pertinentes as ciências exatas, quantos aos códigos empregados de conhecimento, oportunizam formulações matemáticas e químicas que abrangem a superfície em todas as direções, numa dimensão nova e livre para a sua expressão. Contudo os sinais lingüísticos tornaram-se muito imprecisos e completamente insuficientes para a comunicação no âmbito científico. (FRUTIGUER, 2001: 190)

Retermo-nos à função articulada entre o campo expandido da visão, aspectos de uma neurovisão quanto às ciências cognitivas. Mas, remetermos mais ao sentido visual que organiza a matéria visível, sintética das formas. O diálogo com outras áreas do saber científico faz desta dissertação: “Digitais dos Fenótipos Bio-gráficos – Um Olhar”. Versa specular, desta experiência exploratória no enfrentamento com as questões de uma Cultura Digital, através de uma ótica fenomenológica e antropológica da Dimensão Visual que emerge como campo de conhecimento.

Bom, creditou-se ao 2.º capítulo, como pano de fundo, pensar a respeito sobre o paradigma que envolve o traçar, (o esculpir) que infere o objeto. **O “traço” como caractere de expressão conceitual do pensamento.** A expressão como figura do pensamento, organizado a partir de especulações em torno da cultura material, centrada sobre um “quadro” da visualidade, afim a retornar a “velhas” superfícies de inscrição, imemoriais, das artes pictóricas, e os indicativos da substância plástica que se operam nas linguagens aplicadas à experiência que organiza a cultura e que engendra um “letramento” visual. Através das observâncias frente aos modelos portadores de linguagens pictóricas, como escritas simbólicas; ideográfica quanto às alegóricas

figurativas, como um patrimônio erigido de linguagens figuradas, que originaram campos estruturados de *visualidade*. Registrados a intentar elevar os preceitos e paradigmas dos efeitos destes registros no estatuto imagético contemporâneo, e partir destes perceber o trajeto incorporado no território comunicativo. Com a recursiva idéia de suporte, enquanto meio que se assenta a linguagem pautada na força da “imagem”, as formas de “representação operam o signo elevado nas tradicionais categorias de linguagem expressivo (como a pintura, a fotografia, e o cinema) artísticas. Articulado na forma técnica do espaço, enquanto objeto visível que emana sentidos, a traduzir-se num pensamento-conceito. Destaca-se neste estágio encontramos os traços históricos e a articulação desta matéria, quanto língua que se organiza perante a simbolização de seus caracteres. A fim de retermos a essência da linguagem como *movimento de traçagem*, do campo gráfico *informe*, do qual deve resultar o signo, a imagem, e o objeto.

15

No 3.º capítulo: **O universo digital e a linguagem dos Fenótipos Bio-Gráficos.** A intenção e propósito prospectivo, como técnica recursiva de linguagem infográfica a oportunizar sua reinserção frente aos modelos infovisuais das interfaces gráficas. Atentarmos para esta cultura da infovisualidade, à economia simbólica alegórica centrada das imagens imanentes em todos os tempos (recorrentes) ao ciberespaço<sup>6</sup>, ao tratarmos da questão da imagem como forma de mediação nas relações de interação, representação, e reinserir a semiótica fenomenológica, quanto ao conceito de figuratividade estrutural das expressões. A qualidade das representações das interfaces icônicas (interfaces-*display*) no mecanismo das ações de navegação; e das questões simbólicas enquanto ocorrência semântica de relação instrumental segundo Charles Sanders Peirce, quanto às categorias de signos. Um traço “biográfico” humano, quanto ao regime de símbolos depositados de

coletivos virtuais à constituição de uma “imagem” da internet. O movimento gráfico-digital estruturante, de possíveis homologias estruturais, na iconicidade com que o signo fundar-se a verificar possíveis “homologias estruturais”, verificados nos códigos inseridos nos ambientes digitais.

Observar esta paisagem computacional dos ambientes eletrônicos em gerais da rede, relacionando à cultura em geral como iconosfera<sup>7</sup> do ciberespaço, sem perder de vista as diversas tecnologias arcaicas de comunicação, portadoras de traços de antigas e novas formas comunicativas, migrarem para o universo dos signos eletrônicos. Ainda neste capítulo: em relação aos ambientes imersivos, lançados a um olhar diagrama do universo digital, com suas relações de mácula e fóvea, segundo as possibilidades intrínsecas as formas figurativas ópticas variantes dos *designs* que configuram o meio, frente aos padrões, dos caracteres digitais<sup>8</sup> modelados no universo digital.

16

O 4.º capítulo: **A irrupção dos Fenótipos Bio-Gráficos, no movimento da arquitetura metamórfica da interface digital**, ensaia, quanto às linguagens operadas no ciberespaço, compreendendo as abordagens inusitadas, quanto ao fluxo intencional acerca das aparências e dos fenômenos, que

---

<sup>6</sup> **CIBERESPAÇO.** *Ambiente informático (do espaço navegável interativo e imersivo, via redes da internet circunscrita na Web (WWW – Word Wide Web). Espaço navegável como uma interface específica para base de dados, uma forma cultural própria*

<sup>7</sup> **ICONOSFERA.** Um conjunto de imagens guia de um grupo social num dado momento e com o qual ela interage. Não se pode tomar a iconosfera, como elenco de imagens disponíveis, trata-se de identificar as imagens referencias, recorrentes, catalisadoras e identitárias. Em linguagem não técnica, são conhecidas como emblemática ou ícones. O termo iconosfera é utilizado por Ulpiano B. Meneses em seu artigo “Fontes Visuais, Cultura Visual, História. Refere-se ao conjunto de imagens que, num dado contexto, está socialmente acessível. (MENESES, 2003: 35)

<sup>8</sup> **CARACTERES DIGITAIS.** *Conceitos de modelos enquanto a geração de padrões relevantes as características da forma e a aparência das superfícies (patterns) dos objetos digitais. De manipulação algorítmica “imaterial” (imagens de síntese) para construção de exemplares de conceitos (objetos modelos) morfos digitais. Permitindo-se fabricar fisionomia geral dos modelos: tanto a anatomia morfológica dos objetos que se quer fazer representar, quanto ao acabamento dado às superfícies do objeto, “óptico-tátil” das texturas (skins). De itens e itens.*

compreendem atos de ações simbólicas, quanto à seleção e organização dos diversos atores institucionais de avatarização. Centramos nessa paisagem eletrônica, frente à figurativização disponível dos objetos, referentes ao veículo desses ambientes virtuais, na observação quanto aos códigos de símbolos a cerca dos objetos dinâmicos e imediatos à afiguração do entorno digital. A superfície como matéria a ser embalada nesta tentativa de avançar sobre a fenomenologia dos sentidos, na intenção de encontrar alguns enunciados que atentem sob as dinâmicas de sentidos aos agentes de interação. Relacionar conceitos a partir das integrações decorridas neste emaranhado cibernético com quais os usuários das novas tecnologias impactam as linguagens, e modifica as relações de interação, diálogo e *fala*, sob novas estruturas de linguagens por entre indivíduos e meios. Para estruturação de modos de interfaces diversos em torno da forma: linguagem-design como campo gráfico, das superfícies, (*topográfica*<sup>9</sup>).

17

---

<sup>9</sup> **TOPOGRÁFICA.** Podemos identificar nas etiquetas conceituais fornecidas pelas reflexões freudianas, tais como *topográfica*, *projeção de superfície* e a de o psiquismo possuir uma extensão (...), não somente pela algebrização, mas fundamentalmente pela *topologia* das superfícies. “O eu é, primeiro e acima de tudo, um eu corporal; não simplesmente uma entidade de superfície, mas é ele próprio, a projeção de uma superfície”. (Freud, apud PETRY: 2008)

# CAPÍTULO 1

## 2. O “traço” como caracteres de expressão conceitual do pensamento

Possibilitamos pensar a cultura material, imemorial, quanto aos códigos de inscrições que evidenciam a força da comunicação visual à construção pictórica do olhar. O que se articula sobre a dimensão cognitiva quanto ao estímulo visual, operante no sistema hapático, é as variações de uma dada expressão e seu posicionamento no espaço-tempo. Na estrutura sensorial dos estratos que organizam a visualidade, tipificados de alegorias e alfabetos surgidos ao longo da civilização, onde se dá a ver “raízes” que estruturam esta dimensão simbólica de uma cultura predominantemente visual.

18

Escrituras, formas de escritas<sup>10</sup> que articulam sobre os primeiros estágios primitivos da linguagem humana, verificáveis exemplos na capacidade de representar signos visuais (hieróglifos) de linguagens desenhadas. Desde as primeiras inscrições rupestres a caligrafia chinesa, ideogramática, apresenta-se como construção de um desenho quintessencial, como inteligência que o ícone paradigmático, de natureza abstrato-concreta representa a estrutura ou o processo interno dos seres e fenômenos encontrados de forma plena, nos trabalhos dos “designers” calígrafos aos cientistas “semióticos” ao registro

---

<sup>10</sup> **ESCRITA.** *Qualquer sistema mnemônico usado para registrar mensagens ou fixar a memória de acontecimentos. Ato de escrever, etc. Elemento ligado a determinado povo, cultura ou instituição. Conceito de identidade corporativa (involuntário): arquitetura, idioma, tipografia. Neste trabalho determo-nos na questão da imagem como tipificadas (códigos) de escritas: nas artes, na arquitetura, na tipografia e nas relações referente quanto aos modelos alusivos às variações (mapas) infográficas dos signos, símbolos e ícones da arquitetura informática digital. Tratando-se de escritas que emergem de um traço, ou manipulação a um objeto que se quer fazer organizar, representar via percurso de imagem.*

gráfico que desempenha através do traço, tanto um agente de expressividade artística a um heurístico e metodológico papel na investigação científica. Na condição de ciência icônico-escritural, por exemplo, a química que se torna uma teoria geral da figuração com base na matemática dos grafos e nos cálculos matriciais passando de uma representação realista do mundo físico a uma construção visual mais abstrata. (MACHADO, 2005: 24)

*“Para que o pensamento possa ser, impõe-se que a diferença seja retomada do in-humano, por um gesto informe em que a linguagem, longe de conferir sentido à forma traçada, pelo contrario adquira sentido pelo próprio movimenta que corta. Assim em vez de traçar repousar na linguagem – vale dizer no conceito –, as palavras é que repousam no traçar”.* (ASSIS, 1995: 216 - apud Loreau, 1980)

Ressaltarmos como hipótese: “O pictórico “do olhar”! Das substâncias do vivido espontâneo e natural a articular-se à transformação da matéria de origem, de todo o constructo de linguagem articulada numa projeção à força da impressão, do semblante significante, retornado como forma do mundo, nas habilidades com que imagens são extraídas e decalcadas.

As formas antigas de escrita ainda alimentam o imaginário de artistas e *designers*. Assentamos no processo que se desenvolve no modo visual, composto por partes no todo. Reflexo da linha articulada, do “gesto” que traça e ilustra. *“Em vez de uma imagem dada de antemão, uma espécie de forma do objeto, o gesto que enforma [inaugura] o objeto, que o engendra como forma”.* (ASSIS, 1995: 215 - apud Loreau, 1980)

Quanto à representação técnica sob as diversas e tradicionais linguagens: do desenho, da pintura, da escultura e da arquitetura. Estratos expressos de beleza de uma época, a dialogar com a história artística, dos

---

referentes. As modulações das *signagens*<sup>11</sup> operantes no jogo das linguagens artísticas e do *design*, originar-se em detrimento a uma larga tradição das artes pictóricas, como no caso da pintura. A este enraizamento dinâmico, com que este material disponível, vislumbra os vestígios reverberados – em elipse lançadas num ponto futuro.

“A realidade como é vivida, diz Castells, sempre foi virtual porque é inevitavelmente percebida por meio de símbolos formadores da prática com algum sentido que escapa à sua rigorosa definição semântica. Vem daí a capacidade de todas as formas de linguagem para codificar a ambigüidade e dar abertura a uma diversidade de interpretações”. (SANTAELLA, 2003; 212-13)

Uma visualidade articulado no código, que emerge como campo gráfico inoculando o estágio de uma cultura infovisual. Até a paisagem cultural dos dias atuais, frente a um “modelamento” figurativo do espaço, parte da observação que relaciona os *designs* da natureza num transcurso componente de virtualidade que organiza os artefatos da cultura<sup>12</sup>. Localiza a atividade do movimento do pensamento, lugar da atividade da imagem como artefato, presente como coisas, e capturado como idéia.

20

A observância as linguagens de expressão, constitui um código sob forma de imagens, – um olhar à “paisagem aberta”, como narratividade poética da linha arquitetada, artífice presente nos inúmeros signos materiais a impor uma esquemática produção do constructo humano. Iconografias de uma histórica cultura material. Que ao tomarmos consciência da imagem como

---

<sup>11</sup> **SIGNAGEM.** *Linguagem sob novos modelos estruturantes de signos, quanto à habilidade de o pensamento inferir sobre novos códigos de linguagem atualizada/hibridizada, arquitetada nos níveis: sensível e reflexivo. Um conjunto de signos organizados segundo sua forma, seu canal de transmissão, o tipo de sinal ou sinais utilizados ou a manipulação de significantes como signos, seguindo regras de utilização próprias.*

<sup>12</sup> **RELAÇÃO NATUREZA VS CULTURA.** Toda a relação do humano com a natureza e com sua própria natureza já é, de saída, uma relação mediada pelos signos e pela cultura. Essa mediação, foi, desde sempre, uma condição imposta pelo cérebro humano *sapiens sapiens* que nos levou inalienavelmente a habitas a biosfera nos interstícios dos signos e da sua resultante direta, a cultura. (SANTAELLA, 2003: 211)

modelo de comunicação humana, desde que foram feitos os primeiros desenhos, pinturas e esculturas, criando-se assim os primeiros “feitos”, artísticos, a render-lhes o máximo valor enquanto o seu significado histórico.

Emanarem uma porção de figuratividade de superfície<sup>13</sup>, enquanto uma idéia de partilha quantos aos modelos recalcitrantes de fisionomias. A prática, como tradição atender uma lógica submersa na forma com que os códigos cifram a escritura, – à biografia humana, sob um inventário das linguagens.

Modelos como nos propõe Wittgenstein, na publicação de Aldrich de 1958. “*A imagem é um modelo de realidade*” Nos formamo-nos imagens dos fatos. E a imagem lógica dos fatos e o pensamento interpretado no sentido do conceito matemático da cópia isomorfa. (NÖTH & SANTAELLA, 2001: 29-30)

Lambert o autor do primeiro tratado da teoria geral do signo intitulado *Semiótica* (1746) indicou a cognição simbólica como “instrumento indispensável do pensamento”, distinguindo quatro tipos de signos: naturais, arbitrários, e meras imitações e representações. Representação por variados graus de similitude ou como diríamos hoje, “iconicidade”. E, Leibniz, por uma homologia entre os signos científicos, com a possibilidade de praticar uma linguagem científica universal, pela representação isomórfica das coisas no mundo. (NÖTH, 2003: 51,2)

Ciência e arte a correspondência entre signo e mundo – era o critério semiótico principal para duas formas de expressão cultural. Vislumbrando os mais sublimes sonhos por meio dos signos que representem aspectos por aproximação icônica. Na voz de Herder, filósofo alemão que em 1768, declamara, numa passagem apresentado neste volume *Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce*, por Winfried Nöth (2003: 53), temos o esboço de

---

<sup>13</sup> **FIGURATIVIDADE DE SUPERFÍCIE.** *Como Renascimento incessante (tanto Morin e Maffesoli articulam esta idéia, enquanto estrutura de superfície-reencantada, que retorna. Neste caso seria o de colocar o espectador ao nível da figura*

uma visão do futuro da semiótica (que faz prescindir o espírito romântico), que se segue:

“Existe um simbolismo comum para toda a humanidade – um grande tesouro no qual o conhecimento que pertence a toda a humanidade esta guardado. A maneira autentica de falar, da qual ainda não todo o conhecimento, é a chave for conhecida, vai abrir o tesouro e trazer luzes para dentro dele, mostrando-nos, assim, os seus valores. Isto seria a semiótica que, agora, só podemos entender nos registros de nossas enciclopédias filosóficas: o deciframento da alma humana através da linguagem”. (HERDER, 1768: 13)

Uma espécie de geografia do imaginário *via as resultantes artísticas* na sua face mais expressiva, *contempla* cada espaço antropológico que se desenvolve por um regime de signos, uma semiótica específica.

Hoje a cultura visual, pós-fotográfica “centra” boa parte dos sentidos na imagem. Dos planos do cinema, da TV e atualmente do computador, passaram ao centro das atenções na vida moderna, para o contexto das interações contemporâneas. Uma relação de alfabetização e dirigida via os canais de comunicação, nos quais as linguagens se corporificam na geração da informação frente à idéia de linguagens “talhadas” no âmbito da cultura. Referenciar-se a condição dada quanto a modulação desta “paisagem sensorial”, novo campo de visão (tela emissora), encontrar-se nos dispositivos sob interface-*display*. A nos deparamo-nos com os princípios de interface, como na manipulação a um simples painel de controle. Sensibilizando-nos para uma interface gráfica, que organiza sobre um modelo diagrama de contato ou comando, via um conjunto de ícones<sup>14</sup>.

Estrutura bases das interfaces gráficas dessa emergencial linguagem informática, digital que se realiza na configuração frente aos acessos quanto às

---

<sup>14</sup> **ÍCONE.** *Relação direta entre o signo e o objeto designado. Num ícone, o signo assemelha-se, de algum modo, ao seu objeto. Referente representativo, como sendo uma marca, que guarda uma semelhança com seu objeto. Uma tradução estética esta ancorada no ícone. Exemplos de ícones: efígies, fotografias, mapas, pictogramas.*

fisionomias infovisuais de interfaces. Campo de ação, que comporta resquícios do homem “*pictor*”, refletividade emissiva lugar do “espelho” e do acesso à imagem. As imagens “figuradas”, presentes nas redes da internet, se organizam frente há um padrão imemorial, concentradas na atenção dispostas como modelos de linguagens (icônicas, figurativas), como faculdade de um linguajar calcado na modulação de uma linguagem pictórica.

Ao depararmos dos fenótipos figurados, infiltrado fragmentos de linguagens, remontam as presenças históricas referente às ilustrações presente aos modelos registrados nos ambientes seculares, detentores de uma vitalidade expositiva para essa visão estereoscópica binocular referente à capacidade da visão dimensionar o espaço percebido. Que, segundo Vertov; por um “olhar câmara”, deste aparelho ótico, o obturador, que captura e reelabora a partir de estruturas subsistentes no espaço, uma arquitetural paisagem descortinada num vôo intrincado na estrutura material a um potente esquema de organização de formatos e espaços de articulação, espírito que move a linguagem humana em torno da visualidade expandida.

23

A habilidade espacial estereográfica do arco reflexo de um impulso sensorial rítmico, a nos revelar frente a sinapses do ambiente, um deslocamento imaginário de imagens, que tenciona o pensamento a reescrevê-lo como modelo (coisa) que se constrói inicialmente, uma pré-visualização, a um hipotético e virtual modelo experimentável, que simulam as margens de ação.

O estado da arte e da tecnologia atuais permite-nos: arquivar, processar, organizar e armazenar, recuperar e transmitir nossos pensamentos digitais sob a forma de palavra e ícones. Migramos para o universo dos signos eletrônicos, uma neurologia (digital) avança para o centro do mundo cibernético. Faz-se a investida quanto o intento de buscar o fulcro da linguagem imagética, frente à fenomenologia do corpo envolvente das essências expressivas aos universais

semânticos, do design. Determos-vos inferir, a respeito desta articulação cognitiva que “cerca” a imagem, como uma espécie de *proto-linguagem* motor, a “esculpir” e dar-lhe forma, sentindo as diversas inscrições humanas referenciadas neste processo de ação, com qual atestamos a sofisticação dada a ênfase neste olhar especializado, que decodifica e denota.

Destas, como condições psicológicas, frente à competência icônica do ser humano, quanto ao registro de uma memória figurada, mnemônica<sup>15</sup>. No classificar os signos em categorias (propriedades do pensamento abstrato), que permite confeccionar um repertório de signos iconográficos dotados de valor semântico estável, associados a conteúdos da percepção visual. (SOUZA, 2000: 136). Nossa liberdade é uma condição que nos permite conhecer e observar, facilitando perceptivamente a associação entre idéias de “um todo exterior”, correspondente a pontos interiores.

24

Os hábitos mentais segundo numa gramática generativa chonskyana, como formas ulteriores, traduzem-nos sob um conjunto de homologias a todo um sistema de expressões como verdadeiros ideogramas de uma cultura material; o *modus operandi* que, segundo Panofski, apud Bordie em: “A economia das trocas simbólicas” (1982), referirem a idéia de *Habitus* aparecer sob diversas inscrições da arquitetura a composição gráfica dos manuscritos góticos, que se segue: “(...) como se o *habitus*, essa gramática geradora de condutas, tende a produzir todas as frases concretas das quais contem a virtualidade e que nenhum programa

---

<sup>15</sup> **MNEMÔNICA.** Ou Ciência e Arte de Memorizar se consiste em um conjunto de técnicas, sob o suporte científico do funcionamento dos mecanismos da memória. Ela é uma poderosa ferramenta, que é na maioria das vezes indicada, para aumento do desempenho no "ensino acelerado". Na lógica de programação, são utilizados códigos simbólicos e Mnemônicos para substituir os códigos. Os programas escritos irão exigir procedimentos de tradução antes de serem diretamente executáveis, o mesmo é chamado de fluxograma. Ele permite ao programador, mesmo sem ler os textos, saber o que cada caixa tem como descrição. Mnemônico (facilidade de gravação na memória - que ajuda a memória), que nos permite criar associações para tudo à nossa volta.

*consciente, sobretudo imposto de fora, nunca poderia prever completamente*". (BORDIE, 1982: 355)

Segundo Panofsky o desígnio sob o exemplo das obras humanas representarem uma intenção ambígua, devidamente apreendida e apreciada seja pela função técnica, seja por seu "valor óptico", o que supõe um interesse privilegiado pela forma (segundo o questionamento de Panofsky a respeito de uma "lógica visual", frente às possibilidades oferecidas pela arte de inventar, que não chegam a propriamente a inventar uma nova arte de inventar). (apud BORDIEU, 1982: 357)

O designer e professor suíço Aicher, em meados dos anos cinquenta apostava que além da existência de um pensamento objetivo e lógico, haveria também, outra forma de pensamento; um pensamento "visual", que "pensa" por imagens. Aicher opôs-se a opinião acadêmica tradicional da ciência moderna com qual o pensar seria fruto de uma atividade do espírito. Afirma-nos Aicher, que perceber e pensar não são como coisas distintas. O que pela formulação de Descartes, o racionalismo científico (deriva do homem - máquina) de que percepção sensorial estaria correspondente ao corpo, e o pensamento, estaria envolto, encarregado em uma atividade espiritual. (AICHER, 1993: 13)

O olho, não se trata apenas como um simples órgão, se não, como um processo complementar da visão. Indica-nos que a visão não seja meramente um fenômeno cerebral, mas também cultural, intelectualmente definido, fornecendo-nos os meios para aprendizagens, assinalado nos modelos exemplares mais expoente. O que chega via a visão, transmite-nos sinais nervosos a setores do cérebro que processam o ato de ver. Descartes, dizia-nos que: *"Pensar é renunciar aos sentidos, a visão"*. Mas, não seria através deste acoplamento olho + cérebro, (o olho, como parte extensiva do cérebro), o fator preponderante, por muitos biólogos e antropólogos, apontando-o a partir desta estrutura, de ser uma das causas prováveis do processo adaptativo

humano, através do sentido e ajustamento ocular com o cérebro, a “neurovisão” e o corpo, perfilados num conjunto fisiológico com uma capacidade gerativa (filogenética), de capturar e inferir sobre o entorno?

Deste ponto aproximam-nos a visualizar é perder-se em superfícies. O ser deixa de ser conhecimento, e com os sentidos dos atos de experiências, boa parte do ser, realiza-se através de, e com a visão. E, a partir da modernidade (época da razão), a ampliação da visão, tornar-se-ia a primeira grande disciplina da ciência natural, a ótica. A visão entendida como processo, como sistema completo da percepção: ver, entender, reconhecer, pensar; vê-se constituída de olho, cérebro, a memória, a aprendizagem e a educação cultural. A neurologia, afirma-nos que o cérebro não só participa da visão, mas compõe-se como um órgão gerador e produtor de imagens, estando ocupado por imagens, porque vê e julga por meio de imagens. (AICHER: 1993, 14)

A ordenar configurarem sob operações, ações, para modelação e fabricação, na configuração dos meios e processos para figuração de projetos com que façam instaurar um dialogo via um desenho gráfico, dado que se reproduz segundo critérios formais e funcionais similares e com análogos condicionantes que qualquer objeto tridimensional. O que segundo Zimmermann (1998: 29) faz operar em busca de uma aparência do objeto e sua adequação funcional ao uso ou sua adequação aos requerimentos comunicativos.

O designer dota de figura os objetos volumétricos e de significado os objetos sígnicos para sua útil inter-relação com o ser humano. O sistema de compreensão que pode abarcar universalmente os fenômenos que percebe a visão humana é a linguagem. Os designs são classificados segundo meios de comunicação na medida em que estão determinados por juízos lingüísticos (reduzidos a categoria de linguagens), pressupõe-se operados no processo de uma narrativa mental. Se trouxermos a qualidade de ser um desenho como um artifício; poesia e desenho seriam então, portadores por comum, do verbal,

fundamentais para a significação. A questão para que o design articule-se a partir de uma estrutura de significação verbal, deve-se a dois quesitos: a linguagem e o sistema de cognição (de articulação de significados mais universais). (ZIMMERMANN, 1998:25-6)

Acreditamos ser através das essências dadas à intuição fenomenológica (unidades ideais significativas) de “sentidos” ou “objetos-sentidos”, de “universalidades”, que na história da visualidade ou mesmo da arte a teoria semiótica permite-nos captar não apenas a complexidade, mas também a força da comunicação pela imagem, nos apontado essa circulação da imagem entre semelhança, traço e convenção, isto é, entre ícone, índice e símbolo. (JOLY, 1996: 40)

“Tomamos como resultante das “representações imagética” a semiótica como a “teoria geral das representações”, sendo os aspectos de um signo, inicialmente segundo Peirce, modos de representação. O conceito de representação é portador de semiose de função sígnica, sendo, o processo da apresentação de um objeto a um intérprete de um signo ou a relação entre o signo e o objeto. Necessário a observação a fim de delimitar os conceitos de representação e signo, Peirce introduz o termo *representamen* (como processo, o veículo do signo), quando necessário distinguir entre aquilo que representa e o ato ou relação de representar, o primeiro pode ser chamado de *representamen*, o último representação”. (NÖTH & SANTAELLA, 2001:16)

27

A imagem pode ser estudada a partir de uma relação triádica, envolvendo os conceitos de signo, interpretante e objeto. O signo seria aquilo que representa alguma coisa para alguém, já o interpretante seria a representação do signo na mente, é o objeto, a coisa representada. “Quando é desejável distinguir entre aquilo que representa e o ato ou relação de representar, o primeiro pode ser chamado de ‘representâmen’, o último de representação”’. (NÖTH & SANTAELLA, 2001: 17) E quando apropriado utilizaremos a expressão “logocônicas” (segundo conceito extraído da literatura do semioticista Roland Barthes, 2005), a certas rubricas, como marcas distintivas de agentes diversos.

A coisa representada tratando-se do nosso objeto digital, dos diversos ícones e ambientes-paisagens *look and feel* com os quais procuramos nominá-los de figuração quanto ao vocabulário empregado para a investigação da linguagem que conformam os caracteres digitais atuais, à força da iconografia, quanto aos princípios da percepção relativos às propriedades convergentes entre as anatomias dos padrões que inscrevem fisionomias, para a constituição de modelos.

Ao longo desta paisagem computacional verificar o percurso das diversas inscrições quanto aos elementos de análise subjacentes à sintaxe “paisagística” dos ambientes computacionais. Lev Manovich na sua balizar descrição sobre: “O excesso de dados e o belo”, apresentou-nos sobre o emprego de mídias computacionais fazerem das representações a regra e não mais a exceção, possibilitando, além disso, uma variedade de novas técnicas de visualização e de usos para a visualização. Os computadores permitem-nos visualizar conjuntos de dados bem mais amplos; criar visualizações dinâmicas animadas e interativas. Como extensão dos nossos sentidos e do modo a atuar perante o mundo, a linguagem agora e a do infodesign. Seleção e modelamento de signos da informação a um conjunto de ícones que representam uma economia de linguagem.

28

“Todas as escrituras dispersas no espaço computacional, se vê organizado por este “olhar diagrama”. Já havia nos meios gráficos, impressos, o desabrochar de uma nova linguagem híbrida, entretecida nas misturas entre a palavra e a imagem diagramática e fotográfica. 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”. (NÖTH & SANTAELLA, 2001: 69)

No plano do conteúdo, da forma em sentido filosófico geral e metafísico observamos a correspondência entre figura e forma, ao supor-se entre os gregos que um objeto possui não só uma figura patente e visível, mas também uma figura latente e invisível, forjando a noção de forma enquanto figura

interna, só captável pela mente (imagem mental). (MORA, 1994:302). Fora a partir deste raciocínio, que adotamos o termo figuratividade, visando à possibilidade de estruturar todos os aspectos que circundam a construção alegórica dos caracteres digitais de interfaces e avatares. O conceito de figuratividade leva-se em conta da semiótica chamar à existência novos domínios de interrogação do mundo e apoiá-los a constituírem-se em disciplinas independentes no painel geral de uma antropologia.

A mais fiel reprodução de um objeto real é - apenas uma simplificação. Esses sinais acham-se freqüentemente dispostos quase como “escrita figurada”<sup>16</sup>, mas sempre causam a impressão de coisa casual. (LEICHT, 1967: 32)

Perpassa o momento em que a imagem ultrapassa sua “modalidade exibitória” como na pintura, na fotografia e mais uma referência forte, na contemporaneidade, como no cinema mudo. Fotograma da imagem quadrinizada, diagramada, como que nos façamos esquecer-se dos HQs, as histórias em quadrinhos como outrora sua linguagem ancestral que escrituraram a história eurocêntrica mais emblemática, o catolicismo, de forma visual as utilizara as figuras mais sagradas, – naturezas humanas retratados em pinturas, entalhes, gravuras às mais numinosas iluminuras.

29

Após a escalada renascentista, paralelo aos primeiros intentos de notação ótica com a fotografia aos planos do cinema perpassando pelo meio eletrônico de difusão televisivo ao inaugural meio de interações digitais na produção das imagens de síntese. Diagramadas, como queria o pintor Paul Cézanne aconselhando observar a natureza, em termos de formas básicas,

---

<sup>16</sup> **ESCRITURA FIGURADA.** No Egito por toda parte a mão que dava à matéria morta uma vida espiritual era dirigida pelo complexo pensar de povos primitivos, no qual não existia diferença entre sonho e realidade. Figuras antropomórficas e zoomórficas de anatomia representacional eram gravadas em diversas superfícies a objetos diversos e tumulares. Aparecem entre o 5.º e 4.º milênio a.C os primeiros vestígios da escrita, em abreviaturas figuradas avançava para a representação escrita das palavras, componentes principais dos hieróglifos egípcio, desenhadas sob relevo num assombroso nível na arte de desenhar. (LEICHT, 1967: 203-4)

quanto à organização compositiva inscrever esferas, cones e cilindros, que própria escola alemã das artes aplicadas, a Bauhaus (1919 a 1939), adotara um princípio funcionalista, primeiro, trabalhou muito a idéia de um alfabeto básico (formas puras, racionais) à construção de seus projetos de *design*.

A idéia inaugurada se mostra pela análise, a partir da idéia de quadro da visibilidade, circunscrita ao espaço retinal, – visualidade expressiva que baliza seguirmos pela via fóvica.

A cultura da visualidade, relativos aos exemplos emblemáticos da cultura material quanto aos monumentos erigidos revelam-nos os indícios que evidenciam um referencial estético, quanto à carga simbólica, mediadora dos valores a inculcar um design, sob um determinante “plástico” qualificado. Almejando fazer valer enquanto registro presente de sentido como valor cultural, dentre uma histórica da visualidade, refletido e explorado na emergência do estético. Induz-nos a encontrar as linhas concordantes, a traçar as equivalências entre as estruturais dos elementos que emergem freqüentemente em “idealismos” presentes à observação atenciosa, frente a iconografias ensaiadas dos estilos desdobrados inauditos de uma fisionomia, como uma relíquia: o capitel coríntio de uma coluna numa muralha ou o fragmento de uma inscrição, num jorro de imagens superpostas na lembrança. *“De acordo com Jung, quando nos deparamos com uma relíquia, “erguemos os olhos da infinita multiplicidade do presente para a união mais elevada com a realidade histórica”.* (LIUDVIKI, 2009: 71)

“Esta autoconstituição de um sistema de obras reunidas por um conjunto de relações significantes realiza-se na e pela associação de contingência e do sentido que se faz, se desfaz e se resta incessantemente, segundo constantes quanto mais escapam completamente à consciência; na e pela transmutação permanente que introduz os acidentes da história das técnicas na história do estilo, (...) pode esconder uma finalidade superior (...). Trata-se, pois, da gênese de uma significação a partir de um acidente – que só se tornou a *origem* de um processo orientado para um sentido final, porque foi percebido, interrogado e tratado segundo a lógica de certo sistema de esquemas de pensamento, de percepção e

de ação – que Erwin Panofsky [(1892-1968), historiador de arte alemão] comprova quando observa os arcos agivais(...). As obras humanas que a abóboda ogival, o corte da escrita gótica ou o arcobante representam, têm – para usar a linguagem dos escolástica – uma *intenção* ambígua, pelo fato de poderem ser apreendidas e apreciadas, seja por sua simples função técnica, seja por seu “valor óptico”, o que supõe um “interesse privilegiando pela forma”. (BORDIEU, 1982: 357)

Talvez nossos olhos vejam mais do que nosso cérebro tenha habilidade de projetar, e ainda que, o que possamos ou tenhamos realmente a capacidade de perceber/ver, seja sempre advindo de uma busca por algo *“refletido no espelho da memória”*, algo dentro do nosso repertório, formado pela nossa experiência, uma associação interna que provoque uma identificação. Dessa forma, é possível pensar que perceber este relacionado ao nível de terceiridade, que diz respeito ao último nível de apreensão do signo, – como consciência de algo, como um pensamento, provocando uma identificação na mente de quem o recebe, um pensamento se traduzindo em outro. “Perceber não é senão traduzir um objeto de percepção em um julgamento de percepção, ou melhor, é interpor uma camada interpretativa entre consciência e o que é percebido” (SANTAELLA, 1983: 51)

31

O caráter no qual se apoiava e o reconhecimento do mundo como imagem; só o podia satisfazer um verdadeiro idealismo. (LEICHT, 1967: 243). Na obra de Vitruvius irão se inspirar as teorias renascentistas de arquitetura, ao princípio de proporção reaparece na prática arquitetônica também como alusão simbólica e mística. O homem medidas para todas as coisas exemplo arquitetônico grego como princípio gerador do crescimento na organização das formas matemáticas de um esteta, geometra helênico. *“A seção áurea como princípio do retângulo harmônico. Verificou-se que esta relação é também o princípio do crescimento de alguns organismos e está na base de muitíssimas composições arquitetônicas e pictóricas. É considerada perfeita, pois potencialmente reproduzível ao infinito”*. (ECO, 2004: 67)

Recordamos como o artista primitivo costumava compor, digamos um rosto a partir das formas simples, estilizadas, das artes grega e romana insuflaram vida sob formas esquemáticas; a arte medieval usou-as, por sua vez, para contar a história sagrada; a arte chinesa, para contemplação. Apenas no renascimento com a técnica da perspectiva e dos *sfumato*, cores venezianas, movimento e expressão somaram-se aos meios que o artista dispunha para representar o mundo á sua volta. A pintura a principal das artes plásticas, era colocada acima da escultura, que com a introdução da graduação de cores de acordo com luz e sombra, ocorrerá a maior revolução na pintura grega; com a estilização plana de duas dimensões transformou-se de súbito em profundidade corporal e espacial. Os germes da pintura de paisagens, que naquela época começavam apontar, talvez devam ser procurados na pintura de cenários teatrais, então florescente. (LEICHT, 1967: 252)

A lógica de linguagem atestados como estruturas centrais foram herdadas dos padrões dos estilos: clássicos e românticos. “*Os conceitos mesmo não tendo forma própria, devem outro sim ter sutileza e acuidade (visual). A agudeza exige uma mente desperta, engenhosa e criativa, capaz de ver conexões com a facilidade do engenho invisíveis ao olho comum*”. A inquietação do espírito do Renascimento constituiu-se como ponto de origem do tipo humano barroco. (ECO, 2007: 229)

Recebidas da Renascença, O barroco europeu, por conseguinte de início também não fez outra coisa senão modificar formas, da arte grega, Reconhecerá a existência de uma lei íntima que rege a história da evolução das formas. (LEICHT, 1967: 260). Partindo da pintura dos mosaicos e afrescos bizantinos, bem como das antigas miniaturas, criou o espírito russo primeiro um novo conteúdo da pintura e depois uma *nova forma* nos ícones. Os ícones se tornaram a mais íntima expressão da profunda religião russa, que encontraram no cristianismo através das personificações de figuras divinas, – elementos da natureza propiciaram um desabrochar ao encontro com uma atmosfera nova,

tendo a arte áurea necessária a cativar um ambiente de vitrais e encantamento das figuras terrenas esculpidas. (LEICHT, 1967: 317-8, 345)

A atmosfera que envolveu o Ocidente sob o amplo arco da fé se expressa de modo maravilhoso nessa arte caracterizada pelos arcos redondos, que também cingia as massas arquitetônicas, mantendo-as unidas sob uma vigorosa vontade plástica. (LEICHT, 1967: 351) As artes plásticas avançaram até os altares das igrejas onde, com frequência, um realismo terreno, cheio de vida, escorraçou as formas hieráticas estilizadas. (LEICHT, 1967: 362). O pintor Giotto de Bondone por volta de 1267 a 1337 colocara a natureza dos movimentos humanos, em lugar do fundo ideal, dourado, aparece de repente nas pinturas o céu verdadeiro. Exercia a arte de narrar, meiga e o frescor matinal, tão característico para o início da Renascença. (LEITCH, 1967: 386,7).

Imagens cristas no conhecido hino à Primavera ou no Nascimento de Vênus, há sempre o mesmo estilo, leve, aéreo, que caracteriza a pintura de Botticelli (1445 a 1510) seja o único a chegar a Alta Renascença do século XVI na palavra do historiador da Arte Hermann Leitch (1967: 392) que nos atesta sobre: *“a materialidade ligada à terra, a par de profundo anelo pelo Além, imprimiram seu duplo cunho àquele período gerador a um tempo de verdadeiros colossos de vitalidade e de sonhadores e idealistas apaixonados”*.

33

Sobre estes mesmos artistas, ícones da renascença de suas obras como leitura iconografia iconológica. Os artistas da Alta Renascença seriam idealistas ao tomar, interpretar o mundo como se deseja que ele fosse. Leonardo da Vinci foi o primeiro a declarar que a pintura seria uma ciência inesgotável. (LEICHT, 1967: 394-5). Renascimento figurativo na construção renovada de mundos

Albrecht Dürer fora outra presença emblemática, sua arte esta cheia de pinturas cativantes se faz evocar numa historiografia da sua arte meticulosamente amante da natureza. Dürer, explorou diversos assuntos,

desde hieróglifos egípcios, onde a imaginação é fantástica ao máximo na arte gráfica – desenhos, xilogravuras, gravuras, estampas. A impressão gráfica fora o meio necessário da cultura popular alemã e, ao mesmo tempo, o condutor essencial, internacional da iconografia e das idéias da Renascença. A invenção da imprensa fez proliferar a palavra – e tornou possível reproduzir a imagem. (JONES, 2002: D8)

“A arte é síntese na ânsia a uma eterna juventude, sem a qual a vida seria um constante esvanecimento”. (LEICHT, 1967: 452)

O homem clássico tem o centro dentro de si. Isso equivaleria àquela típica atitude espiritual do grego que, baseado unicamente em si mesmo, seu próprio senhor e a rigor se próprio deus atravessava com rigorosos passos o círculo da existência e do centro de sua própria pessoa, vê o mundo com os sentidos bem agudos, como expressará Goethe – *“é um ser que sente a ventura máxima do homem pensante em ter explorado o explorável e em venerar tranquilamente o que não pode ser explorado”*. (LEICHT, 1967: 464)

“A arte nunca se extingue. Continua a ser hoje, como sempre foi, o extraordinário e infalível espelho da atitude do homem perante o mundo. É o que sempre foi: a inconfundível marca digital gigantesca do tempo. O desejo de estilização na história da arte sempre se apresentou como epifenômeno de forte coação social e espiritual. (...) não deve ser esquecido que enormes somas de energia artística são absorvidas na vida moderna pela arte industrial, pela pintura de cartazes, pelas artes gráficas, pela fotografia, pelo cinema e não menos pela classe dos engenheiros que se amplia cada vez mais”. (LEICHT, 1967: 513-4)

A expressão “infinito limitado” ao século XIX frontalidade isoladora convenção, imitação, processos vazios. Sem convenção na haveria uma sonata, um retrato holandês, uma catedral gótica, romper se com o passado visando alcançar o “estilo internacional”, uma utopia, pois viver sem precedentes é uma atitude irreal. A capacidade de isolar processos individuais, numa moldagem completamente distinta, a partir da utilização intelectual de

forma intuitiva como preverá Gropius, quanto ao uso ângulo reto. Somada a uma arquitetura isométrica que trabalha com a idéia de estruturas com base na verticalidade abre-se espaço para a transparência entre interiores e exteriores. Fachadas de vidros abertas para o entorno fundamentos básicos para a historiografia futura sobre a arquitetura moderna. (FORTY, 2007: 84,5-6)

As verdadeiras doutrinas da Bauhaus não foram formuladas pelos arquitetos, mas pelos pintores Itten, Klee, Kandinsky e Schlemmer. Este último sobre a arquitetura estar propositada, pois reconduz ao início, ao teatro. O teatro da atualidade já não é mais, montado em torno do espaço do espectador, tal como acontecia com a grande opera do século XIX, mas irradia a partir do centro – na época dos gregos, a orquestra –, que, transposto para as circunstâncias atuais, se denomina de “palco”, “tela”, “sala de transmissões” ou “estúdio”. Resumiu Schlemmer ao renová-lo a partir do centro rodopiante do seu ser. Viu o ser humano entre a astrologia, por cima dele, e o magnetismo terrestre, por debaixo dele, entre a arte e a Natureza.

35

### **Espaço, cor, forma e luz - tipos e medidas padrão**

A arte do palco é uma arte espacial, o que se tornará cada vez mais claro no futuro. O palco, incluindo a platéia, está além de qualquer organismo arquitetônico espacial onde as coisas acontecem para ele e estão condicionadas entre si por uma relação espacial. Um aspecto do espaço é a FORMA abrangendo duas formas superficiais (isto é, bidimensional) e a forma plástica (tridimensional). LUZ e COR são aspectos da forma, para os quais damos nova importância. Primeiramente, nossa existência é visualmente orientada e assim podemos ser agradados pela pureza ótica, podemos manipular formas e descobrir misteriosos e surpreendentes efeitos na animação mecânica a partir de fontes ocultas; podemos transformar e transfigurar o espaço através da forma, da cor e da luz.

“Para nós estes problemas e as suas soluções estão em fundamentos, em questões elementares, em descobrir literal e primeiramente o significado do palco. Nós podemos nos ocupar com o que torna as coisas típicas, com tipo, com número, e medida, com lei básica. Eu poucas vezes preciso dizer que estas preocupações foram activadas, não necessariamente dominantes, durante todo o período da grande arte; mas eles somente podem ser activados quando pré-condicionados pelo estado de hiper-sensibilidade de alerta e tensão, isto é, quando funcionando como os reguladores de um sentimento real de envolvimento com mundo e com a vida”.

“Descrevia sistematicamente as possibilidades de articulação do ser humano. Primeiro a junção de cubos estereométricos, cuja forma permitia combiná-los – aquilo que o arquiteto (Le corbusier) designa de ‘construção em domino’ e o pré-historiador (Ernet Heinrich) de “construção aglutinadora”. [...] Por fim a rotação do ser humano sobre seu eixo. Então surgem as formas básicas que conhecemos como cone, peças de xadrez ou marionetas desde os primórdios da arte e que hoje se transforma na forma espacial de um satélite”. (FORTY, 2007: 89-90)

## **CAPÍTULO 2**

### **3. Universo digital e a linguagem dos “Fenótipos Bio-gráficos”**

A configuração dos meios com a estilização das formas pictóricas a partir das figurações dos elementos dar-se-ia o registro de uma iconosfera presente com que as linguagens gráficas das mídias aderem sob homologias percebidas determinantes isomorfismos. Verificarmos neste novo e crescente trânsito (transe) digital, a sobreposição de estereotípias<sup>17</sup>, – freqüentes modelos inculcados na história biológica e estética humana.

“Os novos discursos da biologia não conceituam mais os seres humanos em termos de organismos hierarquicamente organizados, mas à luz das linguagens da comunicação e da análise dos sistemas, ou seja, em termos de sistemas de engenharia comunicacional, redes de comando e controle, comportamento propositado e resultados prováveis que, na semiótica peirceana, são chamados de *causação final*. (Santaella 1999)”. (SANTAELLA, 2003: 216)

37

Toda essa linguagem icônica dos vários meios de comunicação e, desta que vem a ser um refinamento de todo o processo de iconicidade, que é a linguagem da informática.

A arquitetura infovisual da linguagem computacional opera e é revelada por este caráter híbrido entre analógico e digital referente às interfaces dos softwares no trânsito dos símbolos articulados como identidade e interface de ação, reconhecíveis, passível no jogo das representações. O estudo das representações visuais e mentais é o tema decorrente de duas ciências vizinhas, a semiótica e a ciência cognitiva. O conceito de representação refere-

se de maneira geral, a signos, símbolos, imagens e a várias formas de substituição. Seu entendimento eleva-se no centro da teoria da ciência cognitiva, nas abordagens das representações: analógicas, digital, proposicional, cognitiva ou representação mental de maneira geral. (NÖTH & SANTAELLA, 2001:15)

Quando tratamos de imagem verbal, (1) como linguagem figurada, metafórica ou (2) ao definir a proposição como “retrato”, “figuração” (*picture* da realidade, “um modelo de realidade” segundo Wittgenstein do *Tractatus* - 1971, apud Nöth & Santaella (2001, 66):

“À primeira vista, a proposição – em particular tal como está impressa no papel – não parece ser figuração da realidade de que trata. Mas tampouco a escrita musical parece à primeira vista ser figuração da música, e nossa escrita fonética (letras), figuração da linguagem falada. No entanto, essas linguagens simbólicas se manifestam, também no sentido comum, como figurações do que representam. Para compreender a essência da proposição convém pensar na escrita hieroglífica que figura os fatos que descreve”. (MAFESOLI, 2007: xxx)

38

As semelhanças formais existentes entre a proposição e o “afigurado”, apresenta-se no pensamento como “figuração lógica dos fatos”. Não podendo segundo Wittgenstein ser entendidas como entidades metafísicas, privadas e imateriais. Próximo deste sentido encontra-se a noção de diagrama em Peirce, cunhado também de ícone diagramático de importância fundamental no raciocínio e linguagem de matemáticos e lógicos. Por isso mesmo os ícones são requisitados para o raciocínio, se a partir de Peirce, entendemos o pensamento como diagramático, pode-se especular em torno da cognição e a articulação voltada ao raciocínio empregado aos hemisférios. (NÖTH & SANTAELLA, 2001: 66)

Dos desígnios da linguagem desenvolver-se inicialmente sobre e na habilidade em operar no campo místico sistemas gravados de sentidos, dos

---

<sup>17</sup> **ESTEREOTPIA.** Estereotipia, arte de converter em formas, ou lâminas fixas chamadas clichês, o que primeiro se compõe com tipos moveis. (Enciclopédia BADEM)

símbolos. Esses sistemas edificaram a linguagem-suporte (imagem-linguagem) a partir da solidificação da estratégia imagística de imersão com as pinturas sagradas dos afrescos, ao panorama que instala o observador no interior da pintura. O padrão de linguagens, na estruturação dos modelos embrionários, são portadores de um esquema inquiridor ancestral, enviesado nos ditames de uma expressão cultural, ao articular figuras dentro do signo, analisados na dimensão do tempo, como nos exemplo: pinturas - fotogramas - figuras - de um gesto - signo - no cinema. A dimensão visual como conjunto orgânico caracterizado pela reprodutibilidade técnica que emite signos, símbolos e sinais.

Cabe-nos a descrição, alcançarmos o sobre vôo, desta emergencial linguagem. Sob esta luz que é a matéria com o qual se trabalha a imagem digital através do processo que o analogiza. Ressaltando a “natureza do entalhe” que lhe estiliza as feições dos diversos ícones dispersos nas redes, quanto à anatomia dos ambientes no interior digital, e os ocorridos trânsitos entre as gramáticas dispositivas que a imagem engendra numa esteira antropológica, – arqueologia dos vestígios, ao grande intercâmbio da modernidade, ecologia cultural e ecologia visual como patrimônio, que apressa o movimento dissolvente das identidades.

39

A hipótese que a cognição e o conhecimento humano se constroem universalmente sobre *metáforas* baseadas a partir da experiência corporal e das representações culturais envolvidas na natureza como suporte físico subjacente ao material elástico e flexível da cultura. A “teoria de redes de atores” proposta por Bruno Latour (1991) dá ênfase a teoria dos híbridos e sobre os processos de “tradução” que ocorrem quando pessoas, objeto, ou ideais fluem de contexto a contexto. (ERIKSEN & NIELSEN, 2001: 105)

O universo dos meios digitais oferece-nos inúmeros ambientes transitórios no direito de avançar sob zonas de ação que ressaltam acerca desta busca por espaços, atos de cena que atendam permitem-nos percorrer a

valer numa busca - a partir de contextos pictóricos projetados a causar-nos e paralisarmos a atenção quanto à presença do olhar com que cenários delineados aproximam-nos ao confronto da liberdade com o qual se partilha as possibilidades. Shopenhauer oferece-nos o conceito de *o sublime* através da idéia: “O mundo como vontade de representação” (1818), apresenta-nos:

“(...) natureza em agitação tempestuosa, (...). Rumor dos cursos d’águas espumosos. Ermo completo. Lamento do ar pelas fendas rochosas. Aí aparece intuitivamente diante de nossos olhos a nossa dependência, a nossa luta com a natureza hostil, a nossa vontade obstada; porém, enquanto aflições pessoais não se sobrepõem e permanecemos em contemplação estética, é o puro sujeito do conhecer quem mira através daquela luta da Natureza (...) para apreender de maneira calma, imperturbável, incólume, as Idéias exatamente naqueles objetos que são ameaçadores e terríveis. Precisamente nesse contraste reside o sentimento do sublime. (“O mundo como vontade de representação”, Shopenhauer, Artur. III, 39 [1818] apud – ECO, 2002: 275)

Impondo Sublime ao Belo, Kant (*Critica da faculdade do juízo*, 1970), apresenta-nos a hipótese de um Sublime Matemático, dado no exemplo descrito: “*pela visão do céu estrelado, quando se tem a impressão de que aquilo que vemos vão além de nossa sensibilidade e quando nossa imaginação sente a própria inadequação*”. O que para Hegel, ele será a tentativa de exprimir o infinito sem encontrar no reino dos fenômenos algo que exprima esta representação. (*Estética*, II, 2 1836-38 - apud ECO, 2007: 276). Doravante a beleza na será mais a idéia dominante de uma estética. Além disso, com os pensadores românticos, a atenção se desloca da natureza para a arte, que é única capaz de nos dar a possibilidade de realização do valor estético. (ECO, 2007: 276)

Por outro lado temos o sublime dinâmico diante da visão; como uma tempestade, nosso espírito é sacudido por uma impressão de infinita potencia. (ECO, 2007: 276). Determinados ambientes dirigem-nos a constituirmos territórios de agências, afeitos nesta experiência de um tônus expressional a “carga visiva” de certa informação arquetipal. A transformação simbólica, (segundo as teorias Junguianas), a impressionante força dos estímulos difusos

às inúmeras figuras conflituosas perante a força com que age no âmago do indivíduo (*in self*), traduz-se no intento do desejo, totalmente indiferente à forma e sedento exclusivamente quanto a *conteúdos*, supõe-nos uma *individualidade interessante*. Shopenhauer continua, a respeito de *o interessante* na mesma obra: “O mundo como vontade de representação”, (Vol. III - 1819, apud ECO, 2007: 40), entendendo-o como aquilo que estimula a vontade numa busca de preenchimento. Onde o objeto torna-se pura contemplação, mantida mediante um contínuo desvio da vontade:

“(…). a elevação acima de seus interesses, o que justamente constitui a sublimidade de tal disposição do espírito, o excitante, ao contrario faz descer o espectador da pura contemplação exigida para apreensão do belo, ao exercitar necessariamente a sua vontade por meio de objetos empíricos que lhe são diretamente favoráveis: com isso, o puro contemplador não permanece mais puro sujeito do conhecer, mas se transforma no necessitado e dependente sujeito do querer”. (ECO, 2007: 276)

A capacidade à projeção de objeto dinâmico, evadir ressalta-nos o caráter da imagem descrever com que a comunicação visual reproduzível, na voz do filósofo Carnevacci: “A CVR transforma o corpo num terreno, num ambiente exposto ao público, onde se plantam, à vontade, ideogramas extraídos da cultura visual geral”. (CANEVACCI, 1990: 23)

41

Os indícios nos revelam uma arquitetura ‘visão’ que antecipa o futuro. Reflexibilidade e reverberação o novo oráculo de Delfos, a internet, depositária de toda forma de escritura, oriundas das mais diversas “moradas” da história humana em trabalhar e ressignificar os códigos emblemáticos e numinosos da cultura global, a partir das hibridizações de linguagens que se renovam e incorporam novos modelos para as interações humanas contemporânea.

Essa desmontagem e montagem da personalidade a deriva do moderno conceito público e social, a multiplicidade das correntes e opiniões na atual estado da arte rompe e amplia com o que fora enaltecida como expressão do moderno individualismo, poder-se-a divulgar uma imagem líquida ao mesmo

tempo pública nas redes torna-se cada vez mais um terreno livre para a expressão do ser. Por todas as veredas possíveis retornamo-nos à eterna figura humana à paisagem pura, na construção de nossas extensões líquidas. Fabricamos nossas “insígnias” nas redes

Hoje a tela do computador é um ambiente de construção de imagem, os artistas contemporâneos experimentam as possibilidades do pixel, as paisagens digitais transformaram em ondas auráticas, por onde nos deflagramos a todo o momento. Do celular às páginas do Google, dos MODs, Blogs ao Facebook, a paisagem mudou recordando-nos de Cézanne que interpretava o mundo em cones, cilindros e esferas e Geoge Seurat que transformara a luz (impressionista) em pontos brilhantes há 200 anos, o pixel virou o ponto central das imagens atuais. Uma combinação hipnótica de textura luminosa, onde índices imediatos da fragmentação em vez da unidade, da luz do pixel no lugar da luz solar, com possibilidades abertas com as novas tecnologias propiciadas a inauguração do novo espaço digital de atração radiante.

42

Winfred Nöth traça uma especular jornada sobre os enunciados, as linhas de forças oriundas da semiótica. A despeito de seu livro: “Panorama da Semiótica, de Platão a Peirce”, em sua 4.<sup>a</sup> Edição (2005:11) põe-nos em contato, discursivo das possíveis afinidades entre a ciência cognitiva e a semiótica, diálogo emergente das relações que se tecem sobre as representações mentais e iconicidade, na importância da mediação sígnica para a superação de modelos diádicos de cognição e nas implicações semióticas das teorias dos esquemas. Diante do desenvolvimento de uma área de investigações que se estende da semiótica da arquitetura, da biossemiótica ou da cartossemiótica até a zossemiótica, uma resposta possível e pluralista a questão é: a semiótica é a ciência dos signos e dos processos significativos (semiose) na natureza e na cultura. O signo como instrumento cognitivo João de São Tomás (semiótica como lógica) *"Todos os instrumentos dos quais nos servimos para a cognição e para falar são signos"*. Signo como instrumento e, portanto, como um meio, constituindo um esboço da idéia de semiose como mediação, desenvolvida mais tarde por Peirce.

43

A doutrina das assinaturas teve seu apogeu na Renascença, num sistema elaborado de códigos para a interpretação de signos naturais, onde não só deus aparece como autor das mensagens do mundo, mas acompanhado três outros emissores (assinantes) de signos naturais (De Nat. Rer., 1591): primeiro, o homem, em segundo, um princípio, o homem, em segundo, um princípio interior do desenvolvimento chamado *archaeus* e, em terceiro lugar, as estrelas ou planetas (*astra*). Os signos naturais, que tais eminentes deixaram como traços indexicais no mundo, eram chamados assinaturas e podiam ser descobertos em várias zonas do mundo. Na face humana, os signos eram codificados pela fisionomia. As regras para descobrir o sentido das assinaturas nas linhas do corpo humano, assim como nas linhas visíveis da superfície das plantas, foram ensinadas na quiromancia; os segredos semióticos das assinaturas da terra, do fogo, da água e dos astros foram descobertos pelos códigos da geomancia, da piromancia, hidromancia e da astrologia,

respectivamente. Conforme a doutrina das assinaturas, os signos do mundo natural mantêm entre eles relação de iconicidade porque existem semelhanças, analogias, afinidades ou correspondências escondidas que os ligam numa relação pansemiótica. (Cf. Michel Foucault, *Les mots et les choses*, Paris, Gallimard, apud NÖTH: 1966)

Vico filósofo napolitano antes de Peirce nos coloca acerca da capacidade criadora do icônico (não-verbal) em relação ao mundo “simbólico” (verbal). Na dialética peirciana, o interpretante, em nível de terceiridade, ou seja, de generalização e universalidade, confere significado ao signo, ao mesmo tempo em que reverte ao nível de primeiridade, que é o nível dos ícones e das possibilidades (filosofia e filologia), como novo resultado do processo sígnico-histórico, que se chama escrita (logos-conceitos, retorno logos-fábula). O que para Peirce, a metáfora é um hipoícone terceiro, por ser uma analogia ao nível da representação. (PIGNATARI, 2004: 40)

44

Deslocaram-se na esfera da representação, à reflexão, ao pensamento, às abstrações, a representações abstratas e gerais. Tem por finalidade servir de objeto para o pensamento. Vico afirma-nos: “os pensamentos verdadeiros e a intelecção científica somente pode ser alcançados no trabalho do conceito”, e, de identificar conceito com “a significação da representação sensível”. (FONTE?) MENOMONICA

Em os sinais, que registram a linguagem, Adrian Frutiger (1997) em seu livro: “Sinais e Símbolos: desenho, projeto e significado”; do pensamento à imagem, propõem-nos segundo o ponto de vista deste, da escrita ter nascido, no sentido de uma verdadeira preservação do pensamento e da fala, no momento em que se desenharam os sinais, estes surgiram relacionados diretamente com as sílabas, palavras ou frases pronunciadas. (FRUTIGER, 1999: 85). O despontar do verdadeiro registro “plástico” do pensamento situa-se num progresso de mão dupla, que abrange o som pronunciado e os gestos desenhados de inscrição. Essa expressão complementar tendeu

progressivamente, a associar sempre os mesmo desenhos às mesmas imagens. As figuras transformaram-se numa escrita que conservou o pensamento e a fala de forma a permitir sua representação e, portanto sua leitura em qualquer época. (FRUTIGER, 1999: 86)

O patrimônio gráfico das escritas pictóricas como linguagem iconográfica portentosa, foram os primeiros registros transmissores de uma cultura voltada para inscrições visuais, primórdios de nossa imagética histórica. Como constructo de uma linguagem baseado na capacidade humana em representar através do desenho, esquemas visuais referentes às primeiras *atividades humanas*. Ao encontro do mágico sob o gesto inquiridor do desenho, fiando as primeiras formas de escrituras. Representa-nos o ponto de partida para o élan que tece a malha da linguagem em imagem, como pré-linguagem a desenrolar os elos aos impactos emergentes na cultura digital dos “Fenótipos Bio-gráficos”, como proposta conceitual quanto ao fenômeno cultural das superfícies digitais.

45

Prosseguimos tratando de um desenho figurativo deter-se como objeto imediato sua aparência, que segundo Abraham Moles (1973: 52), ao propor que toda imagem se diferencia das demais através de duas características: grau de figuração, ou seja, (grau de exatidão fotográfica com que seres, objetos e fenômenos do mundo exterior, conhecidos por meio da visão, podem ser reproduzidos pela imagem), é grau de iconicidade ou (grau de realismo que uma imagem demonstra aparentar com o objeto que representa).

Exemplificando-nos que uma fotografia ser mais icônica, portanto mais realista que uma caricatura, que por sua vez, é menos abstrata que um desenho esquemático ou diagramático. A singular força da figuração gráfica como uma ilustração pictórica atravessa imediatamente o componente fisiológico óptico-

cerebral, como por exemplo, a figuração de um personagem como o pato Donald, universalmente apreendido.

Afeitos de inteligência, alusiva a orientação sob um plano de representação e comunicação, para se abarcar juízos prévios a uma dada configuração. Modelos como paisagens de ação, como requer Bonsiepe (1997) à construção das interfaces que classificamos o tipo de espaço informacional infovisual. Em favor à intencionalidade dos dispositivos de navegação do espaço dar-se nesta especialização da experiência do olhar desde sempre, com que relacionamo-nos com a idéia a um sistema “cartográfico”: livros e mapas, do atlas aos dispositivos eletrônicos estão presentes a navegação. Que se daria por entre signos e diagramas (representações de fluxos): visuais, gráficos, e (sinaléticos) que organizam, orientam e identifica os fluxos de navegação sob um determinado meio espaço.

Uma representação típica de formas, que apreendem uma idéia, dotada de chamado atributos como no caso da maioria das figuras alegóricas da cultura ocidental provir de um fértil universo mitológico. A combinação da figura histórica com o objeto carregado de significado simbólico resulta numa expressão abstrata e de fato alegórica. (FRUTIGER, 1999: 200-1). Determinadas imagens alegóricas, ou em geral as imagens por Peirce, segundo Santaella (1992), tratarem-se de hipoícones, sendo sua aparência diferente à qualidade da aparência do objeto que a imagem representa, retendo como exemplos: pinturas e desenhos figurativos. Já os diagramas são definidos como hipoícones de 2.<sup>o</sup> nível, nos representado relações entre as partes de seu objeto, utilizando relações análogas em suas próprias partes constituintes do signo. Não obstante ao fato, Frutiger (1999) indica-nos que é difícil obter alguma certeza a respeito do conteúdo simbólico de qualquer figura na categoria de expressão gráfica não-alfabética de nosso meio. Já os diagramas apresentam-nos por conceitos tanto abstratos, ou figurativos para ilustração técnicas de conteúdo em níveis de esquematização e graus de iconicidade.

46

O design que caracteriza o caractere do signo, – *ideogramas* pictóricos que faz articular a imagem para produzir sentidos, no emprego das metáforas articuladas para sugerir relações imateriais, e das transferências metonímicas entre imagens. Semiótica da imagem define-se em um primeiro momento numa divisão signo icônico, referente, versus signo plástico, na qualidade da forma. Signo plástico resulta de cada significado que o observador une às qualidades como forma, cor e textura, são de natureza indexical e simbólica. A idéia de que as imagens se assemelham, de maneira geral, a seus objetos de referência (e atuam, por conseguinte, como signos icônicos) é não somente senso comum, mas também compartilhada por filósofos desde Platão. (SANTAELLA & NÖTH, 2001: 38).

As novas interfaces homem/máquina graças a seu caráter figurativo remetem-nos a uma ideografia dinâmica, que poderiam estar na origem de antigas tecnologias intelectuais (escritas alfabéticas, grafismos diversos, signo, matemáticos, imagens animadas etc.). Até o presente momento, os computadores têm sido para seus usuários o suporte eficaz de acrescentando-lhes um toque de conforto e interatividade em tempo real. *“Sua função iconizante: graças à gramática uma seqüência de palavras faz uma imagem”. “As categorias gramaticais da ideografia dinâmica (ideogramas, campos de ação, movimentos e transformações diversas)”*. (LEVY: 1980)

No caso do objeto principal, se reportar as representações, os representamens segundo Peirce dos sistemas de símbolos diversos: ícones, avatares, aquilo que acredito aproximar bem, – a “comunicação logoicónica” (imagens logocónicas, cunhada por Barthes), com o que acredito tornara um bom termos a se regularizar no decorres da pesquisa, tratando-se da imagens registradas , como inscrições compostas a constituir o que estamos denominando de assinaturas, marcas pessoais de um teleinteragente no universo digital. (FONTE)

Reorganiza, reagrupa a substancia, poética apropriada uma ordenação na organização dos signos sob um paradigma hibridizado que remonta um vocabulário (diacrônico), um alfabeto de formas, consistentes, empregado no design das coisas, na substância visual dos tipos fortes, em sua fisionomia características e determinantes para a constituição simbólica de sua aparência e forma, com os quais se firmam numa convenção por entre estereotípias visuais embutidas em seus semblantes

“(…) E se por um lado o modernismo reduziu o particular a seus esquemas platônicos (pensem em Mondrian, por exemplo, abstraindo sistematicamente a imagem de uma árvore em uma série de pinturas), a visualização de dados empenha-se em uma redução semelhante na medida em que nos permite enxergar padrões e estruturas por trás de conjuntos de dados vastos e aparentemente aleatórios. Portanto, é possível pensar a visualização de dados como uma nova abstração. Porém, se a abstração modernista era de certo modo anti-visual - reduzindo a diversidade da experiência visual cotidiana e familiar a estruturas altamente repetitivas e mínimas (a arte de Mondrian fornece novamente um bom exemplo) - a visualização de dados emprega freqüentemente a estratégia oposta: o mesmo conjunto de dados impulsiona variações infinitas de imagens. Portanto, a visualização de dados vai do concreto ao abstrato e depois, novamente ao concreto. Os dados quantitativos são reduzidos a estruturas e padrões próprios, que são depois explodidos em várias imagens visuais concretas e ricas”. (MANOVICH 2000: 77)

48

Percebermos deste trajeto histórico da visualidade, os movimentos ‘rítmicos’ e ‘táteis’ de uma ‘figuração’ em paisagens, e sobre a força das imagens: sua ideação simbólica; como expressão constitutiva de significação, oferecer os traços marcantes de uma cultura *originariamente produtora ao mesmo que leitora da visualidade*, sob domínio cognitivo humano em pré-visualizar um objeto a ‘esculpir’, representar e dotar-lhe de sentido, dotá-lo de um predicado de qualidade e de ação. Na ativação, “aumento” da realidade que irrompe e faz surgir às modelações inaugurais das ambiências imersivas como o panorama dos *designs* modelados espaciais.

A capacidade da visão da imagem, sua transitoriedade e sua expressividade, partindo de observações a meios propriamente visuais (fotografia, banda desenhada, televisão e a internet), enquanto ‘poesia’ da superfície. O meio na esfera digital é toda ação sob “tela”, esta membrana e nossa nova epiderme focal, que sensibiliza e “elabora o olhar” para configuração de “alfabetos de inscrição”. Sobre a paisagem em reflexão das imagens mediadoras, envolvidas nas sinapses do háptico, – uma fenomenologia dos sentidos produtora do que há de mais tátil na visão ao revelar nuances, traz a tona indícios de uma escrita em um *continuum* processo “complexo” nos fluxos das figurações, com que as linguagens nascem às formas de expressão, contidas na descrição das convenções que governam as irrupções de suas unidades, puras, revelar-se-iam aos indícios simbólicos que estão gravados na inteligência imemorial que conformam nossas miríades de significação. Uma semiótica do olhar diagrama, em focalizar a etnografia da “fala” – como “emblema”, inventário da cultura, no constructo polissêmico das linguagens.

49

Barthes nos diz que, além de uma representação, a imagem afigura-se-nos como uma representificação: concretude dos signos que a compõem em níveis tanto informativos e simbólicos, quanto de significância. Por um lado temos a informação, da “mensagem” que ela carrega como nível econômico da comunicação; por outro a percepção que a imagem engendra por um viés mais psicológico quanto ao agenciamento temático COGNIÇÃO. E um terceiro, o sentido de ênfase que se estabelece fora da linguagem articulada, no interior dos elementos que cada imagem possa encerrar; localizados com mais facilidade na imagem fixa do contexto – um ‘fotograma em potencial’, uma tela de elementos icônicos com maior força visualizante. (CIRNE, 72: 31,2)

Convergência cinema, arte e literatura e design para construção de ambientes informático dos objetos digitais LOOK and FEEL Bonsiepe

Os sistemas de signos destinados à visão e, especialmente, ao sistema de signos gráficos são espaciais e atemporais. Variação de mancha, dimensões de plano, angariando informação subsidiária à sua sobrevivência e criação. Há correlações estruturais em todas as formas de linguagens: escrita, da arte arquitetônica e kinésica. A partir dos traços que caracterizam suas estruturas simbólicas podemos distinguir e relacionar destas vizinhanças traços comuns e topológicos. *“Como os biólogos apontam o cérebro é o lugar de interação, onde todas as espécies de impressões e experiências se intercambiam e se traduzem, permitindo-nos reagir ao mundo como um todo”*. (MCLUHAN, 1977: 390)

“flutuam” símbolos. A comunicação com o novo computador seria de caráter mais lúdico, intuitivo, com interface gráfica modelada, a render maior agilidade e sensorialidade, revigorando esta relação numa prática mais humana. O *desktop publish* inaugurado com os novos softwares inteligentes, que tornaram a máquina computacional mais amigável e acoplada ao sistema cognitivo humano.

50

A informática não intervém apenas na ecologia cognitiva, que o universo digital se predispõe a estar no centro de estudos de uma nova antropologia da psicologia social, por estar também nos processos de subjetivação individuais e coletivos. A interface não é uma coisa, mas o espaço do acionamento (BONSIEPE ACOPLAMENTO) conexão, no qual se estrutura a interação entre corpo, ferramenta (objeto ou signo) e objetivo da ação. É exatamente este domínio central do design, a era da interface digital, do infodesign, revelando-nos seu status essencial, permitindo-nos acessar objetos e pacotes de conteúdos informativos, transformando sinais como metáforas a possibilitarmos surfar em informação interpretável.

os diversos sistemas de representação e notação inventados pelo homem durante as civilizações, têm por função semiotizar, reduzir a uns poucos

símbolos ou alguns poucos traços os grandes novos confusos de linguagem, sensação e memória que forma o nosso real..

Pignatari nos alerta para ter consciência da linguagem, é necessário libertar-se da “ilusão da contigüidade” e saber perceber associações por similaridade. Sendo o ícone o lado oriental dos signos. Artistas e cientistas trabalhem de forma análoga como criadores de ícones. Albert Einstein, pai do conceito da relatividade, ao propor uma ponte entre o conceito é o fazer, – “penso por imagens”, confidenciou-nos o astrofísico: *“A palavra ou a língua escrita ou falada, parece não ter nenhuma importância no mecanismo do meu raciocínio. Os elementos psíquicos básicos do pensamento são sinais determinados e figuras mais ou menos claras, que podem ser reproduzidos ou combinados ‘à vontade’”*. (PIGNATARI, 2004: 31-2)

O que em termos semióticos, podemos compreender segundos estes dois depoimentos, e de que arte, design e ciência articulam-se nas formulações de conceitos por imagens, hipóícones, ou seja, trata-se de uma capacidade de criação icônica, oposta a capacidade de conceituação verbal.

51

Por esse lado se atenta há uma nova situação do homem frente ao mundo material, e dos objetos e de as paisagens, – objetos que são “utensílios”, e paisagens que são “paisagens de ação”. O computador, amplificador do pensamento, se encarrega de assumir o laço entre ícone e imagem, e o domínio dele, adquirido através de operações que pertencem à lógica. Estará a serviço do pensamento e não da imagem. (MOLES, 1992: 17)

*“Se plantea, así, un nuevo problema filosófico; va no es el de la realidad de un mundo último a través de sua apariencias (sobre lãs cuales uno siempre hubo de preguntarse si existían para outra conciencia que no fuera la de uno), a hora es mucho más el de la figuratividad – lo que hemos llamado, com um término que hizo fortuna, la iconicidad –, es el problema de la mayor o menor coincidência entre la figura y um elemento cultural fijado del mundo exterior, uno de esos objetos llamados reales, que estamos acostumbrados a tomar y manipular, cambiar o*

*destruir, por médio de los cuales –hasta– hoy aprendíamos la vida; la iconicidad es la propiedad de una imagen de ser imagen de alguna cosa”. (MOLES, 1992: 18)*

A imagem segundo Júlio Plaza, (1987) enquanto seus conteúdos significativos, com os vários códigos que se instauram em uma fronteira fluída, entre informação e pictoricidade ideográfica, sob uma margem de criação onírica. E nesses intervalos que o meio adquire sua real dimensão, a sua qualidade, pois cada mensagem absorve a próxima, como todas as tecnologias as anteriores.

Avatares, como agentes dialógicos das redes (LAURENTIZ) das praticas comunicativas são como figuras alegóricas, representação de uma idéia de forma figurada com força simbólica, uma idealização de um ator digital, em exposição idealizada, figurada e imagética. Os avatares, como representações de jogadores, são vistos como alegorias permitidas nos espaços entre agências de cada ambiente imersivo possível em realidade virtual. Possuidores de uma figuratividade como “veículo” de expressão – um “corpo ideográfico”. Interfaces digitais Personagens virtuais são os novos fenótipos culturais de uma biotecnia. A representação indexial gráfica dos agentes. CARNEVACCI

52

A partir das relações performáticas nos envoltórios da virtualização em performática aos efeitos do ciberespaço. Avatares são apenas índices que trazem os quali-signo 1.ºs de um *representamem*, um objeto modelado com o intuito de figurar o espaço dialógico. Representa na pós-modernidade uma deriva da ampliação dos múltiplos estados de ação no interior digital, o avatar é uma ciberpersonalidade gerativa da mídia computacional. Uma transcendência existencial, onde o corpo é transmutado para o espaço “gravitacional” da rede.

*“Meu corpo móvel conta no mundo visível, faz parte dele, e é por isto que eu posso dirigi-lo no visível. Por outro lado é verdade que a visão pende ao movimento. Só se vê aquilo que se olha...O mundo não é em si, ou seja, o*

*mundo que vemos, e o mundo resultado de nossos movimentos, são partes de um mesmo ser.” (PONTY, 1978: 279)*

A Percepção para Ponty é uma vivência. É uma vivência da consciência, um ato, cujo correlato são qualidades percebidas pela mediação de nosso corpo. Há algo comum entre o gesto e o seu sentido: o sorriso e o rosto distendido. Poéticas entre o objeto e sujeito perturbam-se! Um infere sobre o outro, revelando-o. Um motivo ao menos aparente que revela o operador do instrumento que toca a amálgama significativa. Já sobre os problemas da estética segundo **Luigi Pareyson** (1989:70), a significância de a arte ser um acréscimo ao mundo natural, um mundo imaginário ou heterocósmico, porque no mundo natural acrescenta, às formas que já existem, formas novas que, propriamente, constituem um verdadeiro aumento da realidade.

Traçando um paralelo a respeito de o universo digital apreender todas as tecnologias comunicativas e possibilitarmos ampliar o espaço de ressonância aos desejos pulsantes que cada usuário encontra ao interagir com as possibilidades de “postar” e fabricar novas formas de parecer em agenciamentos diversos é ubíquo.

53

Paisagem e aquário imersivo. Espacialidade e foco à atenção a dados aos elementos da figuração: trataremos de “cena ou fotograma”. Enfim o espaço pictórico e seus elementos de figuração na paisagem envolvidos numa ‘trama’, que são percebidos como qualidade de objetos transicionais (imersos em espaços eletrônicos, virtualidade de estratos mentais em ação) em sistema de meta-objetos no entendimento dos conteúdos significantes dos objetos caracterizados conforme os ambientes imersivos.

A partir de narrativas por onde personagens encarnado em objetos figuras (ativadores) sob fundo necessário a contextualizar a paisagem, necessária a atmosfera da imersão, os atributos que envolvem os caracteres

digitais conformados numa epiderme (membrana-tela) numa *performance plástica* verificado no jogo relativo ao reinado da percepção das *semioses* operantes na figuração. A sintaxe destas imagens ritmadas num processo de associações mentais que faz articular a imagem para produção de sentidos.

Os objetos transladados para exemplificar as linguagens que se hibridizam, na construção de uma linguagem icônica suplantam ou aderem à linguagem escrita mesclada entre caracteres tipográficos e *emoticons* (icônicos animados) ser a aparência da própria fala dos teleinteragentes das redes. A maneira com se articula o artifício da interação (cria-se um sotaque) e impacta a linguagem sobre maneira na inserção a todos aos códigos e invencionices taquigráficas de comunicação e expressão.

“Assim a interação entre sentidos é um fato que dependa da recepção e também da capacidade de preenchimento dos espaços sensoriais. Todos os veículos, de forma mais ou menos acentuada, saturam-se uns aos outros, à maneira do processo sinestésico promovido pelo sistema nervoso central humano. Os canais técnicos sofrem também o processo de hibridização como combinação dos diversos meios ou códigos, processo relativo, sobretudo, aos meios eletrônicos de caráter inclusivo. Do mesmo modo que a espacialização dos sentidos nos conduz seqüencialmente à fragmentação (e McLuhan assinala a máquina como portadora deste processo), a hibridização e saturação nos conduz a uma visão simultânea das coisas, ingressando, no dizer de McLuhan, no mundo da estrutura e da configuração próprias da velocidade elétrica que substitui a seqüência mecânica. Assim, “as linhas de força das estruturas e dos meios tornam-se audíveis e claras, fazendo-nos retornar à forma inclusiva do ícone”. (PLAZA, 1987: 135)

54

Dado o apelo das imagens *em movimento*, para melhor se observar, como um fotograma, – os diversos gêneros de inscrições de adoção, – quanto a “insígnias” principais, que figuram na apresentação de uma identidade, que se dará nos limites das redes. Materialmente, colocar em suspensão a modalidade dos tipos representativos que determinado usuário digital, corresponde à utilização e seleção de signos que o representam (*representamen*) em diversas situações: como extensão pessoal em forma de *tipificadas de identidade digitais*: ícones de símbolos *misturados* (remixados),

Modelos, extratos de uma identidade, – rubricas logoicônicas, extraída, fabricada, índices de signos, imagens do ciberespaço lançadas com um interesse no sentido estético. A figura e uma forma exterior; aspecto; representação; vulto; cada um dos representantes de um drama; imagem símbolo. Para fabricação de um semblante inserido em sua forma; tanto na “fala” (maneira de inscrição digital do discurso); quanto na expressão que o configura numa disponibilidade estética, circunscrevendo uma idéia de pertença, e de tribo. Em um sentido mais geral, a figura e equivalente a forma, ao perfil ou contorno do objeto. O espaço panorâmico do enquadramento em interferências semióticas é comum às diversas práticas criativas fundadas na imagem.

*“Em termos de máquinas computadorizada, a individualidade de uma mente está na retenção de seus anteriores registros e recordações e no seu contínuo desenvolvimento segundo linhas já traçadas”.* (WIERNER: 1968, 100)

55

A cultura do *self* apresenta-se como prótese corporal, agindo entre natureza e a cultura. Elemento do processo de subjetivação, a moda oscila em duas frentes: a primeira como instrumento de padronização, correção, perfeição e novidade; e a segunda como pluralização das diferenças e atitude. A falta de legenda nas fotos de moda é um pseudo flagrante de indiferença “casual” ao fenômeno. A moda se produz como arquivo e vitrine do ser/parecer, sugerindo comportamentos e atitudes, fabricando *selfs* performáticos por meio de sutis recriações dos conceitos de verdade, do bem e do belo. Torna-se o veículo, por excelência, do prognóstico que Calvino sugeriu para o próximo milênio: leveza, rapidez, exatidão, visibilidade e multiplicidade. (VILLAÇA; GOÉS, 1998, p. 107)

Muitas vezes é pensada como uma espécie de máscara que disfarça o “verdadeiro” processo ativo ou modo técnico para construir e apresentar o *self* incorporado. Elas constroem *habitus* a partir das pessoas que articulam relações entre o corpo particular e o meio (espaço que o corpo ocupa), quando

isto se tratar da negociação dependente das técnicas corporais e modos de auto-apresentação. O sistema do vestuário inserido participa (ao lado dos exercícios propriamente corporais) da organização de um espaço social regido por proibições e transgressões mais ou menos definidas. Os corpos são modelados por meios de tecnologias de movimento ou constrangimento, onde as técnicas de *fashioning* constituem a primeira e mais visível forma denotativa de aculturação, expondo códigos de conduta, e construindo uma identidade mais do que marcando o corpo “natural” ou “real”. Neste sentido, a moda é uma tecnologia de civilidade, constituindo uma segunda natureza do corpo e referindo-se à maquinaria de representação. (VILLAÇA; GOÉS, 1998, p. 108)

As máquinas, por exemplos, que antes eram encaradas como objetos utilitários, hoje são vistas como mensagens que gera mensagens, geradoras e reproduzoras de regimes de símbolos “*prêt-à-porte*”, variando segundo o gosto do utilizador, quanto a criação frente aos seus emblemas distintivos, para aparição nos ambientes das redes sociais quanto nos imersivos.

56

Dando-nos conta às parábolas existentes entre cérebro e mente versus arquitetura e hipermídia esta linguagem que se vê utilizada no espaço cibernético concilia diferentes códigos no mesmo veículo, imagens figurais, sons e textos, são apropriados segundo uma lógica processual pessoal de escolha que ao longo das revoluções tecnológicas, com a cultura e a convergência das mídias segundo Santaella (2004), instrumentalizaram e municiaram um arsenal de aparatos digitais diversos, responsáveis pelo um acréscimo vertiginoso das imagens em circulação orbital, numa hecatombe emergencial quanto à produção do aparecer “projetado” sob os regimes a circulação das mídias, com destino as redes.

Uma das tarefas do pensamento que ronda o pensar das digitais dos “Fenótipos Bio-gráficos” consiste no estudo das “grafologias” que permitam compreender, com a pretendida ciência normal estudar e verificar as

ocorrências das estereotípias dos caracteres humanos, pelo arranjo da caligrafia (CALIGRAMA), a forma que caracteriza suas inscrições-registros dentro dos *representamen* logoicônicos, a saber, as assinaturas e figurações imersas nas redes, tal como observado anteriormente.

- Reconhecer à rubrica moldante, a “grafonomia”, que da figuralidade aos *avatares (símbolos diversos)* dispostos em tipos e gêneros mixados gráficos e digitais.
- Em consonância com a questão explicitada lançar mão de uma fenomenologia das aparências sob uma antropologia interpretativa, semi-simbólica

57

Redes planetárias de comunicação produzem uma reconfiguração da linguagem fora do padrão de sujeito na era da cultura impressa, pois essa noção se viu atropelada na era digital por um sujeito multiplicado, disseminado e descentralizado, enfim com uma identidade instável. A realidade (Poster, 1995) se tornou múltipla, sob efeito das novas mídias, como internet e realidade virtual que motivou comunicações descentralizadas e multiplicou os tipos de realidade que encontramos na sociedade. Santaella (2007) destaca que os processos culturais e comunicacionais propiciados pelos ambientes do ciberespaço tornam evidente essa multiplicidade identitária do sujeito.

O design semiótico ou melhor, a corrente semioticista do design atuante, estabelece a natureza de ser do objeto, além de um signo utilitário, enquanto objeto-função, à um objeto simbólico que parta traços a reforçarem além da performance utilitária um acento com dupla nota metafórica apreendida na cultura geral das formas. Somos como diz Cassirer, *animal symbolicum*. Ernest Cassirer (1874-1945) chamou de o “animal simbólico” por excelência: o homem.

Ser simbólico é nossa marca. Tendo em tese que o simbolismo tem suas raízes na evolução das espécies. Embasado no trabalho de Edgar Morin (1973) em: *L'avie de la vie*. Essas raízes vão passando de um estágio a outro como algo que renasce incessantemente. (SILVA, 1995:31).

Renascimento incessante remonta a idéia de produção produzida pela destruição: a metamorfose, de um modo geral implica destruição, ou melhor, desconstrução de uma força anterior, que não desaparece totalmente. Dela ficam traços na forma nova, que são elementos que possibilitam um entendimento dos fundamentos da linguagem, na transformação de uma experiência em signo ocorre uma metamorfose fundadora. Metamorfose porque não fica tudo da experiência no signo, uma forma nova que é uma redução; fundadora, porque esta nas raízes da semiose. (SILVA, 95: 32)

“Em meio à multiplicidade e a variedade sem limites das imagens míticas, dos dogmas religiosos, das formas lingüísticas, das obras de arte, o pensamento filosófico revela-nos a unidade de uma função geral em virtude da qual todas estas criações se mantêm vinculadas”. A meta é, pois, esse vínculo comum entre as diferentes produções humanas. Um vínculo que não é substancial, nem metafísico, nem instintual, mas funcional. O que funcionalmente vincula tudo isso é o fato de o homem poder ser definido, não mais como animal racional, mas como *animal symbolicum*. Para entender a característica fundamental do homem é preciso chegar a essa estrutura que subjaz a cada uma das atividades humanas; estrutura que, insiste Cassier, é de natureza simbólica: “A realidade física que o homem tanto persegue parece retroceder na mesma proporção em que avança sua atividade simbólica”. (SILVA, 1995: \_\_)

58

### Tabela de Cassier sobre o Pensamento: Empírico e Mítico

<i>Pensamento empírico</i>	<i>Pensamento mítico</i>
percebe qualidades fixas determinadas (coisas e propriedades);	percebe o mundo num estado muito mais fluído e flutuante;
percebem caracteres objetivos;	percebe caracteres fisionômicos;
vê a existência das coisas como determinada por leis universais;	a percepção é impregnada de qualidades emotivas; as coisas são matizadas com as tintas da nossa paixão;
tenta pagar qualquer vestígio de nossa primeira impressão;	privilegia a força original de nossa primeira experiência;
não destrói nem aniquila os dados da experiência fisionômica: eles perdem o valor objetivo ou cosmológico	ênfatisa o valor antropológico dos dados da experiência fisionômica.

Autor: **Cassier**

A história da tradução estética, esta ancorada no ícone. O coeficiente artístico é o agente da comunicação, a procura de um leitor (receptor), tornando-se objeto estético. Leitura para tradução é movimento hermenêutico. Analogia e ressonância, onde a simpatia contém analogia, pois muito antes de ser uma categoria psicológica a empatia é o murmúrio insistente da semelhança encantada e imantada. Processo de leitura na cognição de um signo desenvolvimento como forma dialógica entre signo e leitor. Consciência de linguagem será então a consciência de transmutação “leitura” de uma semióse estética, visando penetrar no que há de mais essencial no signo. (PLAZA, 87)

O que funcionalmente vincula tudo isso “ao projeto” é o fato de o homem poder ser definido, não mais como animal racional, mas como animal simbólico.

Os domínios das linguagens que inscrevem fisionomias, fenótipos perpassam a natureza da caracterologia determinantes a figuralidade “narrativa” das expressões que escrituram um conteúdo. Espírito que anima e retém, remetendo a um significante simbólico. Que fora a partir da Renascença, temos aquilo que foi chamado de pensamento figurativo, dentro do qual emerge o brusco realismo das formas, tomadas pelos corpos pintados, temáticas

naturalistas, nas quais a beleza das formas naturais e humanas, projetadas no plano divino, ganhou o porte massas físicas, de cores quase-realistas, representadas na relação entre o divino e os santos, dotados com aparência de seres humanos.

Teoricamente, se o computador se metamorforseia numa *máquina universal de tradução* para impressões sensoriais, então ele deveria ser considerado uma ferramenta do pensamento. Segundo Oliver Grau (2007), de o processo de criação se parece mais com uma dialogo, podemos traçar um paralelo com o *Denkraun* um espaço de pensamento que inseriu um intervalo entre o homem e a natureza, conduzindo-os das primeiras formas arcaicas de identificação mimético-corpórea como o mundo, até ao estágio científico-racional – da magia à lógica. A totalidade dos símbolos é aquilo que determina a vida social, preservando aquela energia que dá às imagens uma enorme espessura histórico-cultural.

A imersão física do indivíduo sob ambientes artificiais dar-se-ia na idade média com as primeiras incursões no mundo religioso, precisamente nas catedrais. A relação com a interioridade monumental, na escala e na farta distribuição de figuras santificada dá a dimensão pictórica algo extraordinário. O afresco une deuses e seres humanos no mesmo nível pictórico.

um afastamento da temática religiosa num sentido imagético associativo a arte renascentista italiana uma nova demanda por paisagens “pura”, não o valor ilustrativo ou decorativo mas sim os efeitos psicológicos que transformam o observador.

O plano é abandonado seguindo-se então uma “sede de espaço” que busca aprofundar na tridimensionalidade, o que hoje se estende para o além da pura representação da natureza e passa a criar um diálogo com o espaço urbano e, dentro desta perspectiva da arte e novas tecnologias, com os espaços virtuais e interativos, a necessidade aos escapes das dramaturgias.

61

Arte livre, eventos, narrativa privada e pública, de dentro do autor e para fora do mundo, ficção e realidade, ambivalência. Imanência artística Os avanços da ciência contribuíram para os desdobramentos da pintura abstrata: a física nuclear, que separou as unidades básicas da matéria de seu aspecto de superfície, fazendo aparecer um novo conceito de realidade até então erigido pelas leis da física clássica; e, nos domínios da psique, o surgimento de outros mundos paralelos.

O estruturalismo europeu muitas vezes refletiu com base na oposição saussuriana entre língua e fala, desdenhando o segundo caminho de que falava Saussure (1979, p.38), o da lingüística da *fala*. As análises desenvolveram-se do lado da língua e dos códigos. Um quadro teórico novo, para elaboração dessa outra lingüística. Em primeiro lugar, ao definir a comunicação com “a realização (performance) das estruturas culturais” (Schefer), eles fazem

explodir a oposição entre língua essencial e a fala acidental. Sua pesquisa não incide nem sobre a língua nem sobre a fala, mas, sim sobre a comunicação, que é *ao mesmo tempo* a língua e fala, competência e execução. Em segundo lugar, ao conceber a linguagem como uma *atividade*, e não como produto de uma atividade, eles abrem caminho para uma lingüística de campo, que poderíamos chamar de uma lingüística da fala. (WINKIN, 1998: 112)

“O AMBIENTE DO JOGO”. O espaço navegável, em redes ou jogos de dinâmica relacional em convivência digital. Observando a representação gráfica, pictorial e indexical do “performer jogador” nos destinos de interação em ação coletiva *sob ambientes digitais computacionais*. Um regime da visualidade emprega observar seus mecanismos: a revelar uma sintaxe; uma semântica; e uma função pragmática. Totalizando uma estrutura infográfica de apoio. Imagem de representação pictórica e sob forma de representação gráfica, “membranas de interface”<sup>18</sup> circundadas por entes digitais. Linguagem indexical desenhada, representativa, sinalizatória. À ou uma abstração simbólica que protagoniza no espaço uma atitude própria, comuns aos ícones passíveis de navegação, seleção e escolha, por onde se trafega nas por *look and feel* (tela principal) variados.

62

O novo teatro barroco, da era computacional, sem grupo preciso, encenado a sombra, através de engenharia dos MUDs (derivado de *modifications*), presentantes de uma *cibercultura* marcada por características de consumo individualizado, que incluem a base tecnológica que define as possibilidades de representação e interação. Realidade virtual hiperteatralidade das tribos ciber-performers, sob avatar em experiência multisensorial da linguagem hipermídia é animado em desenho computacional 3D por onde,

---

<sup>18</sup>**MEMBRANA DE INTERFACE**, é um conceito acoplado que realiza-se a partir da articulação entre o fenômeno face a face de Paul Virilio e a ação artística de Andy Warhol como o primeiro a identificar com meios apropriados o peso que a imagem joga na existência contemporânea; ele explica que não se conhece Marilyn Monroe e cria o modo de explicar formalmente essa membrana que se interpõe entre nos e o mundo, mediado pela imagem.

submerge e transforma-se num “ambulante”, em um *homo viator*<sup>19</sup> desterritorializado e *paripatético* (observação ao indivíduo Panótico de Paul Virillio).

lançado sem pontos fixos no espaço, a não ser ele próprio numa visão especula por ambientes “novo proscênio”, tridimensionail, num orbita numa gráfico-digital e sonora. Jogo em ‘cena’, figuração em *mis-sèn-cene*, modelagem social de um *self in process*. Novos valores pós-humanos, novo-humanismo renascentista, parnasiano<sup>20</sup>, aberto a multiplicidades, que por hora parece remontar e retornar ao culto da arte clássica, da beleza objetiva, impessoal, pictórica que freqüentemente introduz um elemento exótico, decalques evocações históricas.

Colocando em perspectiva importantes questões teóricas (a narratividade, a interação) e técnicas (tecnologia gráfica<sup>21</sup>, inteligência artificial) do desenvolvimento de jogos. Aproxima o jogo do drama e das artes em geral, e difere de outras linhas mais interessadas no jogo como brinquedo ou num nível mais puro do ‘jogar’. Contato (*in-put*) de aprendizado e associação e conexonismo (*out-put*), ou fuga a procura de estesias (*cut-up*), sob novo habitat de mundos possíveis! Se pode habitá-lo, amplificando mais e mais a sensação de presença. Habitar o ciberespaço e multiplicar-me em projeções definindo mais zonas de agencimentos, potência exponencial de vida! Dialética da imortalidade! Os romances do século XVIII nos contam estórias de ficção

63

---

<sup>19</sup> Gabriel Marcel (filósofo francês, do início do século XX) filosofa a respeito de a realidade humana apresentar-se como a realidade de um *homo viator* (viajante), por ser um ente que está sempre em mudança.

<sup>20</sup> Parnasianismo, do ponto de vista do assunto, caracteriza-se pelo realismo, universalismo e esteticismo. Os poetas parnasianos vêem o homem presa à matéria, sem possibilidade de se libertar do determinismo, tendendo ora para o pessimismo ora para o sensualismo. Por outro lado seu esteticismo exige forma perfeita quanto a construção e a sintaxe à encntrar na sua poética, mais e técnica e forma que inspiração ou esência...dando origem a manifestação de poesia sincrética e de transição.

<sup>21</sup> A popularização da representação tri-dimensional, pela plataforma *Playstation*, por exemplo, foi significativa para a queda de popularidade de gráficos bi-dimensionais.

com personagens em sua transformação subjetiva. Sonho realizado, dilemas de territórios, fantasias abertas, satisfação específica em ato de 'narrar', inserir-se em próprias atuações.

Umberto Eco, em a Estrutura Ausente, diz: exemplo nítido do que seja um código antropológico é o que vamos encontrar nos estudos da prossêmica. O espaço da fala. Além da distância entre indivíduos num relacionamento carregar-se de variantes de significados, ao elaborar as possibilidades de relacionamento espacial entre indivíduos, não se pode deixar de levar em conta os valores semânticos adquiridos em determinadas situações etnológicas e sociológicas. (GAMA, 1982: 145). Edward Hall (19\_\_ ) numa configuração ocidental propõe que cada um de nós se move no interior de uma bolha; a “dimensão oculta” da cultura que é a relação do homem com o espaço; o “território”, uma escala da distância interpessoais. “Interacionismo simbólico”, propositores da teoria da formação social do “si” (*self*), como instância em que o indivíduo toma consciência de si mesmo, colocando-se nos diversos pontos de vista dos membros de seu grupo (como um jogo de papéis). (WINKIN, 1998: 112)

64

Seleção e modelamento de signos da informação a um conjunto de ícones que representam uma economia de linguagem. Toda essa linguagem icônica dos vários meios de comunicação e, desta que vem a ser um refinamento de todo o processo de iconicidade, que é a linguagem da informática Tudo está impregnada de linguagem, a tal ponto que é preciso utilizá-la até mesmo para essa nova matriz que nos enquadra a da informática. Esta escrita imagética pictórica, este grau de figura da forma exterior; aspecto, representação, vulto, cada um dos representantes de um drama, etc. Imagem, símbolo, o mundo mágico das imagens, formas de expressão com permitidas permutações fonéticas, morfológicas ou sintáticas. Espectro novo, resíduos dispersos na memória, acumulação indefinida de traços, menomônicos.

Na medida em que nossa consciência examina o objeto, ela modifica o conjunto de possibilidades de estados futuros do objeto, ou seja, o observador consciente interage com o objeto e o modifica. Nossa liberdade é uma condição que nos permite conhecer e observar, facilitando perceptivamente a associação entre idéias de “um todo exterior”, correspondente a pontos interiores. Deleuze descobre no empirismo: uma filosofia da experiência que valha imediatamente, e no mesmo movimento, pelo ponto de vista imanente que põe em jogo (o do associacionismo). Assim *“se chamamos experiência à reunião das percepções distintas, devemos reconhecer que as relações não derivam da experiência; elas são o efeito dos princípios de associação (...) que, na experiência, constituem um sujeito capaz de ultrapassar a experiência”*. É, portanto num mundo de exterioridade – “mundo onde o próprio pensamento tem uma relação fundamental com o Fora”. (ALLIEZ, 96: 17-8)

Percepção é situar-se no ambiente, sempre um dado sob certo campo relacional. Seu organismo, seu espaço, suas coisas, *na* construção de referentes aos processos como pontes, aproximações. O acoplamento da estrutura cambiante de uma unidade autopiética estruturalmente plástica com a estrutura cambiante do meio, e chamada de adaptação ontogênica, versa, sobre a relação estrutural de interação do observador ao sistema. O processo de acoplamento estrutural dar-se-ia de maneira ao meio incidente, no tocante as características de natureza, plasticidade dos agentes, fisiologia dos organismos, atores e o meio estruturante, dados a percepção sob certo campo relacional, seu organismo, seu espaço, suas coisas.

Descobriu o imenso potencial simbólico do *diagrama*, a imagem que organiza e esclarece a imagem-lógica, a imagem-conceito, à imagem-rigor. Segundo Dagonet (1973) “uma imagem ordenada e essencial, uma neogramática” e “não há nenhuma disciplina que não se beneficie da iconicidade: da física e da cinemática à geologia, à tecnologia ou mesmo à fisiologia”. A estilização diagramática possibilitará à ciência construir uma nova

linguagem, tão axiomática e universal quanto à matemática: a representação iconográfica. Dagonet, diz respeito à fusão de arte e ciência e também à descoberta de um número impressionante de métodos gráficos-pictóricos de investigação científica, utilizados até hoje em ambientes computacionais. A botânica se tornou um rigoroso exercício de ciência exegética e de criptologia, pois substitui a prolixidade formal das plantas por seu respectivo diagrama-modelo, estilizado e geometrizado. Diante da abundante variabilidade das plantas, o botânico, busca isolar “grafemas”, e com eles elaborar uma linguagem iconográfica que permita não simplesmente descrever o mundo vegetal, mas acima de tudo *escrevê-lo*. Na condição de ciência icônico-escritural, a química se torna uma teoria geral da figuração, com base na matemática dos grafos e nos cálculos matriciais. (MACHADO, 2005: 25, 6,7)

66

A vida das idéias, a Noosfera atribuída a capacidade mítica campo do simbólico estruturado a linguagem humana polivalente e polifuncional, exprime, constata, transmite, argumenta, dissimula, proclama, prescreve (os enunciados “performativos” e ilocucionários”). Está presente em todas as operações cognitivas, comunicativas, práticas. É necessária à conservação, transmissão, inovação culturais. Consustancial à organização de toda sociedade, participa necessariamente da constituição e da vida da noosfera<sup>22</sup>. A linguagem não tem existência fora da sua representação mental, estão sujeitas as estruturas do espírito/cérebro humano. (MORIN, 01: 197)

Sendo a sociedade produtora da linguagem, o homem faz a linguagem que o faz e fala à linguagem que o exprime. Precisamos antes de tudo,

---

<sup>22</sup> **A NOOSFERA** repleta de classes e de espécies diversas, não se presta a uma categorização detalhada como a botânica ou a zoologia. De onde, desde a pré-história, certa quantidade de mitos, deuses e idéias, continuam a pairar no mundo urbano moderno, como espectros “duplos”, fantasmaticamente. Os grandes tipos noológicos do passado não desaparecem, evoluem de modo ramificado com surgimentos criadores, a partir de fantasmas, sonhos, imaginações, e de criações intelectuais, para o sistema de idéias. (MORIN, 01: 184)

conceber a linguagem como um ser-máquina, auto-sócio organizadora, dentro da máquina sociocultural, ela próprio auto-organizadora. (MORIN, 01: 198)

Lev Manovich sobre:” O excesso de dados e o belo”:Desenvolve uma balizar teoria balizar a cerca do espaço navegável. E as possibilidade de abstração a romper o design dos novos meios de comunicação para visualização de dados.

Embora as ciências puras e aplicadas contemporâneas - da matemática e da física à biologia e à medicina - dependam significativamente da visualização de dados, na esfera cultural a visualização permanece confinada a gráficos e diagramas bidimensionais nas páginas de economia dos jornais, ou às visualizações tridimensionais que ilustramos ocasionalmente a trajetória de uma estação espacial ou de um míssil.

67

O termo visualização para situações nas quais dados quantificados que, por natureza, não são visuais – dados, ou melhor, os meta-dados relativos a a demonstrar conjuntos de fenômenos passível de alguma forma de exibição. O conceito de mapeamento está estreitamente relacionado à visualização, mas faz sentido manter a separação. Ao representar a totalidade dos dados usando um mesmo código numérico, os computadores facilitam o mapeamento de uma representação em outra: imagem chapada em superfície tridimensional. A visualização pode então ser entendida como um subconjunto particular do mapeamento, quando um conjunto de dados é mapeado em uma imagem.

No entanto, os conjuntos de dados que queremos representar possuem frequentemente, mais de quatro dimensões. Nesses casos, os designers e seus clientes precisam escolher quais dimensões irão usar, quais irão omitir e como irão mapear as dimensões selecionadas. Trata-se da nova política de mapeamento da cultura digital. Quem tem o poder de decidir que tipo de mapeamento

será usado, quais dimensões serão selecionadas, que tipo de interface será fornecido ao usuário - essas novas questões sobre mapeamento de dados são atualmente tão importantes quanto as questões mais tradicionais sobre política cultural (quem é representado e como, e quem é omitido). Mais especificamente, essas novas questões sobre a política de representação de dados quantificados seguem paralelamente aquelas sobre o conteúdo das representações de mídias icônicas e narrativas. No último caso, lidamos geralmente com pessoas, países e etnicidades; no caso anterior, as imagens são animações tridimensionais abstratas, diagramas tridimensionais, gráficos e outros tipos de representação visual aplicada a dados quantificados.

## **CAPÍTULO 3**

### **4. A irrupção das Digitais dos Fenótipos Bio-gráficos no movimento da arquitetura metamórfica da interface digital**

Uma hipótese ressoa nessa paisagem digital; ao sugerirmos o conceito de bricolagem de Lévi-Strauss. Na maneira como inferimos diretamente nesta arquitetura metamórfica da interface digital. A seguir como um elaborado plano prático, conjuntos estruturados, não diretamente a partir de outros conjuntos estruturados, mas utilizando resíduos e estilhaços (restos) de eventos. Nada e criado do nada: existe já uma parcela de sentido, fragmentado, estilhaçado, que tanto o pensamento (mítico) como a bricolagem aproveitam para construir o novo objeto, o novo sentido. (ASSIS, 1995: 80)

69

A arquitetura infovisual da linguagem computacional opera e é revelada por este caráter híbrido entre analógico e digital referente às interfaces dos softwares no trânsito dos símbolos articulados como identidade e interface de ação, reconhecíveis. Hoje, a sensibilidade cibernética digital, são de instalação e *performance*, a interface e a fronteira, é o sujeito não pertence ao mundo é uma fronteira do mundo a partir da linguagem.

A leitura de Renaud detecta a crise da ordem da representação não na abstração, mas em operações fundadas na figuração que corroem a figura até transformá-la apenas em superfície, em pura *imagerie*. Exemplar nesse sentido, fora proposta de Warhol, que transformou a figura humana numa forma-superfície, a testemunhar uma existência alusiva, uma identidade pelicular, a antecipar as interfaces de conversão da imagem numérica. A

passagem da superfície à interface, do óptico ao numérico pressupõe uma outra ordem visual, alicerçada não num objeto, mas num modelo e em suas regras formais de manipulação. Passa-se da imagem especular à *imagerie* especulativa, da contemplação à ação, o que gera uma nova situação iconográfica, assim descrita por Rénaud, (apud FABRIS, 1998):

“O artista do Renascimento supera o anterior estágio artesanal, intrinsecamente vinculado ao domínio de técnicas manuais, e se converte num pesquisador, no organizador de uma nova visualidade, que tem na perspectiva seu produto mais sofisticado editor de conteúdos da noosfera. [...]. A idéia clássica da janela é substituída pela interação permanente entre imagem e modelo, pela possibilidade de penetrar no interior da imagem, que se transforma em lugar, ao ver abandonada a bidimensionalidade à qual estava condenada. Experiência em si, em potência, que possui outras possibilidades para além daquelas imediatamente visíveis, a imagem virtual constitui para Philippe Quéau não apenas uma nova técnica, mas, antes de tudo, "a aparição de uma nova escrita", tão determinante quanto o alfabeto e a imprensa”. (apud –FABRIS, 1998)

Tipos de infográficos esculpidos ilustrado sob uma construção em níveis de figuração iconicidade e figuração. Diagramática esquemática, técnico icônica, figurativo e pictórico Ambiente infográfico digital. São como bases ilustradas de telas. Organizadas sugere possibilidade de navegação, flutuação - as possibilidades de interface, enquanto locomoção por entre arquiteturas virtuais de pixel.

“A arquitetura da hipermídia nos possibilita ensaiar um trânsito perceptivo sob a máquina computacional polimorfa depositária de toda escritura como campo de inscrição digital: metamórfica; matemática; poética; histórica. Sistemas computacionais, engenharias comunicacionais, sistemas da informação, e artístico voltado a poiésis. A linguagem hipermidiática do ciberespaço, este espaço labiríntico navegável, agrega diferentes linguagens no mesmo veículo como imagens em movimento, figuras, sons, textos, etc.” (SANTAELLA, 2004: 50)

Numa busca pela contribuição mútua entre diferentes matrizes da linguagem, que de fato, é característica intrínseca da hipermídia: “... o primeiro grande poder definidor da hipermídia está na hibridização das matrizes de linguagem e pensamento, nos processos sígnicos, códigos e mídias que ela aciona e, conseqüentemente, na mistura de sentidos receptores, na

*sensorialidade global, sinestesia reverberante que ela é capaz de produzir...*  
(SANTAELLA, 2001: 391)

Modelos representativos de ex-posição, quanto à semioses envolvidas nos complexos paradigmas comunicacionais, da representação dos regimes midiáticos visuais ao ciberespaço na fabricação dos *designs* (avatars) e seus (signos distintivos) e aparência das *skins*, quanto à paisagem dos jogos interativos, de atuação e máscara, com que os ambientes imersivos dispõem à ação digital tipo *second life*. O tratamento tridimensional dado aos ambientes dos jogos MUDs The Sims e da realidade virtual referente ao metaverso Second life, explora o território de contato entre o avatar e o ambiente, lugar virtual ou sistema de diferença e de semelhança sobre as agências permitidas ao programa. A avatar e suas faces tornam-se uma opção no espaço, cultural, arquitetônico e visual, um esquema visual que intervém no caos do ambiente, superfície magnética jogo e prazer.

71

Petry propõe-nos que a “*topofilosofia*”, é uma geometria encarnada! Um pensar sob a linguagem híbrida da hiperimagem, A partir da construção de um raciocínio livre, possível e inaugural ao enfrentamento junto à meta-objetos. Este pensar tridimensional: filosofia, matemática e arte, habitam o exercício do inteligível ao sensível modelagem que, a partir da racionalização das formas projetivas na utilização de estruturas geometrizadas corresponderem a uma relação direta na composição do espaço a partir de nos centrais articuláveis. A computação gráfica de softwares para desenho 3D utiliza-se de articular volumes, num primeiro momento elementar a buscar como na escultura, seja na aglutinação de planos ou na eliminação de arestas o objeto volumétrico desejado. O que outros softwares de permitem-nos trabalhar ao nível de detalhe do acabamento formal quanta na textura “impressa” num sentido óptico-tátil da superfície. A Topofilosia em sua quinta versão, Petry (2003),

Em Plaza (1987), a história da tradução estética, esta ancorada no ícone. O coeficiente artístico é o agente da comunicação, a procura de um leitor (receptor), tornando-se objeto estético. Leitura para tradução é movimento hermenêutico. Processo de leitura na cognição de um signo desenvolvimento como forma dialógica entre signo e leitor. Consciência de linguagem será então a consciência de transmutação “leitura” de uma semiose estética, visando penetrar no que há de mais essencial no signo. O que, segundo Santaella (2005), a respeito da não interpretação do signo, mas sim de procurarmos avistar os equivalentes perceptivos. O ato interpretativo pressuporia uma amarração de forças, à presença chancelar da intencionalidade e, obviamente, do jogo representacional com o apressamento predicado "selvagem" do objeto.

“A prática deleuziana da montagem indicia juntamente com a apropriação e a exploração poética do acaso. A criação percebida como tempo na oposição passado e futuro, sendo a tradução o intervalo fornecedor de imagens do passado como ícone (possibilidades icônicas para o presente) e entre o passado e o futuro encontramos um problema de valor e uma operação ideológica para confirmar o presente, valores históricos para modelo de ações e um retorno, “revival” da moda, onde o autor é a história ou o estilo de uma época”. (CAMPOS, 2003)

72

E essa passagem (para as paisagens digitais) da potência ao ato é que constitui, segundo a teoria de Aristóteles, o movimento, sob a diferença de cada qual. Reportamo-nos aqui a palavra “ciber”, que em grego é piloto (a origem helênica dessa palavra é importante enquanto reflete as tradições socráticas-platônicas de independência e autoconfiança individual), que se move, guia-se por agenciamentos próprios. Aos termos da cibernética ou da pessoa cibernauta nos fazem retornar ao significado original do “piloto”, introduzindo o “gênero” “*cyberpunk*” à condição possível, com que a tecnologia da informação e agenciada ao conhecimento ao pensamento original, com que visionários artistas se lançaram a aplicações quântico-eletrônicas. (CAMPOS, 2003: 11)

Diante de um receptor que ao mesmo tempo é teleinteragente atomizado (o sistema atômico é variável e em elevado grau, instável) modificável a qualquer instante, ao *cut-up*, sendo muito mais próximo aos fatos concretos da

percepção do que a seqüência linear, flui, segundo a lei da atomização do todo social, naturalizados pela reação e adaptação constantes. A mídia cibernética não pode ser controlada. A observação direta dos fenômenos visíveis e substituída por uma *teleobservação*, à ausência da percepção imediata da realidade concreta engendra um desequilíbrio entre o sensível e o inteligível, quanto mais os meios de teledeteção e telecomunicação forem performativos, ou melhor, *videoperformativos*. Torna-se evidente, a transparência que reorganiza a aparência mediada do mundo sensível, portanto sua figura, sua forma-imagem. De fato a transparência televisada substituiu a aparência do olhar direto, sofre a transmutação da *teleobservação* e da telecomunicação dos dados da imagem, de uma imagem globalizante. (VIRILIO, 1993: 22)

Na tradução Intersemiótica (Walter Benjamin 1942, apud PLAZA: 1987) sobre a transcrição das formas, o que se visa é penetrar pelas entranhas dos diferentes signos, buscando iluminar suas relações estruturais. Walter Benjamin sob a tradução, diz, ser antes de tudo uma forma, que para compreendê-la desse modo, é preciso voltar ao original, já que nela está contida sua lei, assim como sua possibilidade de tradução. Na medida em que a criação encara a história como linguagem, no que diz respeito à tradução, podemos aqui estabelecer um paralelo entre o passado como ícone, como possibilidade, como original a ser traduzido, o presente como índice, como tensão criativo-tradutora, como momento operacional e o futuro como símbolo, quer dizer, a criação à procura de um leitor.

Na tentativa de encontrar os desejos motivadores deste acoplamento estrutural, baseia-se no fato biológico de um estrato humano de humanidade, sobre uma mente-espírito evocado com, e na cultura, que opera e fabrica as linguagens, impactando suas convenções que transborda de forma heteróclita. Depósitos, vestígios de suas inscrições, alterando drasticamente as condutas com que estas linguagens vão se sobrepondo e afetando, na mistura dos códigos os agentes de expressão. *“Para retomar uma análise de Heidegger, já*

*não se trata mais de representação, mas de uma “aparição” que favorece a manifestação do outro*”. (MAFESOLI, 2007: 192)

A linguagem não tem existência fora da sua representação mental, estão sujeitas as estruturas do espírito/cérebro humano. (MORIN, 2001: 197). A linguagem é a encruzilhada do biológico, do humano, do cultural, do social, se fazendo parte da totalidade humana contido na linguagem. Os ambientes que ampliam o campo perceptivo do interator, “sociologia figurativa” a partir de espaços específicos, onde usuários experimentam, compartilham, transformam e intensificam maneiras de sentir e ver o mundo.

“Segundo Cassirer “Devemos retroceder ao simbolismo “natural”, para a representação da consciência como um todo que está necessariamente contido ou, ao menos, projetado, em cada momento e fragmento de consciência, se nós desejamos compreender os símbolos artificiais, os signos “arbitrários” que a consciência cria na linguagem, arte e mito. A força e o efeito destes signos mediadores permaneceriam um mistério se não fossem, em última análise, enraizados em um processo originário do espírito que pertence à essência mesma da consciência. (...) Esta função simbólica “possui diversas direções “naturais” – e as formas simbólicas são precisamente estas direções nas quais o sentido se realiza na consciência humana.” (CASSIRER, 1953: 52)

74

O conceito da *enação* (atuação), nos pressupostos de Maturana e Varela é proposto por Varela para substituir a representação como categoria cognitiva privilegiada, na tradução de Accyoli, (2006). A atividade cognitiva se desenvolve na concepção de Varela, por uma interação recursiva de modelos mentais (sistemas de símbolos agregados numa memória) com sua contraparte física, material – a rede sensorio-motora, que por sua vez muda incessantemente nas interações com o meio.

Antropólogos e psicanalistas compartilham da visão, de que, a cultura esta no plural, entendida com um fato objetivo, situado no mundo externo. (LENCH, 1985: 91)

“A tese de Devereux [1969] implique que, embora de um ponto de vista estritamente genético, a distinção da humanidade seja uma ficção (e o homem

seja dotado por uma natureza única), se, por outro lado, se aceita a idéia de que existem culturas (no plural diferentes), então a etnopsiquiatria é levada a gerar toda uma galáxia de raças sintética (“grupos étnicos”) onde a natureza unitária do homem é modificada segundo naturezas “étnicas” separadas, atribuindo-se depois um valor retroactivo às diversas culturas. Este modo de levar a questão remete-nos para a obra muito citada *Patterns of Culture* [1934], de Ruth Benedict, onde tiveram origem um estilo de investigação e uma teoria antropológica, durante algum tempo com grande voga, conhecidos pelo nome de “cultura e personalidades”. Mas tarde, a escola perdeu sua popularidade por razões empíricas”. (LENCH, 1985: 92)

A existência ou não de uma homologia estrutural, com a força dos habitus, repousa na idéia a revelar-nos uma possível hipótese quanto uma ideografia dos traços, que se faz perceber como atributos da forma que quer corporificar e significar uma cultura biográfica numa razão iconográfica. Contorna e encerra a expansão de uma cultura etnográfica, quando se expande a domínios exteriores se universalizando. Tornando-se um patrimônio de preservação cultural e identidade. De matrizes (mitemas de símbolos) que circulam a supor em efeito mnemônico como regra compositiva aparentemente arbitrária mais arraigada na linguagem gráfica figural dos elementos constituintes de expressão de uma cultura.

75

Traduzidos na esfera da cultura o interesse do design por aparências diversas a hipótese dos humores atribuídos a forma e produtos estarem vinculados as aparências que resgatam e prospecta uma realidade imbricada na bio-cultura. Dinamizados num desempenho “teatral”, atribuído á objetos de uma cultura material, envolvente nas relações de *empreite*, que necessitam para posicionar-se frente a um conjunto de espectadores

Um eixo sintagmático quanto a compreensão das digitais dos Fenótipos Bio-gráficos, vem a tona, pelo menos em termos relacionais sintáticos, revelados nos sinais plásticos e figurativos que compõem um conjunto simbólico biográfico. Expressões matizadas (mitemas<sup>23</sup>) sob entidades

---

<sup>23</sup> Sistema de oposições ou “dualidades” que fundamentam os mitos, que segundo Lévi-Strauss são pressupostos culturais. Os elementos básicos de que se compõe são chamados “mitemas”,

materiais circunscritos numa cultura. Quando organizado num contexto étnico, revela-nos um “alfabeto, escritura”, sob pressupostos de equivalências constitutivos em sua morfologia estrutural. De certa forma são estes traços figurais que organizam um “eu” cultural reconhecido no imaginário de uma memória etnológica.

Já num quadro polimorfo das redes fazer “jogar”, nestes espaços de imersão suas múltiplas diversidades e subjetividades latentes. O que se percebe é que as coisas se colocam arbitrariamente, não há uma centralização e um controle; os fluxos das redes estão aí, as informações e imagens circulam, emergem, e não há um único poder aparentemente atuante, a não ser, a deriva de todo poder sedutor das imagens e seus designs, flutuantes sob o espaço sideral ‘verbicovisual’ a que o “visionário” Timothy Leary, psicólogo americano (da era *beat*) que proclamou, ressaltando os estados transcendentais do ser, através de um “meio catalisador” para “expandir a mente e alargar a consciência”, viajando livre, na realidade virtual (por migrações espaciais) como uma forma de transcendência do ser a evocar todo sublime possível.

76

Em um sistema de temporalidade tecnológica que não é mais da ordem da longa duração de um suporte material qualquer, mas da ordem única e exclusiva das persistências retinianas e auditivas. Forma imagem tão instável quanto à miragem, ótico-eletrônica, perspectiva acelerada (fantástica) centrada menos sobre um “ponto de fuga” do que sobre a fuga simultânea de todos os pontos, de todos os instantes, em uma transmissão de pontos sem dimensão onde a primazia hoje (e sempre segundo uma leitura Spinozista) é a do movimento. (VIRILIO, 93: 67-8)

---

os quais se combinam em distintos níveis até construir um sistema. Lévi-Strauss rele as interpretações dos mitos como fenômenos naturais, como expressões de atitudes psíquicas e até como formas simbólicas. Em última instância as estruturas míticas são estruturas “inatas” da mente, isto é, conjuntos de disposições com regras próprias. (sistema de mitos)

O que segundo Virilio, Paul (1993: 22) sobre o declínio das representações analógicas do espaço, em benefício único das figuras de representação digital ou, se preferirmos exibição digital. A projetividade (videográfica ou infográfica) renova a projeção (gráfica, fotográfica, cinematográfica) em movimento uniforme e a-dimensional.

Hoje a sensibilidade cibernética digital vigora-se no paradigma da instalação e performance. Versado na articulação da linguagem, sob operações de interfaces diversas, na manipulação dos comandos infovisuais, para o trânsito de operações de procedimento operacional dos sistemas e softwares. A tela estabelecida como “fronteira” entre entes, agentes de articulação entre meios intervisuais, acoplamento entre telas, o corpo cibernético sujeito não pertence ao mundo é uma fronteira do mundo. A interface tomou o lugar das superfícies

77

Os ambientes virtuais (via os meta-objetos<sup>24</sup>) possibilitam um fluxo mental onde se experimenta realidades “evanescentes” com relação aos objetos transicionais. Enquanto envolvidos sob a atenção relacional sensível aos objetos de cena, - num transe sideral de paixão mística e estética ao lúdico do jogo, espontâneo motivado por uma necessidade interna de modo a organizar “certos prazeres instintivos” (um processo livre de certo ordenamento adaptativo). O instinto é uma forma de atividade (reação) espontânea, interna, freqüentemente da espécie, de certo modo invariável e suscetível de relativa adaptação ao meio. O instinto lúdico ou brinquedo exerce no homem relevante importância

---

<sup>24</sup>**META-OBJETOS.** *O ambiente virtual experimentado via interfaces meta-objetos, possibilita-nos ativarmos imagens, onde se experimenta realidades com relação a objetos transicionais, trajetivos. Enquanto envolvidos sob a atenção relacional sensível aos objetos de cena no interior a um dado ambiente virtual. Um fluxo mental vê-se ativado via a sensorialidade dos ambientes gráficos-digitais tridimensionais, interatuante quando acionados, produzindo ação, de não apenas funcionar como mero elemento comunicativo, mas faz “reviver” os objetos, no interior dos agenciamentos oportunizados pela experiência do jogo virtual.*

“A rede temática está longe de ser abstrata. Muito pelo contrário, ela implica cada um numa série de camadas que, aos poucos vão constituindo o húmus social, da ligação da experiência pessoal e coletiva. Experiência que sobrevive ao presente em função de uma memória que, ela sim, é transmitida a longo prazo”. (MAFFESOLI, 2007: 172)

Segundo Mafesoli, em o: “Ritmo da Vida”, aponta-nos para os referentes que engendram o eterno nômade ao confronto de uma natureza reconciliatória com o instinto natural, á vida que se repete constantemente. Atestando desta forma a vitalidade da Internet, como ilustração de um verdadeiro *reencantamento do mundo*. Fazer chamar atenção a uma memória coletiva na qual se condensam, como por sedimentação, todas as experiências próprias à humanidade, mas que sempre se inscrevem numa comunidade específica. Assim, refletir sobre a “forma” não é um simples exercício acadêmico, mas uma *démarche* útil para todo aquele que quiser de alguma forma compreender esses misteriosos hieróglifos que são os atos cotidianos. (MAFESOLI, 2007: 62,3)

78

Aponta-nos para a saturação dessa projeção como experiência, o poética, a criação de expressar uma nova presença de mundo, privilegiando a aparência, a felicidade a partir da forma, a antiga função de totem que agrega um todo coletivo.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma história pode ser lida traduzida ou contada sob forma de imagens. A história não acaba, começa com imagens, isto é, impressões que afetam o sentido, fazendo-se um registro, uma matéria distendida no tempo. Ou melhor, um palimpsesto, faz um mapa com a história. E por sobreposição, eterno recomeço. A massa de impressões da história é pertencente à noosfera. Miríades de símbolos da cultura são um sedimentário de reflexos e artefatos de ações coletivas que exprimem um conjunto de relações sócias mediado pelos signos simbólicos de linguagens, que circulam ininterruptamente.

Desde o nascimento da fotografia segundo Pignatari (2004: 54,5), ao surgimento do impressionismo, a inferência do clichê, despertou uma nova dialética analógica visual, propulsora das técnicas de reprodução visual, tendo com elemento principal o ícone invadindo o verbal em seu próprio território. Da fotografia ao cinema e à televisão, e a própria tipografia ganhou contornos icônicos. O tipo entrou na era do logotipo, do *design* da palavra, ideogramatizou-se. Modularam-se a partir dessa contaminação estrutural, como nova escritura, num rebatimento que vinha do mundo gráfico a aceleração dos meios advinda com os processos de reprodução.

Na história das Digitais dos Fenótipos Bio-Gráficos, a imagem sinaliza esta passagem, percurso por uma ideografia dos sentidos, que possa fazer valer compreendermos, a partir de como nos despertou Ponty (1997) a cerca da pintura de não ser mais a linha, aos moldes da geometria clássica, o aparecimento de um ser sobre o vazio do fundo; é sim esta modulação de uma espacialidade prévia, a sugerir mudança de lugar como rastro da estrela cadente sobre a retina sempre em transição. Na medida em que a criação encara a história como linguagem, Plaza (1987) no que diz respeito à tradução, podemos estabelecer um paralelo entre o passado como ícone, como possibilidade, como original a ser traduzido, o presente como índice, como

tensão criativo-tradutora, como momento operacional e o futuro como símbolo, quer dizer, a criação à procura de um leitor. Em a história da tradução estética, esta ancorada no ícone. O coeficiente artístico é o agente da comunicação, a procura de um leitor (receptor), tornando-se objeto estético. Leitura para tradução é movimento hermenêutico.

O processo de leitura na cognição de um signo dar-se-ia no desenvolvimento como forma dialógica entre signo e leitor. Consciência de linguagem será então a consciência de transmutação “leitura” de uma semiose estética, visando penetrar no que há de mais essencial no signo. O que, segundo Santaella (2005), a respeito da não interpretação do signo, mas sim de procurarmos avistar os equivalentes perceptivos. O ato interpretativo pressuporia uma amarração de forças, à presença cancelar da intencionalidade e, obviamente, do jogo representacional com o apressamento predicado "selvagem" do objeto.

80

A imagem expande-se nos campos micro e macroscópico, nos quais, porém, não se pode mais ser considerado como natural, pois se torna simplesmente, invisível ao olho humano. Esse tipo de figura nos conduz involuntariamente ao setor da ilustração quadrinizada. É importante analisar com mais detalhes a progressão desse tipo de ilustração, levando-se em conta o contexto que trata da evolução da imagem em sinal, segundo Frutiger (2003: 196). Ao comprarmos a processo da *diagnose* médica, utilizar sistemas avançados para interpretação de dados referentes à avaliação por imagens. Deparamo-nos ao encontro da via fóvea, o de estarmos capacitado a enxergar com precisão os detalhes. Com os recursos oportunizados pela tecnologia à visualidade expandida, permite-se um acesso incomensurável a manipulação digital na apropriação, fabricação, interpretação, modulação e rastreamento de imagens de toda ordem.

Reenvia-nos, segundo Pignatari (2004: 130) à questão dos dois tipos de pensamento e de cultura, a *sensível* e a *reflexiva*, através de uma vertente ou faixa de onda um tanto insólita, bastante nova por bastante recente, qual seja, a da estrutura neurocerebral do homem, que parece haver projetado também nos computadores aquela especialização que faz parte do sistema nervoso central (digitais e analógicos).

A figuração garante um prolongamento do instinto, qualquer figura representa a prorrogação! O Barroco determina o espaço interior, dos desdobramentos de realidades diversas subsistentes ao teatro da memória, “nosso território virtual em ação!” Deleuze (1991, 61-2) a respeito de Bergson, em o Bergsonismo, nos traduz a cerca *evolução criadora*, ser a própria vida, comparada a uma memória, correspondente os gêneros ou espécies a graus existentes dessa memória virtual. Onde, tudo se passa como se o universo fosse uma formidável memória. A evolução criadora, sob a percepção que as coisas duram na lembrança. Os dados imediatos de que fala Bergson; é a doutrina mais elaborada do conceito da *evolução criadora* (pertença das coisas) partindo da idéia do movimento; da simultaneidade dos fluxos; sendo a duração de um espectador como representante do tempo; – símbolo puro, que exclui o vivido sob o sistema (de referência), retém-se tão somente seu envoltório exterior.

81

*“Toda técnica é técnica do corpo. Ela figura e amplia a estrutura metafísica da nossa carne. O espelho aparece porque eu sou vidente-visível, porque há uma reflexividade do sensível. O homem é o espelho para o homem (PONTY, 1997: 265-66). “No fundo imemorial do visível, algo se moveu, acendeu-se, o qual lhe invade o corpo, (...) e tudo o que ele pinta é uma resposta a tal suscitação, sua mão é nada mais que o instrumento de uma longínqua vontade. A visão é o encontro como numa encruzilhada, de todos os aspectos do Ser”. (PONTY, 1997: 284)*

Trazermos Ponty (1977: 284-85) é um ponto que reflexiona a respeito de toda a manifestação humana, como a artística, – estar acerca desta falta ou não da existência de profundidade do real. O suporte se vê invadido como faísca que o acende como um traçado, que o círculo que devia traçar, a retornar sempre para outro além. Neste circuito, nenhuma ruptura, impossível a dizer, aqui finda a natureza e começa o homem ou expressão. Já, que a profundidade, cor, forma, linha movimento, contorno fisionomia são ramos do Ser. Nenhum pensamento se desliga inteiramente de um suporte; que o único privilégio do pensamento falante é haver o tornado seu manejável...

Modelos de existências na infovisualidade, em movimento, circularidade dos registros reavivados da tradição. A idéia e realidade a experiência e a natureza a caminho da superação, a cultura e a técnica em favor de uma ecologia do espírito, e sob quais indicativos necessários a nos revelar sob quais os fatores primordiais que se determina a imagem computacional, com as imagens de síntese? Segundo Philippi QUÉAU (1993): as imagens de síntese formam uma nova escrita que modificarão profundamente nossos métodos de representação, nossos hábitos visuais, nossos modos de trabalhar e criar. Não se trata de mais um *gadget*, nem de moda passageira, e sim de uma revolução escrita profunda. Agora o legível pode engendrar o visível. Pela primeira vez formalismos abstratos podem produzir, diretamente, imagens.

82

Deste processo consciente: o estímulo ou excitante, o órgão dos sentidos, a via sensitiva e o centro sensitivo. Através das imagens temos segundo W. Bonow (1954: 56): “[a de] *dar continuidade à percepção porque permitem que as sensações pareçam suceder-se contínua e harmoniosamente. Sem a imagem não seria possível a consciência de movimento nem duração. A duração é exatamente a consciência da “pose” de uma dada imagem, isto é, a impressão subjetiva de parada de uma mesma impressão*”.

A cibercultura ou cultura digital se caracteriza por ser essencialmente homogênea. A interatividade é um dos pontos fundamentais, que segundo diagnóstico da semioticista Santaella (2003: 104), o estágio de ser uma cultura descentralizada, reticulada, baseadas em módulos autônomos. Materializa-se em estruturas de informação que veiculam signos imateriais, quer dizer, feitos de luzes e bytes, signos evanescentes, voláteis, mas recuperáveis a toda hora.

Lei do contraste (propriedades opostas, tenderão a se associar) a lei do contraste é a principal lei que rege as técnicas visuais, pois deixa ver por diferenças de tom. A partir de um paralelo com Deleuze (2004: 102-3) a respeito da diferença em Bergson em o “Bergsonismo” segundo esta intrincada questão: imagem-memória. O tempo abstrato é um misto de espaço e de duração e que, mais profundamente, o próprio espaço é um misto de matéria e duração, de matéria e memória. Eis então o misto que se divide em duas tendências: com efeito, a matéria é uma tendência, já que definida como um afrouxamento; a duração é uma tendência uma contração. A duração é o *que difere de si*. A matéria ao contrário, é o que não difere de si, o que se repete. O que difere tornou-se ele próprio uma coisa, uma *substância*, o *agenciamento nas províncias de significado que a imagem suscita*. A *diferença da natureza, ela própria tornou-se uma natureza*. *Matéria e memória*, nos leva à verdadeira distribuição do que se cabe ao sujeito, do que cabe ao objeto.

83

O processo de acoplamento estrutural se dá de maneira ao meio incidente, no tocante as características de natureza, plasticidade dos agentes, fisiologia dos organismos, atores e o meio estruturante, dados a percepção sob certo campo relacional, situar-se no ambiente. Seu organismo, seu espaço, suas coisas. Hoje, a sensibilidade cibernética digital, são de instalação e *performance*, a interface e a fronteira, é o sujeito não pertence ao mundo é uma fronteira do mundo a partir da linguagem. A interface tomou o lugar das superfícies.

“O homem só é homem na superfície. Levante a pele disseque: aí começa o maquinismo. Depois, nos perdermos em uma substância insondável, alheia a tudo o que conhecemos e, todavia crucial”. (Paul Valery, cahier B). Introspecção experimental, evocações no terreno da apercepção transcendental. A cerca da imagem que transfere presença ressoa preenche o espaço de uma vacuidade. A autoridade da imagem foi se tornando mais e mais explícita com o desenvolvimento de inúmeras técnicas representação, cujo o intento era diafaneidade a beleza plástica em relação ao real.

Filosofia da coexistência *bergsoniana*, reportamo-nos a Alliez, (1996: 15), sobre a simultaneidade que nos traz a concepção da duração como coexistência virtual de todos os graus em um só é mesmo tempo. Sendo a matéria distendida, extensão exteriores, neste movimento e distensão, temos o espaço. “Com efeito, o espaço não é matéria ou a extensão, mas o ‘esquema’ da matéria, isto é, a representação do termo em que o movimento da distensão, desemboca como envoltório exterior de todas as extensões possíveis. Quando percebemos contraímos em uma qualidade sentida milhões de vibrações ou de tremores elementares; mas que nos contraímos, o que nós “tencionamos” assim é matéria, e extensão.

84

Deleuze descobre no empirismo: uma filosofia da experiência que valha imediatamente, e no mesmo movimento, pelo ponto de vista imanente que põe em jogo (o do associacionismo). Assim “*se chamamos experiência à reunião das percepções distintas, devemos reconhecer que as relações não derivam da experiência; elas são o efeito dos princípios de associação (...) que, na experiência, constituem um sujeito capaz de ultrapassar a experiência*”. É, portanto num mundo de exterioridade – “mundo onde o próprio pensamento tem uma relação fundamental com o Fora”. (ALLIEZ, 96: 17-8). Quando a potência do ser se volta nos conatos como potência de pensar porque o interior não é mais que um exterior selecionado e o exterior de um interior projetado, a todos os agenciamentos que o efetuam e para todos os conceitos que o exprimem. (ALLIEZ, 1996: 26) Jogo que diverge compor um novo barroco!

os agenciamentos que o efetuam e para todos os conceitos que o exprimem. (ALLIEZ, 1996: 26) Jogo que diverge compor um novo barroco!

## 7. ESTUDOS FUTUROS

Inicialmente gostaríamos de destacar três falas:

As palavras de Annateresa Fabris, em: “Redefinindo o conceito de imagem”, 1998. A respeito dessa era da informática. Onde se redefinem os conceitos de espaço (mobilização permanente), de tempo (pontual), de memória (passagem da verdade à operatividade e à velocidade), de conhecimento (simulação, exploração interativa), de fruição (fim da recepção em prol da seleção, da recomposição, da interação, graças às interfaces), de cultura (distribuição de representações), o que implica o fim da epistemologia clássica e a necessidade de inventar novos modos de pensamento e, logo, de visualidade.

A coexistência simultânea de imagens-objeto (fotogramas), de imagens-efeito (planos televisivos) e de imagens-projeto (computacionais ou virtuais) mostra que a materialidade de cada tipo, inerente a determinados sistemas de pensamento e de produção, que devem ser investigados em suas estruturas fundamentais a fim de que a nova visualidade seja percebida como um momento, crucial sem dúvida, no qual podem vir a se encontrar presente e memória sem necessidade de exclusões mútuas. (FABRIS, 1988)

86

A ecologia simbólica de Bateson: Ao destacarmos o deflagrar poder da observação quanto aos hábitos relacionados no interior de um grupo, é a necessidade dos registros, via os meios de observação e análise, necessários para constituição de registros (inventários quantos as *kineses* percebidas) a nos revelar a exemplar força dos recursos visuais no acompanhamento de estudos etnográficos. A antropologia da comunicação à importância da observação dos gestos de (comunicação) de grupos constitui-se numa importante ferramenta, com qual podemos citar o biólogo e antropólogo Gregory Bateson, (1939) em suas anotações: de que toda sociedade é dinâmica, em constante processo de

equilíbrio, e que utilizar-se quase sempre métodos analógicos, artísticos e estéticos para apreender os domínios comportamentais de um grupo à emergência da vida, na circularidade dos elementos que a constitui, e de vital importância. (apud SAMAIN, 2005: 132-3)

E por fim: Raul Antelo. Art. Poética do Saber e Arqueologia do Cotidiano Apud, DELEUZE, Giles. *Foucault*. Trad. J.V. Perez. Buenos Aires, Paidós, 1987, p.80. Sobre: Ver e fazer ver. Foucault empenhou-se, como sabemos, por uma arqueologia do presente que permitisse ver por que na definição de Deleuze, ele era *voyant* que buscava fender a linguagem para dela extrair enunciados. As iluminações decorrentes deste gesto: “*não são formas de objeto nem sequer formas que se revelariam ao contato da luz e da coisa nas formas de luminosidade criadas pela própria luz e que permitem apenas a sua existência das coisas ou objetos como brilhos, reflexos faíscas*”.

87

A filosofia, como arte de criar, inventar, inferir conceitos icônicos. Cientista artista, criador de ícones.

## ***\_ derivas, por devir...***

“O resultado de estarmos imersos em um tal meio leva a uma gradual sincronização simbólica. (...). programas interativos, a internet, o ciberespaço e a realidade virtual (...). Em um sentido macluhaniano fundamental estas coisas fazem parte de nós mesmos. Uma vez que elas são linguagens, é difícil ver o que elas fazem, pois o que fazem é estruturar a própria visão”. (SANTAELLA, 2004: 125)

*A dimensão visual seria um sentido a “mais” dos sentidos? Além da visão?*

*A cultura visual, na mira de uma retórica da visualidade. Realmente é uma importante área de atenção, quanto ao conhecimento invocando na questão quanto ao letramento visual (e a educação quanto aos fundamentos de uma linguagem visual) necessários a satisfazer uma idéia epistemológica, frente a esta importante realidade, onde todos migram para dentro do universo digital, infovisual.*

*Segundo Meneses (2005:34) ao lançarmos um olhar para esta História Visual, encantadora, de uma Cultura Visual formada por “quadros” no tempo para uma história visual proclamada. Autores reivindicam uma “nova” análise histórica a partir desta “virada figurativa” (pictorial turn) dando lugar a modelos de observação e visualidade, que recusam ser descritos em termos lingüísticos. O figurado está reivindicando seu próprio modo de análise.*

*Situarmos a pesquisa nas artes e humanidades em detrimento as técnicas envolvidas nos processos de produção, design de produtos digitais e bens culturais, onde intentamos progredir no universo da visualidade (imagem/linguagem). Engrossam o coro para um estudo em Antropologia Visual, acerca dos fundamentos de uma conseqüente Retórica Visual: Bonsiepe (1997), Nöth & Santaella (2001), que segundo a advertência de Nicholas Mirzoeff (2003, apud Marcos Rizolli (Anpap, 2007: 436), acerca do objeto: “a*

*experiência visual na cultura [contemporânea] e a habilidade para analisar esta observação, cria a oportunidade e a necessidade de converter a cultura visual num campo de estudo”.*

## REFERÊNCIAS

ALLIEZ, Eric. **Deleuze filosofia Virtual** / Eric Alliez; tradução de Heloisa B. S. Rocha – São Paulo: Ed. 34, 1996

ASSIS SILVA, Ignácio. **Figurativização e metamorfose: o mito de Narciso**: Editora da Universidade Estadual Paulista. São Paulo Ed. Prisma, 1995.

BARTHES, Roland. **Elementos da Semiologia**. São Paulo, Ed Cultrix, 1992

\_\_\_\_\_. **Inéditos, vol. 3: Imagem e moda**. Tradução, Ivone C. Benedetti. – São Paulo: Martins Fontes, 2005

BENJAMIM, Walter. **A Modernidade e os Modernos**. Rio de Janeiro: Tempos Modernos -1975 90

BERGER, John. **Modos de ver**. Tradução de Lúcia Olinto. – Rio de Janeiro: Rocco, 1999

BERSEN, Jeans. **Design: Defina 1.º o problema**. Senai - LBDI, Florianópolis/ SC – 1995

BIZZOCHI, Aldo. **Anatomia da Cultura**. São Paulo: Editora Palas Athena, 2003

BONSIEPE, Gui. **Design: do material ao digital**. Florianópolis: Fiesc/IEL, 1997

BOURRIAUD, Nicolas, **Esthétic relationelle**. Les presses du réel. Paris, 1998

CAUQUELIN Anne. **A invenção da paisagem**. Trad. Marcos Marcionilo – São Paulo: Martins Fontes, 2007

CERÓN, Ilena Pradilha, REIS, Paulo (org). **Kant. Crítica e estética na modernidade**. São Paulo: SENAC, 1999

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**. Rio de Janeiro: Vozes, 1996

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. Trad. Luiz B. L. Orlandi. – São Paulo: Ed. 34, 1999

DELEUZE, Gilles & GUATARI, Félix. **Introdução: Rizoma. In.: Mil Platôs – capitalismo e esquizofrenia**. Volume1. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1995

DIAS, Mauro Mendes. **Moda divina decadência**. São Paulo: Hacker Editores, 1997

91

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1999

ECO, Humberto. **Historia da beleza**. Trad., Eliana de Aguiar. – RJ: Record, 2004

\_\_\_\_\_ **Historia da feiúra**. Tradução, Eliana de Aguiar. – RJ. Record, 2007

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo – design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007

FRASCARA, Jorge. **El diseño de comunicación**. – 1ª Ed. – Buenos Aires: Infinito, 2006

FRUTIGER, Adrian. **Sinais e símbolos. Desenho projeto e significado**. São Paulo: Martins Fontes, 2001

GAMMA, Ruy. **Glossário**. São Paulo, FAU-USP, 1982

GEERTZ, Clifford. **O saber local; novos ensaios em antropologia interpretativa**. Tradução de Vera Mello Joscelyne – Petropolis, RJ: Vozes, 2.ª ed., 1999.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das Culturas**. LTC – Livros Técnicos e Científicos Editora S.A. – Rio de Janeiro; R.J, 1989

JIMENEZ, Marc. **O que é estética**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2002

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Trad. Marina Appenzeller – Campinas, SP: Papirus, 1996.

LEITCH, Hermann. **Historia universal da arte**. Trad. Guttorm Hanssen. 2.ª Edição, Edições Melhoramentos, São Paulo - 1967

92

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Ed.Loyola, 2 ed., 1998

LYTOARD, Jean François. **O pós-moderno**. Trad. Ricardo Correia Barbosa. 2.ª ed. – Rio De Janeiro: José Olympio, 1986

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Trad. Carlos Irineu Costa – RJ: Ed. 34, 1993

LEÃO, Lucia. **O labirinto da hipermídia. Arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo, Iluminuras, 1999.

LENCH, Edmund. **"Natureza/Cultura"**. In: Enciclopédia Enaudi. Vol. 5, Ed. Portuguesa, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1985

PAREYSON, 1989:70 / Luigi. **Forma e Conteúdo**. In. **Estética. Os Problemas da Estética**. São Paulo, 1989

PIGNATARI, Décio. **Semiótica da Arte e da Arquitetura**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 3ª edição, 2004

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva; CnPQ, 1987

MANOVICH, Lev. **Espaço navegável**. University of California at San Diego, EUA – RCL (2005) 34: 109-141

MARTINS, José de Souza e ECKERT, Cornélia e NOVAES, Caiuby (orgs). **O imaginário e o poético nas ciências sociais**. Bauru, SP: Edusc, 2005

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O olho e o espírito**. Trad. Marilena de Souza Chaui et al.. São Paulo: Ed. Abril, 1975. P. 275-301. (Os pensadores). (org.) DUARTE, Rodrigo: O Belo Autônomo. Belo horizonte. UFMG, 1997.

93

MORIN, Edgar. **O Método 4. As idéias – habitat, vida, costumes, organização**. Trad. Juremir Machdo da Silva, 2ª edição – Ed. Sulina: Porto Alegre, 2001

MURRAY, Janet H. **Hamelet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Trad. Elissa Khoury Daré, Marcelo Fernandez Cuzziol. – São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003

NOTH, Winfried. **Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce**.- 3ª edição. São Paulo: Annablume, 2003

NOTH, Winfried & SANTAELLA, Lúcia. **Imagem: Cognição, semiótica, mídia**. 3ª edição – Ed. Iluminuras: São Paulo, 2001

SANTAELLA, Lúcia. **Corpo e comunicação: sintoma da cultura**. São Paulo: Ed. Paulus, 2004 3ª edição, 2008

\_\_\_\_\_ **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** Págs. 84-93. São Paulo: Paulus, 2007

\_\_\_\_\_ **Cultura e artes do pós-humano ou da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Ed. Paulus, 2003

SAMAIN, Etienne org. **O imaginário e o poético nas Ciências Sociais** 2005: 132-3

WIERNER, Norbert. **CIBERNÉTICA E SOCIEDADE: O Uso Humano de Sêres Humanos.** Trad. José Paulo Paes, 2.ª edição – Ed. Cultrix SP, 1968

HOLLIS, Richard. **Design gráfico: uma história concisa.** Trad. \_\_\_\_ - São Paulo, Editora Martins Fontes, 2001

MATURANA & VARELA, Humberto e Francisco. **A Árvore do Conhecimento: as bases biológicas do entendimento humano.** Trad. Jonas Pereira dos Santos, Editora Psy II - 1995

94

MIRZOEFF, N. **Una Introducción a la Cultura Visual.** Ed. Paídos: Barcelona, 2003

MENESES, Ulpiano T. Bezerra. Em a coletânea: **O imaginário e o poético nas Ciências Sociais.** Orgs.: Jose de Souza Martins, Cornelia Eckert e Silvia Caiubi Novaes. Edusc- 2005

TEIXEIRA, Neto Coelho. **Semiótica, Informação e Comunicação:** diagrama da teoria do signo. São Paulo: Perspectiva, 1983

VILLAÇA, Nízia e GÓES, Fred. **Moda: prótese e proposta. In: Em nome do corpo.** Rio de Janeiro: Rocco, 1998

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico.** Tradução Paulo Roberto Pires - Editora. 34, RJ - 1993

YVES Zimermann. **Diseño y Lenguaje.** Gustavo Gilli, Barcelona, 1991

YVES, Winkin. **A nova comunicação: Da teoria ao trabalho de campo**. Trad. Roberto Leal ferreira – Campinas, SP-Papirus, 1998.

---

**Artigos:**

PETRY, Luís Carlos. **A topologia da incerteza: alguns aspectos do lide com as idéias de topologia e lógica em psicanálise**. SP, 2008

PERIUS, Cristiano. **Fenomenologia e estética**. DOSSIÊ, Revista CULT, SP: 2008

MOLES, Abraham. ***Imágenes de lo imaginable***.

KASTRUP, Virgínia. Art.: **A rede: uma figura empírica da ontologia do presente**.

95

---

**Web:**

CAMPOS, Jorge Lúcio de. **Deleuze e o Impulso Alegórico como o “Outro” da Filosofia**. 2003 – <http://sincronia.cush.udg.mx/campos2.htm>

OROZCO, Gabriel – Em <http://www.pbs.org/art21/artisHH>

PERIUS, Cristiano. **Fenomenologia e estética**. Revista Cult

VIDELA, Doifel. **Detrás de La lupa: pintores o fotógrafos?** – <http://zonezero.com/magazine/articles/doifel/doifelsp.html>

---

**Periódicos:**

AICHER, Otl . “**El ojo Del huracán**”. Publicação: Revista TipoGráfica (tpG), matéria: tradução Yves Zimmerman. Ano VII, pág. 15, Buenos Aires, 1993

FABRIS, Annateresa. **Redefinindo o Conceito de Imagem**. Revista Brasileira de História (ISSN 012-0188) vol.18, n.º 35 – São Paulo, 1998

JONES, Jonathan. **As mil e uma face de Albrecht Dürer**, Trad. José dos Santos: O Estado de São Paulo, 26 Dez. 2002 - Caderno 2 / D8-Visuais

LIUDVIKI, Caio. Matéria: **Um arcaísmo moderno**. Págs. 64 – 73. Coleção memória da psicanálise: Jung: vol. 2 / Duetto Editorial, SP – 2009

MANOVICH, LEV. **Espaço navegável**. In: **Revista Comunicação e Linguagens**. Lisboa – Universidade Livre de Lisboa, 2005. N. 34. págs.109-141

96

MATTOS, Claudia Valladão de. **Arquivos da memória**. CULT, n.º 108: página. 28-9. Nov. 2006.

MOLES, Abraham. **Imágenes de lo imaginable**. Publicação: Revista TipoGráfica (tpG), matéria: tradução Nelly Schanait. Ano VII, pág. 16 a 20, Buenos Aires, 1991

PROVIDENCIA & POMBO **Revista ADG 2003**, pág. 64 a 67. Artigo: **Memória e Técnica, o enredo do design**. Autores Francisco Providência e Fátima Pombo.

*“Somos animales visuales; toda nuestra civilización há sido apoyada sobre el sentido da visión, no sobre el olfato o el oído. Fue esta confianza em nuestra visión lo que nos llevo a las colinas”. (FRASCARA, 2006: 158)*

# 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](#)