

SILVIA REGINA FERREIRA DE LAURENTIZ

CONTRIBUIÇÕES DOS MEIOS DE PRODUÇÃO À LINGUAGEM VISUAL
- Uma Análise Sintática pelos Princípios Semióticos- *OK*

Campinas
1994



SILVIA REGINA FERREIRA DE LAURENTIZ

Este exemplar é a redação final da tese
defendida por SILVIA REGINA
FERREIRA DE LAURENTIZ
e aprovada pela Comissão Julgadora em

14

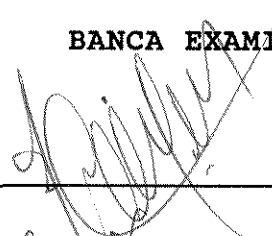
Prof. Dr. Marcio Cesar Soares Freire
Orientador

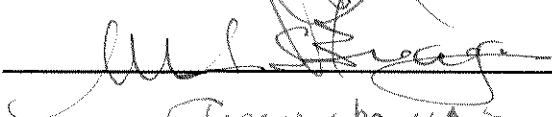
CONTRIBUIÇÕES DOS MEIOS DE PRODUÇÃO À LINGUAGEM VISUAL
- Uma Análise Sintática pelos Princípios Semióticos-

Dissertação apresentada ao Curso de
Mestrado do Departamento de Multimeios
do Instituto de Artes da Universidade
Estadual de Campinas, como requisito
parcial à obtenção do título de Mestre
em Multimeios, sob a orientação do
Prof. Dr. Marcio Freire.

Universidade Estadual de Campinas
Instituto de Artes
Departamento de Multimeios
Campinas
1994

1
BANCA EXAMINADORA





Cecilia ...

Dedico este trabalho a

PAULO LAURENTIZ,

*fonte de minha inspiração,
de quem recebi a curiosidade intelectual
e os melhores dias de minha vida.*

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Dr. IVAN SANTO BARBOSA,
pela ajuda no início deste trabalho;

Ao Prof. Dr. MARCIUS FREIRE, pela
orientação segura;

Ao Prof. CARLOS BOTTESI, por
abrir os caminhos da Computação Gráfica;

Ao Prof. Dr. ETIENNE SAMAIN,
pelo apoio constante e

À Profa. Dra. MARIA LÚCIA SANTAELLA,
pelos estímulos que ampliaram nossas perspectivas
na elaboração deste trabalho.

Este trabalho foi subsidiado pelo Conselho Nacional de Pesquisa- CNPq.

SUMÁRIO

RESUMO.....	
1. INTRODUÇÃO.....	1
1.1 OBJETIVOS.....	7
1.2 ESTUDOS PRECEDENTES.....	20
1.3 UMA ABORDAGEM SEMIÓTICA.....	45
1.4 MODELO UTILIZADO POR L. SANTAELLA EM "Por uma Classificação da Linguagem Visual".....	70
2. POR UMA CLASSIFICAÇÃO DA LINGUAGEM VISUAL - através da sintaxe, pelos princípios semióticos.....	78
2.1 ELEMENTOS PERCEPTIVOS QUE ORIENTAM A QUESTÃO.....	79
2.2 PRESSUPOSTOS PARA UMA CLASSIFICAÇÃO.....	85
2.3 DEFINIÇÃO DOS ITENS DA CLASSIFICAÇÃO.....	110
2.3.1 Unidades Significantes.....	111
2.3.2 Formas Significantes.....	112
2.3.3 Estruturas Significantes.....	116
3. OS MEIOS DE PRODUÇÃO/REPRODUÇÃO E SEUS PROCEDIMENTOS DE ARTICULAÇÃO DOS CÓDIGOS.....	129
3.1 OS MEIOS ARTESANAIS.....	132
3.2 OS MEIOS MECÂNICOS.....	134
3.3 OS MEIOS ELETRÔNICOS.....	150
3.4 AS INTERCONEXÕES ENCONTRADAS.....	198
4. OS EXPERIMENTOS.....	205
ALGUMAS CONCLUSÕES.....	238
ANEXOS.....	250
BIBLIOGRAFIA.....	253
ABSTRACT.....	260

RESUMO

Este trabalho investiga as contribuições dos Meios de Produção na Linguagem Visual. O foco principal está na pesquisa do potencial expressivo dos diferentes Meios e as inovações que eles possam patrocinar na evolução da Comunicação Humana.

Trata-se de uma investigação no território dos processos comunicativos em si, no universo do signo. Foi adotado como método de pesquisa os princípios da Semiótica de Charles Sanders Peirce. A escolha metodológica foi assim determinada pois é a Semiótica que possui atributos que melhor abrangem as expectativas diante do objeto estudado.

Foi privilegiado o eixo sintático da Linguagem Visual por dois motivos. Primeiro, porque buscavam-se as especificidades visuais, e a melhor maneira de separá-las de outras propriedades, que não as visivas, era através da sintaxe da sua Linguagem. O segundo motivo é que na sintaxe está o maior potencial expressivo dos Meios Eletrônicos. Estes se destacam dos demais (os Artesanais e os Mecânicos) por pertencerem à nossa realidade histórica e despertarem interesses maiores.

Pela observação do universo pesquisado, que perspassa os aspectos técnicos e cognitivos da comunicação, pode-se perceber que está ligado por dois terrenos, que são: o das questões referentes à Elaboração Mental da Linguagem e o das questões referentes aos Meios de Produção desta Linguagem. E como o signo habita nestas duas fronteiras, através dele serão encontrados os pontos comuns entre estes dois territórios.

A análise sintática dos signos visuais pelos princípios Semióticos determinou uma Classificação da Linguagem Visual. Os atributos específicos dos Meios de Produção foram reconhecidos através da Classificação apontada.

Desta forma, este trabalho avalia a Linguagem Visual através dos princípios Semióticos; atinge as contribuições dos Meios de sua Produção; e, finalmente, propõe trabalhos orientados pelos processos cognitivos e pelas possibilidades expressivas dos Meios Eletrônicos, comprovando a teoria apresentada.

1. INTRODUÇÃO

Embora a Linguagem Visual venha sendo objeto de estudo amplamente pesquisado de teóricos de diferentes áreas de atuação, o que podemos questionar é como ela tem sido abordada. De onde chegamos a, genericamente, apontar para o perfil a seguir:

1. Alguns pesquisadores estudam a Linguagem Visual a partir de sua subordinação a outras linguagens que tenham "código mais forte de representação" (1), e é isto que permite que o processo comunicativo visual se conclua (sendo assim, são estes outros códigos, associados ao código visual, que comunicam). Estes autores negam a possibilidade da Linguagem Visual poder ser autônoma e efetuam assim suas análises, através dos parâmetros da Linguagem Verbal, por exemplo. Há autores, ainda, que subordinam a Linguagem Visual ao seu papel econômico, político e ideológico de onde surgiriam as "estéticas socializadas" - estas submetem os

1. Um código se torna mais forte quando é comparado a outro que possui um sistema de regras menos rígido ou inteligível e assim, compõe-se de representações ambíguas e que não podem ser traduzidas objetivamente. Ou, como em McLuhan, aquele que possui um código mais aberto para múltiplas interpretações torna-se mais fraco em relação àquele que possui um código mais fechado.

problemas estéticos (da Linguagem Visual) aos fatores sociais;

2. Outros estudos se utilizam de métodos para abordarem a Linguagem Visual que são meramente interpretativos. Acreditamos que um método mais eficiente seria aquele que, através de parâmetros capazes de demonstrar índices do objeto estudado, permitam caracterizá-lo objetivamente, evitando assim o apelo fácil das avaliações subjetivas;

3. Encontramos também A Linguagem Visual sendo analisada unicamente pelos estímulos visuais que proporciona ou seja, pelas regras do aparelho óptico (que é o canal afetado por ela). Ou, em outras circunstâncias, os processos psicológicos também participam deste sistema óptico. Tais métodos se justificam, mas os processos perceptivos já demonstraram que são resultantes de nossas memórias perceptivas. Nesse território encontramos os efeitos de todos os órgãos sensores, ou seja, tudo o que nossos sentidos já perceberam estão guardados aí. E é também através desta memória que criamos, elaboramos mensagens, transmitimos linguagens, que podem ser visual, auditiva, tátil. Assim, não podemos simplesmente abolir os nossos outros sentidos porque eles também participam, embora indiretamente, do processo da Linguagem Visual;

4. E, é claro, temos que estudar os procedimentos de articulação de Linguagem a partir das possibilidades que os seus meios de produção permitem. A Linguagem só se efetuará a partir da sua configuração concreta - e esta depende do meio que a concretizar (2). Muitos estudos partem deste princípio, mas percebemos que alguns autores colocam em primazia os meios tecnológicos, de maneira exaltada e apocalíptica. Os mais excessivos chegam a premeditar a desgraça humana causada pelo avanço das tecnologias!

No capítulo dos estudos precedentes, apontaremos algumas teorias clássicas através das quais seus seguidores chegam a este perfil apresentado. Isto culminará com a nossa escolha metodológica, que foi decidida pelos atributos que melhor abrangessem nossas expectativas. A metodologia escolhida é fundada nos princípios da Semiótica, que oferecem condições de observar nosso objeto de maneira ampla e inovadora. A Semiótica nos permite estudar a Linguagem Visual pelas suas próprias qualidades, tanto as físicas quanto as mentais, que dela participam para sua formação. Traz assim, o que consideramos de mais inovador, a possibilidade de se fazer

2. Note que "Meios de Produção", ou simplesmente "meios", significam, para nós, todo um sistema complexo de possibilidades físicas de uma mensagem se concretizar em algo capaz de ser transmitido a alguém. Assim, compreendemos os meios desde a materialidade do suporte da mensagem até os procedimentos tecnológicos que determinarão a sua formação. Em outras palavras, todos os procedimentos físicos e concretos participam deste complexo a que chamamos de "Meios de Produção".

uma análise pelas características específicas, e de maneira autônoma, desta Linguagem tão instigante.

Vários autores já reconheceram estas novas possibilidades advindas da Semiótica, e devemos destacar dois deles que fortemente nos influenciaram na adoção de tal teoria.

O primeiro, que consideramos ser aquele que motivou toda esta pesquisa, é Paulo Laurentiz. Das leituras de seus trabalhos de Mestrado e Doutorado (3), percebemos um leque de novas possibilidades estéticas e novos paradigmas metodológicos para o estudo das Artes em geral. Em O Cinema Sem Planos, Paulo Laurentiz trabalha com e sobre a película fílmica gerando, através deste processo metalinguístico, uma poética do meio. Em Holarquia do Pensamento Artístico, ele absorve as descobertas do primeiro trabalho e se aprofunda na procura de uma lógica do pensamento criador-artístico. Atinge, assim, um método científico fundado nos conhecimentos deixados por Charles Sanders Peirce e refletidos sobre posturas ocidentais/orientais do homem. Tal método é baseado em uma forma hierárquica especial da cognição, não mais linear e subordinante, mas sim, holográfica - ideográfica portanto.

3. Laurentiz, Paulo. O Cinema Sem Planos, mestrado em 1984, na PUC-SP e, A Holarquia do Pensamento Artístico, doutorado em 1989, PUC-SP (ed. em 1991 pela Ed. Unicamp, Campinas-SP).

Outro, dentre os autores que gostaríamos de destacar, é Maria Lúcia Santaella, que não por acaso foi, também, a orientadora de Paulo Laurentiz em seus dois trabalhos citados. Mas, nosso interesse em tal autora é determinado por textos específicos e distintos, e não pela sua atuação como orientadora científica. Queremos frisar com isso que não é intenção prévia criar ligação entre os dois teóricos. Mesmo porque, se existe ligação entre eles, a teoria de Peirce se encarregaria de tal papel. Sobre os trabalhos de Lúcia Santaella discorreremos na pesquisa, visto que estes determinaram a linha metodológica que passamos a adotar. Especificamente, utilizaremos o modelo criado por Lúcia Santaella em seu trabalho intitulado "Por uma Classificação da Linguagem Visual" (4), determinando adaptações voltadas para nossas intenções e expectativas diante de nosso objeto de estudo.

Portanto, a partir dos trabalhos de Paulo Laurentiz e Lúcia Santaella, tomamos contato com uma maneira nova de abordar os meandros da Comunicação Visual, capaz de suprir algumas brechas deixadas pelos teóricos das Linguagens.

Assim, este trabalho tem como meta avaliar a Linguagem Visual através dos princípios semióticos, atingir as

4. Santaella, Maria Lúcia. "Por uma Classificação da Linguagem Visual", in FACE, vol.2, n,1, 1989, pg. 43-67.

contribuições dos meios de sua produção (5), e chegar a propor um trabalho guiado pelos processos cognitivos e possibilidades expressivas dos meios eletrônicos. Os meios eletrônicos foram escolhidos por despertarem maior interesse diante das descobertas que estão por vir. Suas potencialidades expressivas já são reconhecidas e utilizadas mas tais meios tem ainda muito a nos dizer.

Cabe lembrar que não se trata de trabalho em que se pretenda discutir a validade das teorias citadas, mas que procura preencher as brechas que temos encontrado nos caminhos que trilhamos no território das Comunicações Visuais.

5. as contribuições decorrentes das análises feitas na Linguagem Visual pelos princípios Semióticos, não levantaremos, portanto, outras contribuições a nível econômico, social ou político que os Meios de Produção possam ter.

1.1 OBJETIVOS

Nosso interesse é pesquisar como, diante de toda esta nova parafernália eletrônica, podemos obter inovações na evolução da comunicação humana. O universo pesquisado perpassa os aspectos técnicos e cognitivos da comunicação e a porta de entrada para isso é, sem dúvida, a percepção, mas não iremos abordá-la diretamente. Partimos do princípio de que cada "meio de produção" contribue na Linguagem Visual pelas suas fisicalidades, pelas suas possibilidades de articulação e interação com os elementos constituintes de uma mensagem (1), co-agindo com o espírito criador que o utiliza, na elaboração de uma informação (neste caso, visual). Esta co-autoria do homem e da máquina está detalhada no livro Holarquia do Pensamento Artístico, de Paulo Laurentiz, que define como sendo uma "representação branda" o reconhecimento desta ação conjunta.

Perguntamos, então, de que maneira isso acontece? Como os

1. Por elementos constituintes de uma mensagem por ora podemos dizer que estamos nos referindo a pontos, traços, cores, volumes... ou seja, tudo o que podemos identificar e articular dentro de uma informação visual. Com o decorrer desta pesquisa iremos definir mais objetivamente cada constituinte da mensagem visual determinando níveis e procedimentos para combiná-los e articulá-los em uma mensagem.

meios interagem na linguagem? E como seria a Linguagem Visual patrocinada por essas novas qualidades informatizadas, geradas pelos meios eletrônicos? Ou ainda, como atingir tal estado de "brandura", proposto por P. Laurentiz, ao se utilizar os meios eletrônicos?

Estas foram as perguntas que propulsionaram esta pesquisa. Em decorrência delas algumas outras foram surgindo, e percorrer tais interrogativas tem sido instigante e enriquecedor. O objetivo final deste trabalho será propor alguns ensaios utilizando recursos eletrônicos a partir das diretrizes apontadas pelo seu corpo teórico. Por sua vez, tal corpo teórico foi criado a partir da prática do uso de um meio eletrônico e pela observação de trabalhos realizados com esse meio. Os experimentos propostos confirmariam, então, nossa avaliação teórica.

Inicialmente, pretendemos destacar que "Meios de Produção" foram observados pelas suas qualidades de produzir e transmitir informação, mediar representações e representar a si mesmos. Desta forma, poderíamos dizer que os meios viabilizam uma possibilidade da mente criadora agir concretamente sobre uma receptora, também ativa, numa relação biunívoca.

Embora tenhamos optado pelo estudo da ação dos meios eletrônicos como foco de interesse principal, isso não

significa que os privilegiamos diante dos demais meios analisados. Trata-se de pesquisa que enfoca todos os meios (artesanais, mecânicos e eletrônicos) mas o faremos a partir do prisma que os eletrônicos nos oferecem. Observaremos os diferentes Meios, então, pela ótica eletrônica. E a ótica eletrônica direciona nosso estudo a basear-se em análises sintáticas de informações visuais, pois é justamente onde se encontra o maior desempenho criativo dos meios eletrônicos. Basta vermos o grande número de efeitos possíveis de articulação de uma imagem, capazes de serem produzidos com os recursos eletrônicos, para percebermos isso. Assim sendo, estaremos permanentemente com nosso "olhar eletrônico" ativado pois é este o nosso foco principal. Faremos desta a nossa proposição inicial.

Se olhássemos nosso objeto de estudo com "olhos mecânicos" provavelmente privilegiaríamos o eixo semântico da linguagem, que é onde os meios mecânicos se tornam mais expressivos. Basta lembrarmos da fotografia, para percebermos como ela é ricamente trabalhada no eixo das significações semânticas. É quando trabalhamos sobre as relações existentes entre o objeto fotografado com a sua fotografia, que obtemos um leque maior de possibilidades criativas: justamente porque a fotografia trouxe esta possibilidade (analógica) de se registrar objetos, coisas, momentos de uma realidade física e existente. A imagem mecânica se vê, então, presa a uma referência que está fora dela, no mundo.

Assim, adotamos o eixo das análises sintáticas (que é onde os Meios eletrônicos têm-se mostrado mais rico em possibilidades expressivas) e resgatamos as evoluções que os diferentes Meios de se produzir uma imagem já patrocinaram ou podem vir a patrocinar. Munidos deste resgate, retornamos aos Meios eletrônicos, e deste confronto de informações resultarão as análises que concluirão esta pesquisa.

Desta forma, enfatizamos os diversos meios de produção em si, de maneira genérica, pelos seus potenciais de interação com o pensamento cognitivo. Assim, ao verificarmos uma tendência expressiva em cada um dos meios de produção distintos, entenderemos que ela foi propiciada como resposta à manipulação de um tipo específico de produção criativa (através de um meio específico de produção). E, esse momento expressivo será sempre resultante de um processo cognitivo presente na sua criação. Isto acontece correlativamente, numa dialética entre a mente e a máquina, que participam da criação.

Tal fato se repete em todos os meios de produção. Apenas escolhemos como foco principal os meios eletrônicos porque estes fazem parte de nossa atual realidade histórica, o que nos permitirá dissociá-los de outros aspectos e valores referentes ao tempo em que foram produzidos e respectiva historicidade, os quais decididamente não farão parte de

nossas análises. Esta atitude será mantida quando abordarmos os demais meios de produção, pois estes estarão sendo observados como procedimentos atuais, usados em nossos correntes dias, só que serão vistos por "olhos eletrônicos", o que significa dizer que, embora os meios mecânicos tenham demonstrado grande amplitude estética no eixo semântico, aqui eles serão observados apenas pela sintaxe que propiciem.

E, na procura de um método que melhor abarque as questões sintáticas de um dado campo visual, somos facilmente arrastados por correntes já bem enraizadas que subordinam tal estudo às regras das ditas linguagens verbais, regras estas provindas de uma ciência lógica e linear (analítica-discursiva). Que se distanciam, portanto, da analógica e correlacional (sintética-ideográfica) que nos propomos estudar. Bem nos faz ver, em Poética e Visualidade, Philadelpho Menezes, na sua análise comparativa entre a grafia ocidental e a oriental, esta última estruturada pelo método ideográfico. (2)

Não negamos a influência de teorias formalistas dos representantes do que se chama "linguística estrutural", especialmente Roman Jakobson, da qual assimilaremos apenas sua essência. Tais teóricos efetuam suas análises através dos elementos significantes constituintes de uma obra e, R.

2. Menezes, Philadelpho. Poética e Visualidade - Uma Trajetória da Poesia Brasileira Contemporânea, 1991, pg 35.

Jakobson propõe que todo sistema é organizado por sua própria sintaxe e, em comunicação, unidades elementares em uma cadeia-sistêmica são, por si só, portadores de significação - são dotadas de sentido. E estas unidades são selecionadas e combinadas de acordo com o sistema sintático da linguagem utilizada.

Aqui já começa florescer um dos pontos cruciais de nosso objeto de estudo.

"Por trás do muro não vejo mais o cartaz; frente ao muro, o cartaz se impõe a mim, sua imagem me percebe." (3)

As obras têm vida própria. Elas falam por si, também cheiram, tocam, estabelecem relações sinestésicas, enfim, basta, a nós, "sentí-las". Mas isto é mais complexo do que parece, pois não basta apenas "enxergá-las". Isto porque nossos sentidos já estão sobrecarregados de vícios que podem ocasionar miopias e distorções indesejáveis ao olhar. Como teremos então que proceder?

Como acreditamos que as obras produzidas têm muito a nos dizer, passamos a observá-las e, por tratar-se de análise sintática, começamos com os elementos constituintes de um

3. Virilio, Paul. "A Imagem Virtual Mental e Instrumental", in. Imagem Máquina, André Parente (org.), ed. 34, RJ., 1993, pg. 130. Paul Virilio faz alusão a frase de Paul Klee: "Agora os objetos me percebem".

dados campo visual. Estes elementos pertencem a um conjunto de possibilidades dentro de determinado código, que cada meio produtor possui, e a um tratado convencional firmado entre dois que conversam, aquele que fala e o seu ouvinte. Assim, estamos diante de códigos de natureza distinta: um que nos remeteria às fisicalidades das mensagens e, outro que nos remeteria às elaborações mentais desta mensagem.

Existem certas condições gerais que determinariam aquilo que chamamos de gramática, ou seja, sistema de regras e normas de uma linguagem se fazer presente. É necessário que se nomeie tais condições para que possamos atingir o que perseguimos: uma possível gramática da Linguagem Visual. Pois, - não seria através desta gramática que vislumbraríamos nosso objetivo inicial? Se nós chegarmos aos procedimentos internos de um campo visual, desmembrando-o em unidades-signos da imagem, regidas por um conjunto de normas que determinariam o todo, compararíamos os diferentes Meios de Produção através destes procedimentos e assim não chegaríamos a uma proposta de se trabalhar com os Meios eletrônicos?

Mas como nos desprender das teorias linguísticas fundadas no conhecimento advindo da Linguagem Verbal? Como nos aventurarmos numa Linguagem Visual e atingirmos sua gramática? É claro que sabemos que se trata de tipo especial de gramática.

Portanto, uma gramática, que deve aclarar as propriedades que determinariam uma "expressão" qualquer da linguagem, precisa mostrar os elementos que a formam e como se dá o relacionamento com todos os demais elementos. Em se falando de uma Linguagem Visual, repetimos, trata-se de uma atitude correlacional, ou seja, cada elemento atinge e é atingido pelos demais dentro de um espaço visual dado. Espaço este em que a ordem direcional de leitura não é única nem previamente estabelecida, o que implica no predomínio de uma lógica onde dominância e subordinação não constituem condição necessária - ou pelo menos não a uma subordinação de forma linear, propriedade específica da Linguagem Verbal (4).

Sobre operações de combinação de elementos dentro de um conjunto determinado (sintagma) e os escolher diante de um universo de opções possíveis (paradigma), R. Jakobson nos diz: "...Os constituintes de qualquer mensagem estão ligados ao código por uma relação interna e à sua mensagem por uma relação externa..." (5).

Portanto, existe uma norma interna determinada pelo código do Meio Produtor que utilizamos e uma norma externa determinada pela mensagem transmitida e esta dependerá das

4. Veremos mais adiante que os Meios de Produção subordinam a Linguagem Visual aos códigos físicos que possuem para efetivá-la.

5. Jakobson, Roman. Linguística e Comunicação, 1969, pg.40-41

intenções (funções e usos) e dos repertórios de quem as utiliza. Eis aqui identificados os códigos físicos e os dependentes da elaboração mental que já havíamos apontado. É nesta elaboração mental que se aplicam as características distintivas, as instituições arbitrárias, ou seja, é onde se permitem injetar as subjetividades, ambiguidades e paradoxos, enfim, as especificidades humanas.

Vamos pormenorizar um pouco o sistema complexo que participaria desta elaboração mental (as fisicalidades, já vimos, são determinadas pelos códigos dos Meios que produzem a Linguagem).

O homem cria obras. Em seu momento criativo ocorre o que chamam de insight e tudo se passa como um raro momento de iluminação. Não nos interessa detalhar tal estado; para isso recomendamos o livro Holarquia do Pensamento Artístico, onde P.Laurentiz o descreve com muita propriedade.

Mas daí a poucos segundos, o homem, até então criador, com sua incontrollável (e por vezes detestável) mentalidade analítica, passa a interpretar sua obra. A partir deste momento, sua "obra original" está fadada à generalização e à assimilação, quando, num crescendo, vai se distanciando de seu ineditismo até se encontrar em condições para ser replicada, copiada, imitada. Note que aqui não estamos usando o termo réplica de maneira a indicar algum valor negativo;

antes disso, réplica é uma atualização de uma idéia já transmitida, é uma ação proliferadora do processo sígnico.

E o que faz nosso artista? (6)

Aprende. Reelabora seu pensamento. E numa nova investida, dialoga com suas máquinas e cria novas obras, decorrentes, de certo modo, da primeira, e que posteriormente, propulsionarão novas obras e assim por diante. (já dissemos que não detalharemos tal estado criativo).

E o que acontece com a primeira obra que nosso artista fez? Acaba? Ela adquire vida própria, torna-se autônoma. Pertence ao mundo, e ao mundo falará não apenas o que seu criador assim o desejou no ato de sua criação (7), mas, no mínimo, tudo o que o mundo for capaz de ouvir, pois está capacitada para dizer mais do que seu criador conscientemente planejou. Cada leitura feita sobre uma obra é um novo momento criativo detonado. Uma nova leitura inicia um novo processo que dependerá do repertório de quem lê e do desenvolvimento dos processos interpretativos que participam desta leitura. Assim, uma nova obra está potencialmente apta a ser produzida. O que estamos fazendo então? Estamos aprendendo.

6. "artista" deve ser entendido aqui como "aquele que cria".

7. É claro que existe um efeito estético que determinou a criação da obra e o que se espera é que a obra criada seja capaz de reproduzir efeito similar naquele que a observa, mas seríamos ingenuos se considerássemos que o potencial de uma obra se encerra aí, pelo contrário, é apenas seu começo.

Ao estudarmos as obras do mundo encontramos o conhecimento do homem impresso em suas singularidades e quando as analisamos, estaremos confrontando-o com nossos interesses peculiares, nossos conhecimentos individuais. Em outras palavras, estamos resgatando o homem, e a nós mesmos, ao estudarmos a vida de suas obras (obras aqui se remetem a signos, mas disso falaremos mais adiante).

É bom ressaltar que uma obra produzida é parte atuante do mundo e diz muito mais do que podemos perceber, pois só ouvimos o que estamos capacitados para ouvir, e só vemos aquilo que nos interessa. Quantas vezes passamos por uma mesma rua sem sequer percebermos os seus detalhes, e, como é engraçado como eles nos surpreendem quando passamos a enxergá-los.

Assim, as obras nos oferecem, além das intenções declaradas do artista, dados sobre sua materialidade, dimensão, sua estrutura diagramática, sua lógica operacional e organizacional, enfim, formas "vivas" de pensamento concretizadas ("vivas" pois são capazes de gerarem novas formas de pensamento a partir delas, desde que se efetue sua semiose nata). Por outro lado, para que elas possam adquirir vida própria, além das informações que lançam, dependem das condições e expectativas em que se apresente aquele que as receba.

Concluindo, embora este seja um estudo de linguagem e sobre a sua condição humana e, consequentemente, sobre processos cognitivos, não abordaremos questões sociais e econômicas dos meios eletrônicos, não utilizaremos bases antropológicas e nem os psicologismos nos interessam, ou pelo menos, não atingiremos tais teorias especificamente. Trabalharemos no campo das significações, na exata mediação de uma idéia entre um emissor e um receptor. Estaremos dentro do território dos processos comunicativos em si, no universo do signo.

Já estamos em condições de afirmar, diante de tudo isso, que não nos limitaremos a um exercício de mera "articulação de códigos", que nos levaria a um mero cadastramento de efeitos especiais, ou a algum tipo de fichamento.

Desta forma iríamos apenas chegar a criar um catálogo onde classificaríamos os efeitos visuais possíveis de manipulação e criação de uma imagem informatizada como por exemplo: texturas diferenciadas e codificadas, padrões e figuras simbólicas e acessíveis, efeitos de distorções e metamorfoses, desdobramentos, reflexos, brilhos, deformações na imagem a partir de equações matemáticas, efeitos de luz e sombra etc... este software trabalha deste jeito, este outro distingue-se desta maneira do anterior, e assim por diante.

Mas isso não nos interessa. Nosso objetivo é chegar a como tais efeitos participam do processo de elaboração da linguagem, ou em outras palavras, como e quando tais efeitos passam a "falar".

Estudando linguagens procuramos aquilo que consideramos a maior contribuição que um Meio de Produção poderia oferecer a uma mensagem visual: a possibilidade de visualizar o imaginário. Imaginário, aqui, não é entendido apenas por seu aspecto ilusório. Nem, contudo, refere-se apenas aos problemas imagéticos, que encerrariam o problema na imagem ou revelariam a imaginação. Mas é, sobretudo, a revelação dos processos cognitivos, de caráter simbólico, da mente humana.

1.2 ESTUDOS PRECEDENTES

Não podemos deixar de mencionar que o estudo das linguagens foi muito desenvolvido com a Teoria da Informação.

Formalizada nas primeiras décadas deste século, com a união das Ciências Exatas e Humanas, a Teoria da Informação era apresentada como um sistema de base matemática para o estudo dos problemas de transmissão elétrica de notícias. Neste modelo de transmissão de Informação há o envio de sinais de um emissor, através de um canal, para um receptor.

E tais estudos se preocupavam em conservar a informação enviada da maneira mais intacta possível, para que uma idéia enviada por um emissor chegasse a um receptor da melhor forma que um meio pudesse transmitir.

Podemos registrar aqui alguns conceitos principais de tais teorias mas o faremos por rápidas pinceladas, pois não seguiremos seus métodos; apenas resgatamos alguns conceitos que posteriormente poderemos vir a usar.

Pelos fundamentos da Teoria da Informação, uma mensagem é

constituída por uma seqüência de elementos que transportam uma informação. A informação- e por informação entenda-se algo distinto de significação (informação portanto está constituída dos conteúdos semânticos)- é reduzida a elementos de ordem (e desordem), impostos à equiprobabilidade do repertório à disposição.

Poderíamos dizer que informação é algo como uma livre-escolha dentro de um conjunto pré-estabelecido de opções e para os teóricos da Informação este é um processo mensurável. Esta medida seria a quantidade de liberdade de escolha oferecida a quem é destinada a Informação. Se a liberdade de escolha é grande, trata-se de uma mensagem aberta ou original. Mas se o receptor, frente a uma mensagem, se encontrasse na condição de conhecê-la estruturalmente de antemão, a informação seria igual a zero.

Percebe-se que uma informação, tendendo para um máximo de originalidade, torna-se ininteligível. O novo é determinado pela quebra das estruturas existentes, onde novidade seria a introdução da desordem na ordem. E a essa medida de desordem chamam de entropia.

Outro ponto discutido por estes teóricos diz respeito à natureza do sinal ser determinada pelas características físicas próprias do canal, que podem ser ondas de sons no ar, impulsos elétricos via cabo, a impressão feita sobre papel...

A informação, deste modo, precisa ser transformada de tal maneira que ela possa ser transmitida, por exemplo, de caracteres alfabéticos para o código Morse. Essa chamada "codificação" é baseada em um repertório de sinais possíveis num canal dado (o seu código). Estes equipamentos sofrem influências externas durante as transmissões, causando distorções, ou, como denominaram, ruídos, na informação transmitida.

Um grande problema para a teoria da Informação é encontrar o entendimento entre emissão e recepção, mesmo quando ocorridas tais distorções. E para que se obtenha uma otimização da informação, cada canal em que se transmite uma informação requer um reforço para sanar tais problemas de interferência. Este reforço está baseado nos fenômenos de redundância.

São estes os conceitos de ordem, repertório, estrutura, códigos, sinais, entropia, ruído, redundância... e estão mais ligados aos problemas internos da comunicação, referem-se aos códigos dos canais 'ou meios' de transmissão de informação.

São processos que acontecem através das propriedades físicas dos Meios de Produção. Estas propriedades são o que determinamos de códigos e são específicos de cada meio tecnológico- portanto, são determinantes importantes para a sintaxe da mensagem visual. Este sistema de codificação pode

ser de natureza digital, quando constituído por dígitos que são unidades discretas (unidades descontínuas), ou, analógica, quando fundadas por unidades contínuas.

Quanto às questões técnicas, internas da comunicação, a teoria da informação traz reflexões importantes, mas elas não respondem a muitas das perguntas referentes às questões que cercam os problemas externos da comunicação, ou, como havíamos chamado anteriormente, as elaborações mentais que participam da sua formação.

Estas questões são melhor analisadas pelos teóricos da comunicação. No processo comunicativo, codificar não significa a conversão de um sistema de sinais em outro, ou pelo menos, sinais não são compreendidos como entidades físicas. O processo comunicativo é baseado num contrato firmado entre quem recebe e quem emite a informação.

Neste ponto devemos abrir um parêntese: é natural, num processo onde o homem emite e recebe informações, que os teóricos da comunicação dêem maior destaque aos problemas sócio-político-econômicos. A ação de um homem transmitir e receber uma mensagem de um outro homem evidencia um relacionamento entre eles. E este relacionamento se verá afetado, de alguma forma, por este diálogo. É evidente que, sendo o homem um ser ideológico e social, em tudo o que ele faz deixa suas marcas. Mas não pode ser negligenciada a

possibilidade de recortarmos, dentre suas produções, outros aspectos que não os de ordem social. Este recorte, feito exclusivamente com objetivos analíticos, nos permitirá atingir certas sutilezas de nosso objeto de estudo que, colocadas em seu ambiente social, passavam despercebidas, ou até, distorcidas e ofuscadas pelos interesses ideológicos.

Voltemos aos procedimentos de comunicação. Um grupo de sinais reunidos sob uma estrutura determinada, regido por uma norma acordada entre o receptor e o emissor, caracterizaria uma mensagem.

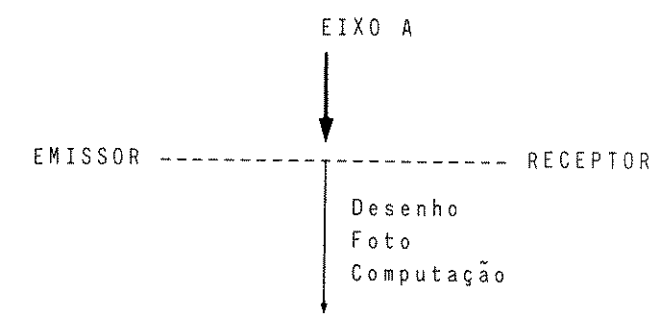
Temos aqui a figura do signo que começa a florescer. A noção de signo não é determinada por sua fisicalidade (ou não apenas por ela), mas é o seu puro estado de abstração que o definiria melhor. A definição de signo é geral, abstrata e imaterial (definição dada pela semiótica de C.S. Peirce). Algo é colocado em lugar de outra coisa para representá-la em um discurso, mas sem ser aquela coisa representada. O signo só nos fornece apenas um prisma a respeito da "coisa representada", pois nunca o atingirá em seu estado pleno.

Uma idéia é comunicada através de um signo (internamente subordinada por sinais físicos) mas apenas em certo ponto de vista, que será transmitido por quem o comunica e, por outro lado, será recebida e interpretada de maneira mais singular ainda, pois lhe serão acrescentadas as idéias e pontos de

vista de quem a está recebendo.

Essas ações feitas tanto pelo emissor quanto pelo receptor referem-se aos problemas externos da mensagem, no universo das elaborações mentais da linguagem.

Já podemos apontar que, quanto à participação dos meios na comunicação, existem 2 eixos de abordagem. Um eixo, que chamaremos "A", trabalha dentro do repertório de cada canal (produtor e transmissor) da mensagem. São os procedimentos técnicos de produção e fazem parte do sistema a que denominamos de meios de produção; e, um eixo "B" que trabalha sob o percurso de uma mensagem, que vai de uma mente emissora para uma receptora. Esta mensagem depende da mediação criada pelo eixo "A" para concluir seu percurso no eixo "B".



Assim, no eixo "A", que poderíamos representar por uma intersecção vertical que corta o percurso da mensagem entre o Emissor e o Receptor, encontramos as possibilidades de cada

meio produzir informações, no caso visuais, para se concretizar uma mensagem.

No eixo "B", trabalhamos através do caminho percorrido pela mensagem entre o emissor até o receptor, numa linha horizontal que dependerá das secções do eixo "A" para se concretizar. Neste percurso podemos ainda distinguir dois processos: um efetuado pelo emissor e outro pelo receptor - note que emissor e receptor não são figuras diferenciadas apenas posicionalmente pois, aquele que recebe, emite; e aquele que emite, recebe, ou pode vir a receber, pois tem condições para isso. Portanto, o que aparentemente parece ser apenas um processo invertido - uma mensagem X percorre um caminho de ir e vir entre emissor e receptor - é uma proposição falsa, pois trata-se, o ir e o vir, de dois procedimentos distintos.

O emissor tem uma idéia em sua mente que precisará ser "traduzida", ou seja, processada de maneira tal para que faça parte de um código transmissível. Por sua vez, o receptor de tal mensagem terá que, ao receber a transmissão, reverter tal informação para sua mente, ou seja processá-la para que possa ser recebida formando uma segunda idéia - diferenciada em certos aspectos da idéia que estava formada na mente do emissor - pois os signos que lhes foram transmitidos apenas representaram a idéia inicial, não eram a idéia em si. Além disto, se emissor e receptor são figuras distintas, como já

dissemos, trazem consigo repertórios distintos em suas mentes. Portanto, quando signos são transmitidos e chegam à mente receptora, lhes será acrescido todo um universo de idéias pertencentes a esta mente receptora, formando assim uma segunda idéia, que é correlata da primeira sem sê-la em sua totalidade.



Assim, no eixo "A" trabalham-se as relações internas do signo, com as qualidades que participam da estrutura formal de sua apresentação enquanto um signo concreto; no eixo "B" trabalham-se as qualidades externas do signo, lembrando-se que tais qualidades apenas nos interessam no aspecto em que elas participem da sintaxe do signo.

O denominador comum entre estes dois eixos no processo da comunicação é a identidade do suporte do signo que será determinada pelo Meio que o produziu. Tratamos aqui de idéias comunicadas o que significa que estas já estão corporificadas

em algo concreto para que possam ser recebidas. Dissemos, no início, que os Meios de Produção viabilizam uma possibilidade da mente criadora agir concretamente sobre uma receptora também ativa, numa relação biunívoca.

Podemos dizer, ainda, que os Meios são partes do pensamento de uma época, pois possuem os paradigmas vigentes. Eles nem precisam assumir suas funções enquanto máquinas transmissoras. Mesmo seu estado de ser maquinal já traz em si a potencialidade de vir a significar algo (todas as coisas do mundo possuem este potencial). É claro que para isso é necessária a figura de um intérprete. Podemos, por exemplo, expor uma parafernália tecnológica a público como sendo representante de um pensamento cognitivo, pois as máquinas possuem elementos estruturais análogos ao pensamento que as criou. Perceba-se que elas, assim, dispostas ao público, estarão ali representando algo. Quando vamos a uma Feira de Informática ou de Automóveis, não estamos apenas diante de máquinas, mas estamos também diante de formas de conhecimento, pois as coisas são pensamentos concretizados.

E, representar algo para alguém, acima de tudo, significa que não se é este algo - apenas se está em seu lugar. E mesmo que não represente, mas se apresente simplesmente como máquina que é, chegará, no mínimo, a ser o que é, ou seja, uma máquina, um paradigma.

É o que nos permite afirmar, como dissemos anteriormente, que os meios tanto viabilizam concretamente as representações quanto podem representar a si mesmos.

Conseqüentemente, os efeitos especiais eletrônicos por si mesmos já nos apresentam uma estética diferenciada das estéticas dos demais meios. A imagem informatizada é pura luz e isto já seria suficiente para distingui-la. O que já evidencia um novo paradigma estético, uma nova forma de representação resultante de um tipo diferenciado de pensamento que se concretizou. Mas, estes novos estados estéticos não nos trazem qualidades a mais além de sua apresentação formal definida por sua materialidade (no caso eletrônico, sua imaterialidade)? Ou, em outras palavras, além da sua imediata aparência, as representações criadas eletronicamente podem nos informar outras qualidades?

Isto nos remete ao que colocamos anteriormente. Nossa procura são as inovações para a comunicação humana, algo mais que o simples fato de ser. Já vimos que os efeitos especiais nos apresentam uma estética diferenciada, mas, o que estes efeitos podem vir a significar além disto? Além de seu estado de ser eletrônico? O que mais eles têm a nos dizer? E, talvez devêssemos perguntar primeiro, para que tanto anseio por esta procura?

Charles S. Peirce nos diz que o pensamento está no mundo, basta vermos as colméias das abelhas, os cristais, a tecedura

das aranhas...O homem interpreta logicamente tais fenômenos criando um princípio regular que represente sob certo aspecto aquilo que ele vê. Por exemplo, no caso das formações cristalinas, ele percebe tal informação através de seus sentidos e traduz conceitualmente, cria uma norma que será capaz de reproduzi-la (sob certo aspecto).

Através desta réplica criada, o homem "expande" a informação visiva anterior que ele já possuía. Assim, a uma imagem visual acrescenta-se um conceito formalizado àquilo que ele chamou de cristal. Poderia estudá-lo mais ainda e obter outras informações, por exemplo, a sua estrutura química, molecular, seus aspectos físicos e materiais. Com isso ele vai aumentando o número de dados daquilo que ele conhece como uma formação cristalina, aumenta seu repertório sobre o assunto e aproxima-se cada vez mais do fenômeno que convencionou chamar de "cristal". Embora nunca chegue a uma verdade absoluta sobre os cristais, pois estes não permanecem estáticos no mundo (1), mas hipoteticamente, ele acredita que a alcançará: é o que o faz persegui-la.

Em se tratando de trabalho de ciência exata isto nos parece claro, inclusive quanto a esta busca de uma verdade sobre os fenômenos. Mas, e sobre as chamadas humanidades, e especialmente, sobre as artes, também procedemos assim?

1. ...assim como o nosso instrumental para análises mudam também a medida que aprimoramos nosso conhecimento ...

Em arte, especificamente, não se necessita trabalhar com os chamados signos genuínos (como define Peirce), aquele que exige um contrato pré-estabelecido que lhe assegure a sua condição representativa. Mas mesmo assim, trabalhando-se entre ambigüidades, o artista precisará transportar uma idéia para um suporte que possibilite sua transmissão e será necessário que alguém a receba para que se complete seu ciclo de vida enquanto signo.

Em trabalhos artísticos tratamos de um tipo especial de mensagem. O artista trabalha entre ambigüidades, decorrentes de insights inovadores e inexplicáveis. Mesmo assim, o artista precisará transportar sua idéia para o suporte - e esta idéia pode se dar exatamente no momento deste processo - e, para que se complete o ciclo de vida desta idéia, é necessário que se receba esta mensagem, não importando quem ou como se dará esta recepção e nem ao menos de que maneira será interpretada pois é obra aberta e original. Além disso, a obra artística se auto-apresenta, não é necessária a figura externa de um objeto referencial, ou sequer de um fenômeno real que estejamos a procura de suas verdades (como no caso do trabalho científico).

Podemos pôr em discussão o grau desta abertura e originalidade da arte, pois o receptor precisa estar pré-disposto, em algum sentido, a receber o objeto artístico;

caso contrário, serão apenas sinais, borrões, chuviscos, ruídos causados por interferência de um canal, por exemplo. O homem transforma estes ruídos em signos; é aquele que os interpreta que lhes concede sua magnitude (2). Por outro lado, podemos ainda dizer que não existe algo totalmente original, pois sempre que interpretarmos uma obra, a remeteremos a alguma experiência anterior que tivemos e encontraremos aí uma leitura lógica inteligível para este padrão que se apresenta original. É o que distingue um mero sentimento de um pensamento. Sentimentos são desprovidos de ações cognitivas (3).

E mesmo antes de alcançarmos esta leitura lógica (quando interpretamos uma obra), todas as coisas que possuem forma concreta estão estruturadas sob algum princípio ordenador, o que já direcionaria, de alguma forma, as nossas leituras. E isto já a desqualifica dos estados plenos de originalidade. E, formas, que não estão concretizadas ainda, pertencem ao universo das idéias, não podem ser transmitidas e só passarão a fazer parte da cadeia comunicativa quando se concretizarem,

2. "aquele que interpreta" não precisa ser necessariamente um homem. Uma máquina interpreta signos através de seu sistema de codificação. Mas a sua interpretação estará em estabelecer relações do tipo acende/apaga, zero e um, liga/desliga, ou seja, uma máquina que interpreta sinais (que são signos) concede a sua magnitude, pela sua condição de máquina, traduzindo sinais de um código para outro. Se o interpretante for a mente humana, a sua condição humana interpretará estes signos diante de toda a sua subjetividade inata.

3. O valor cognitivo de um pensamento está no elo que este pensamento possui, que conecta as representações em pensamentos subsequentes. Ver Plaza, Júlio. Tradução Intersemiótica. col. estudos, ed. Perspectiva, São Paulo, 1987, pg 18.

efetivamente, sob algum código. É o que une definitivamente pensamento e linguagem!

Portanto, não existe a possibilidade de se transmitir alguma coisa que esteja num estado de total originalidade! Existem, sim, momentos originais que podem ser observados em uma obra.

Mas, enquanto um cientista busca a verdade sobre os fatos, o artista busca alguma verdade? Alguns responderiam: busca a sua verdade particular, busca o aprimoramento da sensibilidade da espécie, e decorrente disto, o conhecimento.

Sabemos que estamos discutindo puras abstrações, a própria noção de signo é abstrata. Nunca atingiremos os objetos representados pelos signos, isto é notório. Quando representamos alguma coisa, apenas estamos colocando algo no lugar de outro, nunca o substituímos por sua totalidade. Há sempre uma ação de substituição, uma perda, e há sempre um ganho também, que nos é dado pela sua concretude efetivada: coisa que as idéias almejam mas só conseguem atingir através de uma mediação.

E como acreditamos que pensamos somente através de signos, algo que está no lugar de uma coisa mas que não é esta coisa, pensamos através de simulações e virtualidades, e é disto que é formado nosso imaginário e o decorrente conhecimento, de puras possibilidades de ser. São esquemas, modelos, imagens ou sínteses natos ou que, num certo sentido evolutivo, nos

vão sendo incrustados, que formam nosso sistema cognitivo.

Conforme M.Lúcia Santaella, perseguimos uma constante atualização de nosso conhecimento. Cada atualização seria uma nova leitura de uma lei geral e abstrata (signo) que se somaria e se multiplicaria numa corrente evolução da espécie. Isto denunciaria, ainda segundo Santaella, a essência simbólica do pensamento do homem.

E este pensamento torna-se concreto nas coisas. As obras criadas pelo homem são a concretização de seu pensamento. Por isso é vital este diálogo permanente com os objetos do mundo; é quando assumimos o pragmatismo que assentamos nossas idéias em bases concretas e objetivas. E este é o motivo do anseio em nossas procuras.

A esse respeito, Júlio Plaza, em Tradução Intersemiótica, nos diz que "O Universo das ferramentas físicas e o Universo das ferramentas 'invisíveis', tais como as linguagens e sistemas de signos em geral, são ampliações dos processos mentais do homem e suporte de seu pensamento e de sua sensibilidade. Basicamente, o homem constrói tecnologias para multiplicar a sua competência para a Expressão" (4).

Os Meios desta forma são extensões de nossos sensores e

4. Plaza, Júlio. Tradução Intersemiótica, 1987, pg. 65.

possibilitam, assim, que percebamos os fatos do mundo, bem como, são mediadores que possibilitam o acesso a estes novos conhecimentos. Os Meios, ainda, nos possibilitam criar novas obras e estas atuarão no mundo provocando novos fatos que serão novamente percebidos. Pois as obras são fenômenos do mundo, são autônomas, o que significa que elas são algo a mais do que apenas aquilo que causou sua produção. Como já dissemos, há uma perda nesta tradução de uma idéia para sua forma concretizada e um ganho que se faz presente na concretude da obra realizada. Foram colocadas no mundo para serem novos fenômenos a serem percebidos e gerarem novas obras e conseqüentes fatos no mundo que patrocinarão mais obras.

Neste momento, entra em ação a mente interpretadora (que é inata ao homem) a qual diante de toda a sua virtualidade dialoga com os meios (e suas decorrentes obras criadas), perplexa com toda a concretude que deles emana e cria outras obras.

"Quanto valeria um pensamento que nunca fosse transformado por seu objeto?" nos indaga Pierre Lévy, em As Tecnologias da Inteligência, e continua, "Talvez escutando as 'coisas', os sonhos que as precedem, os delicados mecanismos que as animam, as utopias que elas trazem atrás de si, possamos aproximar-nos ao mesmo tempo dos seres que as produzem, usam e trocam, tecendo assim o coletivo misto, impuro, sujeito-

objeto que forma o meio e a condição de possibilidade de toda comunicação e todo pensamento" (5).

Diante do quadro descrito, nossas expectativas acabam determinando os caminhos metodológicos que seguiremos. Deste modo:

1. Não subordinaremos a Linguagem Visual a normas e regras de outras linguagens; ao invés disto, percorreremos suas próprias regras observando aquilo que as imagens têm a nos dizer;

2. Não nos aprisionaremos em nossas próprias idéias, nas amarras dos universos ideológicos. Não nos satisfaríamos com teorias fundadas por interpretações individuais ou idealismos exacerbados;

3. Não nos guiaremos cegamente por nossos sentidos, pois estes encontram-se, hoje, viciados pelos estímulos visuais;

4. Não nos encerraremos nas potencialidades físicas dos Meios. Isto já vimos, nos levaria a um mero cadastramento de efeitos especiais.

Na Introdução deste trabalho definimos que estas eram as

5. Lévy, Pierre. As Tecnologias da Inteligência, ed. 34, Rio de Janeiro, 1993, pg. 11).

quatro tendências atuais de abordagens pelos teóricos da Linguagem Visual. Já discorreremos sobre os motivos pelos quais não seguiremos suas diretrizes. Iremos penetrar no território das significações pois, "o signo é a única realidade capaz de transitar na passagem da fronteira entre o que chamamos de mundo interior e exterior" (6). E utilizaremos o modelo semiótico de Charles Sanders Peirce pelos motivos já apontados.

Acreditamos que a estrutura de raciocínio patrocinada pela Semiótica é a que melhor nos coloca diante do nosso problema: Através da observação cautelosa das obras produzidas pelo homem procuramos o pensamento, como diria Peirce, que está no mundo!

E, antes de nos aventurarmos no universo da Semiótica propriamente dito, devemos ainda, neste capítulo dos estudos precedentes, citar alguns trabalhos que se referem especificamente à sintaxe da Linguagem Visual. Estamos cientes de outros trabalhos que de alguma forma tocam sobre o assunto do signo visual, mas falaremos apenas daqueles que mais se aproximam da problemática por nós levantada.

O primeiro trabalho com que tivemos contato sobre este tema específico foi o de Donis A. Dondis, em seu livro

6. Plaza, Júlio. Tradução Intersemiótica. col. estudos, ed. Perspectiva, São Paulo, 1987, pg 19.

Sintaxe da Linguagem Visual (7). É um trabalho baseado nas teorias da comunicação e percepção, utilizando-se de pressupostos das teorias da Forma como estratégias para a elaboração da Linguagem Visual. Assim, observa várias peças publicitárias a partir de sua distribuição espacial, dimensão dos elementos constituintes, organização, formas, movimento, equilíbrio, simetria... Chega a uma classificação da Linguagem Visual, pela sua sintaxe, contrapondo figuras que se opõem no espaço visual, isto é, organiza seus elementos classificatórios entre simétricos e não simétricos, dinâmicos e estáticos, grandes e mínimos, em equilíbrio e desequilíbrio, ordem e caos e assim por diante. Consideramos seus métodos eficientes para abordar os fenômenos da forma, pois seus parâmetros são determinados pelas leis convencionalizadas das teorias da Gestalt. Mas e quanto aos outros elementos perceptivos, aqueles que se apresentam de forma subliminar num campo visual? As texturas, as cores, os brilhos, as marcas e gestos do meio produtor e do seu criador, enfim, as qualidades informativas que atuam por estímulos de menor intensidade em uma mensagem e que nos atingem como meras possibilidades de sentimentos? Estas qualidades nos interessam, pois, mesmo que elas não cheguem a estabelecer efetivamente um pensamento e que portanto não possuam algum valor cognitivo, elas têm todas as

7. Dondis, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual, ed. Martins Fontes, São Paulo, 1987.

possibilidades de virem a formar um padrão cognitivo. E por isso, não podem ficar de fora de nossas investigações pois delas dependem raros momentos de admiração. Admirar uma obra é perceber a grandeza de cada detalhe. Além disso, estas qualidades ambíguas nos oferecem um grande número de interpretações que não podem ser descartadas.

Outro ponto que colocamos em discussão é que fundar uma Linguagem Visual sobre padrões de um sistema fechado de interpretações limita demais um código que, por si só, se apresenta aberto e paradoxal. Queremos dizer com isso que, dependendo do ponto de vista de quem observa um signo visual ele muda sua significação, e isto acontecerá com todos os pontos de vista possíveis para aquele signo, ou seja, é um sistema aberto a infinitas interpretações.

Mas, não podíamos deixar de registrar este trabalho que nos mostrou alguns determinantes para as questões de aspectos referentes a forma e seu espaço ocupado.

Outro trabalho que devemos citar é Communication Design 2000, de Heinz Kroehl (8). Este é um livro importante pois se trata de trabalho muito similar ao nosso. Fundamentalmente, trabalhamos com os princípios da Semiótica para abordarmos o mesmo assunto. De sua leitura, começamos a perceber alguns

8. Kroehl, Heinz. Communication Design 2000. ABC Edition, Zurich, 1987.

pontos que o distinguiriam de nossa pesquisa. Vamos apontar rapidamente alguns aspectos mas deixaremos que, caso haja interesse, nosso leitor diante dos dois trabalhos identifique por si mesmo as diferenças.

No livro Communication Design 2000, o autor refere-se a Peirce como formulador da Semiótica em que baseia seu trabalho. Aponta logo a seguir alguns dos comentadores de Peirce e entre eles está Ch. W. Morris (9). O autor segue a divisão dos três eixos da linguagem em sintático, semântico e pragmático, remetendo aos três eixos do signo de Peirce: o fundamento, o objeto e o Interpretante. (Esta divisão da linguagem foi proposta por Morris). Heinz Kroehl propõe trabalhar nos três eixos da linguagem assim definidos. No caso de nossa pesquisa nos interessa somente quando ele trabalha sobre o eixo da sintaxe.

O que começa a nos distanciar deste autor é a atitude por demais positivista que ele assume ao ler Peirce. Como consequência disto, suas especulações se encerram no objeto de estudo, o que contradiz com a essência do pensamento peirciano. O autor prende-se de tal forma a seu objeto de análise que quando chega no momento das conclusões, perde-se,

9. a nosso ver, a semiótica de Morris afasta-se um pouco dos princípios peircianos fundamentais, mas não vamos entrar em detalhes neste ponto pois seria irresponsabilidade de nossa parte fazer uma análise comparativa entre esses dois teóricos em tão breve espaço. Quem melhor argumentou sobre os aspectos divergentes entre Morris e Peirce foi a Prof. Dra. Lúcia Santaella nas suas aulas sobre Estética e Semiótica ministradas na PUC-SP, 1993.

esgueira-se para outros caminhos, os sociais e econômicos que esmaecem toda uma classificação que havia demonstrado anteriormente muito bem.

Suas conclusões a respeito das novas tecnologias de comunicação surgem a partir dos benefícios econômicos, das mudanças políticas e sociais que possam decorrer delas, dos avanços didáticos. Concordamos com tudo isso, mas estas não são conseqüências diretas do que se tratou nos capítulos anteriores que fundamentava-se nas questões da estética, pelos princípios semióticos. Criou-se um vazio, que esperamos preencher com nossas observações sobre o assunto.

Além disso, ele resgata os princípios de Saussure quando refere-se às distinções entre significante e significado. Peirce, em sua teoria, absorve esta unidade dicotômica sugerida pela distinção saussuriana mas, de maneira a "embutí-la" nas suas relações lógicas, triádicas por excelência. Peirce acreditava que na tríade encontramos mônadas e díadas logicamente relacionadas, e disto fundamentou seu pensamento (10).

10. Assim, podemos observar, em Peirce, o que se aproximaria da referida distinção significado/significante nas relações entre Objeto Dinâmico e Objeto Imediato, por exemplo. Ou, ainda, ao observarmos, na relação triádica de Peirce, o signo em si mesmo nos forneceria o significante, enquanto que o Objeto deste signo, o significado. Isto se quisermos tranpor alguns procedimentos de raciocínio dentre duas teorias que são basicamente distintas, pois para Peirce, o significado de alguma coisa denota um propósito confesso desta coisa, é algo que está declarado e explícito. Em Saussure o significado é algo definido pelo seu estado de existência em um significante.

Estes são alguns fatores essenciais que percebemos ao ler este livro, mas vamos prosseguir um pouco mais com ele. O autor se propõe a chegar a uma gramática da comunicação visual através da Semiótica. Até aqui estamos percorrendo os mesmos caminhos. Onde ele subdivide, a partir dos princípios semióticos, a informação visual em:

- a. elementos perceptivos;
- b. figuras e padrões;
- c. objetos;
- d. relações entre objetos.

Cabe dizer que ele demonstra todos esses níveis com bastante competência. O que nos incomodou, logo de início, foi a distinção que ele fez entre os itens a e b, e entre b e c, que em nosso trabalho demonstraremos tratar-se, o item b, tanto de elemento perceptivo quanto de objetos só que em níveis (ou momentos) de observação diferentes (resgatando, assim, a divisão triádica de Peirce, onde o interpretante é

Em Peirce teríamos uma terceira ação do signo que poderíamos chamar de a sua significação. Esta se distingue do seu significado e seu significante e estaria mais ligado as relações das funções e usos deste signo. Em Saussure, as significações peircianas fariam parte de subdivisões do significado. Portanto, podemos observar ações dicotômicas atuantes no mundo através das teorias peircianas mas se, e somente se, orientarmos nossas análises para elas. O que já demonstra que as estamos contextualizando de alguma forma, e agindo assim, nossas análises estarão sendo movidas por uma intenção pré-estabelecida e, este já é um vínculo suficiente para supormos seu estado em terceiridade, portanto, triádico. Mas estas questões servem apenas para ilustrar nossas colocações sobre o livro de Heinz Kroehl, não nos prolongaremos sobre isto.

que determinará a condição do signo).

O autor propõe abordar os três eixos de linguagem, o sintático, o semântico e o pragmático e, diante de proposta tão ambiciosa e de tal complexidade o autor nos deixa a desejar, o que resulta em obra um tanto fragmentada e hermética. Por exemplo, quando fala sobre os meios de produção de uma mensagem visual, coloca o computador gráfico como instrumento similar ao sintetizador de sons, buscando um paralelo entre a imagem e a música. O que concordamos plenamente mas ele apenas cita rapidamente tais características dos meios eletrônicos. A nosso ver este aspecto nos faz refletir sobre a Sintaxe Visual, pois é no eixo sintático que a música se encontra mais ricamente desenvolvida, e nos mostra caminhos ainda por percorrer e de onde baseamos nossa pesquisa. Além disso, nos limitamos a estudar apenas os aspectos sintáticos da linguagem visual enquanto que o autor trata da sintaxe, da semântica e da pragmática, tarefa que nos parece quase inesgotável.

Estes são alguns pontos de vista, repetimos, de obra importante sobre o assunto da Visualidade.

Poderíamos citar ainda o excelente trabalho da Enciclopedia Del Diseño onde Abraham Moles e Joan Costa (entre outros) discutem os Meios e a Linguagem Visual sob diferentes aspectos.

Em suma, cada um destes trabalhos (e outros que não estariam diretamente ligados a nossa pesquisa) preenchem o universo do signo visual, cada qual sob seu ponto de vista e todos eles nos dão uma maior compreensão deste fenômeno de tipo especial de signo - o Visual.

Esperamos atingir uma parcela deste universo e conseguir incitar a outros, que se sintam estimulados e provocados, a preencherem as "brechas" deixadas por nós.

1.3 UMA ABORDAGEM SEMIÓTICA.

E, para falar de Semiótica, precisamos falar dos conceitos fundamentais de *Charles Sanders Peirce*, seu fundador.

Evidente que iremos apenas delinear alguns pontos que servirão diretamente a este trabalho: é projeto ambicioso falar de tal teoria em tão pequeno espaço.

Sobre Peirce, podemos citar o excelente trabalho de Lúcia Santaella, pelo resgate de seus ensinamentos. Seus livros A Assinatura das Coisas (1992) e A Percepção - uma teoria semiótica (1993) muito têm aclarado sobre os meandros do pensamento peirciano. De fato, toda a obra de Lúcia Santaella deveria ser estudada por aquele que quer ter acesso aos escritos de Peirce, pois ela tem se dedicado a seu trabalho há muitos anos e é uma especialista do assunto. Visto que Peirce não deixou obra formalmente elaborada e que grande parte de seu trabalho encontra-se ainda na forma de manuscritos, temos que confiar em comentadores responsáveis de seu trabalho e sem dúvida assim o faz L.Santaella, com responsabilidade e muita propriedade. Todo o conhecimento

citado aqui sobre a semiótica peirciana passa de alguma maneira por ela. Por suas aulas e palestras, por seus livros, por conversas pessoais a respeito do assunto, que gentilmente nos foram possibilitadas, ou por bibliografia indicada diretamente ou através de outros que tiveram algum contato com ela.

De início, é necessário dizer que a "Semiótica de Peirce é uma disciplina filosófica cientificamente concebida e não-antropocêntrica. Primeiro sentido: embora a semiótica seja, de fato, uma filosofia dos signos, o estatuto da Filosofia, em Peirce, ganha um sentido totalmente novo em relação ao passado filosófico... Segundo sentido: embora sua Semiótica seja, de fato, uma teoria do conhecimento 'capaz de explicar e interpretar todo domínio da cognição humana', ela não está confinada nos reinos das semioses humanas. Ao contrário, é tão geral a ponto de nos fornecer elementos para compreender e descrever semioses de qualquer ordem, sejam elas físicas, orgânicas, humanas ou cosmológicas..."(1)

Mas, embora seja disciplina filosófica, existe um outro tipo de estudioso dos escritos de Peirce, que Santaella distingue dos filósofos, que são os semioticistas. Os semioticistas buscam, na Semiótica, fundamentações teóricas e metodológicas especificamente sígnicas para abordar seus

1. Santaella, Lúcia, A Assinatura das Coisas, 1992, pg 53-54.

objetos de análise. Os semioticistas são pessoas de diferentes áreas, das diversas disciplinas especializadas que trabalham com os signos e que recebem, como maiores críticas, justamente o fato de negligenciarem, voluntária ou involuntariamente, o caráter geral e abstrato da obra de Peirce, exatamente por que o que querem são respaldos para os problemas práticos das suas disciplinas particulares. Santaella diz ainda que "o uso constante e sistemático de recursos dirigistas tem levado a um reducionismo abusivo de sua obra (de Peirce) que acaba confinada a um esqueleto classificatório de signos estereotipado e ressecado".(2)

Mesmo assim, sabendo dos riscos que corremos, o presente trabalho se encontra na linha dos semioticistas, é Semiótica aplicada, pois acreditamos que mesmo os reducionismos por vezes são necessários. As ações de síntese são importantes, principalmente porque possuem grande valor operacional para se começar a pensar e analisar um problema. Além disso, a maneira como entendemos as estruturas classificatórias, e que Santaella nos explica muito bem, difere do que muitos entendem por classificação, pois Peirce nos oferece maneira inovadora sobre isso. A diferença, nas palavras de Santaella, entre as classificações peircianas das outras é que elas não são excludentes, são classificações simultâneas e onipresentes. É necessário, então, um certo esforço mental

2. Ibidem, pg 55.

para operar as classificações peircianas como onipresentes, pois elas são facetas a partir das quais nós examinamos um mesmo fenômeno.

Cada elemento definidor de uma classificação co-existe com os demais sendo sempre relativo a um ponto de vista determinado, que não exclue os demais, apenas aborda-se diferencialmente as questões, como veremos adiante.

Nosso trabalho está baseado na Teoria Geral dos Signos. Para Peirce, a classificação dos signos, apontada na sua Teoria Geral, é apenas um instrumento para se estudar a Lógica. O seu objetivo era atingir o estudo dos métodos racionais. A finalidade de sua semiótica era estudar os tipos de raciocínios e atingir as questões quanto ao desenvolvimento do método (3). O que significa que a Teoria Geral dos Signos não era o seu fim último. O que Peirce queria era, portanto, atingir a Metodêutica. Logo, o que estamos utilizando é somente uma pequena parcela da teoria peirciana.

Além disso, destacaremos apenas aqueles aspectos da Semiótica que estão ligados mais diretamente ao nosso

3. "A intenção que norteou os esforços de Peirce foi a de fundar uma filosofia efetivamente científica...A Semiótica é, assim, a doutrina de todos os tipos possíveis de signos sobre a qual se funda a teoria dos métodos de investigação utilizados por uma inteligência científica" (Santaella, M. Lúcia. A Percepção - uma teoria semiótica, Experimento, São Paulo, 1993, pg 34).

universo pesquisado, o que reduz ainda mais nossa abordagem.

A Teoria Geral dos Signos apresenta conceitos dos mais gerais e abstratos. Estes formarão as bases fundamentais para se iniciar o estudo do universo dos signos. Chegando-se a tipos gerais de signos, seremos capazes de confrontá-los com signos particulares e concretos. Nesta dialética entre conceito geral (4) com os fenômenos existentes (que nos trazem suas singularidades) é que se fundamentam as classificações peircianas, as quais seguiremos.

O trabalho de Peirce, prosseguindo, está baseado na crença de que tudo pode ser traçado sobre três categorias básicas de existência (que são gerais e abstratas). São elas conhecidas como Primeiridade, Secundidade e Terceiridade (5).

4. Estes conceitos gerais são também atuantes no mundo. Veja que todo pensamento está presente também no que chamamos de mundo orgânico e ali se desenvolve, isto porque não pode haver pensamento sem signo e nem um "Geral" sem um "caso particular" que o corporifique.

5. Tais princípios estão fundamentados nas categorias universais da análise lógica do pensamento.

Donde Peirce distingue um estado monádico: como uma "pura natureza, ou qualidade sem partes ou aspectos, e sem corpo"...Esta seria a manifestação da primeiridade, mas "Uma generalidade desse tipo é desprovida de utilidade, a menos que haja a perspectiva de concretizá-la alguma vez num fato" (pg. 88-89, Os Pensadores, Charles Sanders Peirce,, Abril Cultural, 1980);

Um estado diádico: " A idéia de segundo predomina nas idéias do causar e da força estática. Causa e efeito são dois; e as forças estáticas ocorrem sempre entre pares", mas, "Se houver um processo entre o ato causal e o efeito, constituirá ele um termo médio, um terceiro. Terceiridade no sentido categorial é o mesmo que mediação. Por essa razão, o diádico puro é um ato de vontade arbitrária ou de força cega, pois que há alguma razão ou lei que o governa -existiria terceiro- como mediação"... A existência é puramente diádica".(Ibidem, pg. 91);

Um estado triádico: "A idéia mais simples de Terceiridade dotada de interesse filosófico é a idéia de signo, ou representação..." (Ibidem,

O Primeiro momento é a pura existência de algo, qualquer coisa, sem conexão ou relacionamento com qualquer outra coisa. É a pura existência presente, nada mais que possibilidade de existência.

Assim que a ação faz, da existência desse algo, uma ocorrência, Peirce chama de Segundo.

No Segundo, a apreensão de um fenômeno na consciência é sempre colocada em relação a outro fenômeno: há o impacto, o elemento de conflito, a confrontação. O Segundo é apenas o ato em si, a experiência, a reação que causa mudança de atitude.

Desta ação, o homem produz o Terceiro momento, que é o relacionamento entre o Primeiro e o Segundo. O Terceiro momento é, pois, a apreensão mental de um fenômeno. Atrás do caráter do Terceiro, há sempre a permanência da razão, o reconhecimento de possibilidades e suas utilizações.

Perceber um objeto é o Segundo, ou seja, é a formalização do Primeiro, enquanto que perceber as possíveis funções e normas formativas deste objeto é o Terceiro.

Entender os fundamentos da semiótica requer entender estas três categorias, pois tudo será elaborado a partir delas.

"...as categorias fenomenológicas de Peirce são categorias formais e universais(...), são dinâmicas, interdependentes e, a cada campo em que se aplicam, apresentam-se nas modalidades próprias daquele campo. O que se mantém em todos os campos é o substrato lógico dos caracteres de primeiro, segundo e terceiro."(6)

"Algo considerado em si mesmo é uma unidade. Algo considerado como um correlato ou dependente, ou como um efeito, é segundo em relação a alguma outra coisa. Algo que, de algum modo, traz uma coisa para uma relação com outra é um terceiro ou meio entre as duas"(7).

Esta disposição de interdependência e simultaneidade resulta numa cadeia que se desenvolve analogamente às três categorias de primeira, segunda, e terceiridade.

Isto significa que determinadas macro-estruturas patrocinados pelas três categorias comportam subdivisões também em número de três, correspondendo às categorias da Primeiridade, Secundidade e Terceiridade. E, por sua vez,

6. Santaella, Lúcia. "por uma Classificação da Linguagem Visual", in FACE Revista de Semiótica e Comunicação, vol. 2, n. 1, 1989, pg 47.

7. Peirce 1992:280. in Santaella, M. Lúcia. A Percepção - uma teoria semiótica. Experimento, 1993, pg 36).

tais subdivisões também comportariam mais três, mais três...

O 3 passa a ser elemento básico nessa teoria, como se pode perceber. No processo sígnico, cada signo (que é triádico por excelência) é compreendido como um processo no qual 3 referências: o fundamento (que é o signo em si), o objeto referencial e o interpretante se relacionam entre si.

Vamos entender melhor os 3 determinantes do signo - os três elementos que lhe conferem sua genuína condição triádica.

O seu **fundamento** é aquilo que dá as condições para algo se apresentar formalmente como signo, é o signo em si. Esta condição pode ser de 3 tipos. Ele pode ser um **qualissigno**, o que significa que é uma qualidade o que lhe confere a sua condição sígnica. Neste caso, o seu estado aparente se apresenta como uma qualidade.

Pode ser também um **sinsigno**, significa que é um existente, isto é, faz parte de um universo. Dentro de um universo determinado distinguimos um existente que faz parte dele. Este existente é distinguido através da ação diádica que exerce sobre o universo que o contém, isto é, sua existência é apontada através do relacionamento existencial que mantém com seu universo. O seu estatuto de apresentação será parte de algo maior ao qual pertence, ele indicará este universo

maior.

Pode ser, ainda, um **legissigno**. É portanto uma lei, um princípio regulador que fará com que este signo seja interpretado de tal maneira. Seu estado de apresentação faz parte de um sistema que tem a capacidade de representar algo que não é este sistema.

Como podemos perceber, os conceitos acima citados perpetuam as relações triádicas levantadas pelas 3 categorias essenciais de existência, que já mencionamos. Os qualissignos se remetem às primeiridades, os sinsignos às secundidades e os legissignos às terceiridades. É claro que isto se dá por suas dominâncias específicas, dependendo da perspectiva com que abordarmos as relações dos signos, estas podem se inverter, pois, como já dissemos, as operações classificatórias em Peirce são onipresentes. Esta onipresença é aqui constatada pois temos que apontar sob que aspecto estamos observando tal ponto para podermos classificá-lo. Podemos também remeter as relações do "signo em si mesmo", no seu fundamento, com as primeiridades; as relações com o "objeto referencial" com as secundidades; e o "Interpretante" com as terceiridades, e tudo funcionará como um grafo de três pontas que vai proliferando sempre com mais três a partir de cada uma de suas extremidades. O que Peirce determina são unidades abstratas e gerais de análise que a partir de nossos interesses vão se concretizando objetivamente, formando uma

arquitetura dinâmica. Assim, de uma idéia geral vamos caminhando para uma singularidade específica com a intenção deliberada de observarmos suas especificidades. Tais observações surtiriam um efeito que afetaria as proposições originais, causando assim uma expansão no conhecimento tanto daquela idéia geral inicial, quanto no da disciplina individual de nosso interesse.

Conforme a definição de Peirce, o signo é um sistema aberto e dinâmico; é a própria formalização de um sistema "vivo", acrescentaria Santaella. E, coisas vivas dependem de algo que possibilite a continuidade e expansão de suas vidas. Esta é a idéia que devemos manter em nossas mentes quando quisermos entender o que Peirce chamou de signo.

E é o **Interpretante** o órgão vital de um signo. A vida do signo depende não só daquilo que o produziu mas do efeito que este signo causou, ou venha a causar. Este efeito tem todas as condições de se exteriorizar em outro signo: é quando o signo se completa e se universaliza. É uma idéia em potencial tomando corpo no mundo. Só assim ela se dinamiza.

Vamos falar um pouco sobre este interpretante. Uma idéia formalizada está apta a produzir um efeito em um Intérprete, pela mediação do signo, quer ele encontre ou não um intérprete. O efeito que o signo produzir no Intérprete se materializará (ou não) criando um signo distinto do primeiro,

mas que é uma continuidade dele. Este efeito é o Interpretante do signo. Todo Interpretante é sempre uma tradução do signo anterior e será traduzido no próximo signo, donde se dá o desenvolvimento da cadeia sígnica. Este é o princípio da semiose apontada por Peirce que prevê, inclusive, um efeito correlacional patrocinado pelo Interpretante, onde o signo é afetado por seu "efeito" produzido (o interpretante).

Voltando à definição de signo: "Um signo é algo que, sob certo aspecto ou de algum modo, representa alguma coisa para alguém".

E, enquanto o Intérprete é o efeito que poderá se reproduzir em outro signo, o Objeto é a causa deste efeito. O Objeto pode ser entendido como aquilo que chamamos de "fenômeno da realidade" (8).

E este Objeto, que faz parte de uma realidade, poderá ser desde uma idéia abstrata até um fenômeno particular concreto,

8. Preservamos as aspas pois isto que determinamos "realidade" também nos é apresentado pela mediação do signo, o que significa que nunca a possuímos em sua totalidade, apenas a percebemos sob um ponto de vista. Como também "o objeto não pode ser confundido com o que quer que possamos entender por 'coisa'. O Objeto até pode ser uma coisa, mas, na maior parte das vezes, não é. O signo pode denotar um objeto perceptível (que provavelmente terá alguma identidade com uma coisa), mas pode denotar também um objeto apenas imaginável ou mesmo insusceptível de ser imaginado. Enfim, o signo pode denotar qualquer objeto: sonhado, alucinado, existente, esperado etc" (Santaella, M.Lúcia. A Percepção - uma teoria semiótica. Experimento, São Paulo, 1993, pg 41)

pois uma idéia abstrata também faz parte de nossa realidade, do nosso pensamento, como já dissemos. Além disso, um signo pode ter mais de um objeto referencial (iremos tratar aqui como se fosse um único objeto por signo para reduzirmos as dificuldades para o entendimento do assunto). Existe, ainda, uma distinção entre o objeto dinâmico e o imediato. O Objeto dinâmico é a figura externa do signo; e Objeto Imediato faria parte da figura do signo, é a maneira pela qual o objeto dinâmico se apresenta no signo.

A relação entre o objeto e o signo pode ser de três tipos; ela pode ser icônica, indicial e simbólica. Na verdade todos os signos seriam icônicos-indiciais-simbólicos, ao mesmo tempo. Este é o estado de equilíbrio ideal de um signo. Mas, como já dissemos, dependendo do ponto de vista sob o qual o estamos analisando (ou poderíamos o estar interpretando), ele pode adquirir determinantes icônicos, indiciais ou simbólicos. Análises, também já dissemos, são recortes premeditados feitos com a intenção de observarmos certos detalhes de um dado fenômeno. Assim, não é correto dizermos: isto é um ícone, um índice ou um símbolo, se não apontarmos antes de que ângulo estamos observando (analisando) tal signo. O correto seria então dizermos: sob este aspecto, que estou observando, estes elementos nos remetem ao ícone, ou ao índice, ou ao que definimos de símbolo.

Assim, o Ícone pode nos remeter às primeiridades, o Índice

às segundidades e o Símbolo às terceiridades.(9)

Concluindo, a pessoa, a quem se dirige o **Signo**, cria em sua mente um signo equivalente ao primeiro denominado **Interpretante**. E, essa alguma coisa, a que se refere o signo, é o seu **Objeto**. Isto qualifica uma perfeita função triádica, indissolúvel, o que quer dizer, um signo não existe sem os três pés do seu tripé. Mas, podemos privilegiar este ou aquele momento do signo dependendo de nossas intenções perante um signo, desde que as pré-determinemos. Isto nos permitirá apontar a análise que faremos a seguir, que será baseada num ponto de vista específico, numa análise do signo propriamente dito, no seu fundamento, na sua estrutura interna, na sua entidade corpórea e formal.

Desta maneira, podemos dizer que as possibilidades físicas

9. " Um ícone é um signo que se refere ao Objeto que denota simplesmente por força de caracteres próprios e que ele possui, da mesma forma, existisse ou não existisse efetivamente um Objeto daquele tipo...Qualquer coisa, seja uma qualidade, um existente individual ou uma lei, será um ícone de algo, na medida em que é semelhante a esse algo e usado como signo dele.

Um Indicador é um signo que se refere ao Objeto que denota em razão de ver-se realmente afetado por aquele Objeto. Não pode, conseqüentemente, ser um Quali-signo, pois qualidades são o que são, independentemente de qualquer outra coisa. Na medida em que o Indicador é afetado pelo Objeto, tem necessariamente alguma Qualidade em comum com o Objeto e é com respeito a essas qualidades que se refere ao Objeto... não é a simples semelhança com seu Objeto, mesmo sob esses aspectos, que faz dele um signo, mas a efetiva modificação dele por força do Objeto.

Um Símbolo é um signo que se refere ao Objeto que denota por força de uma lei, geralmente uma associação de idéias gerais que opera no sentido de levar o Símbolo a ser interpretado como se referindo àquele Objeto. É assim, ele próprio, um tipo ou lei geral, ou seja, é um Legi-signo". (Peirce, C.S. Semiótica e Filosofia, Cultrix, 1975, pg 101-102).

dos meios gerariam possibilidades de representação. Estas são as qualidades materiais e físicas de se concretizar um signo. Estas qualidades são possibilidades de aparências das imagens, e suas aparências são os primeiros contatos que temos com uma mensagem visiva. Antes de qualquer juízo que podemos tomar perante uma mensagem, percebemos suas qualidades visíveis, estas são puras possibilidades de virem a representar alguma coisa- podemos identificá-las como estados de qualisignos. Dizemos que a sua aparência é o primeiro contato que temos com os signos visuais não quer determinar uma ordem temporal da percepção. Apenas estamos definindo parâmetros para prosseguirmos nossas análises, e estes serão determinados pelas primeiras, segundas e terceiridades de Peirce.

Quando estas potencialidades físicas são incorporadas em algo singular determinam a presença de um sinsigno. E o relacionamento dentre estas singularidades apontadas determinariam o legisigno.

Num campo visual qualquer, que estivéssemos observando, perceberíamos a presença de quali-sin-legisignos, pois eles sempre co-existem. Imaginemos uma fotografia: todas as qualidades perceptivas da fotografia, as potencialidades de seu código representar, são qualisignos, ou seja, as retículas, as manchas, os tons contínuos, as cores, os brilhos, a materialidade de seu suporte... estas são unidades

informativas que estão fornecendo qualidades para alguma coisa fotografada e que causarão alguma espécie de sentimento em nós. Esta alguma coisa fotografada está capacitada para ser apontada, individualizada, destacada de seu fundo, identificada como um existente particular - este é um sinsigno. A fotografia se constitui de normas convencionalizadas de representação, "modos de fotografar", espaços definidos por leis da perspectiva, padrões de luz e sombra codificados pela máquina...enfim, estes elementos nos possibilitam reconhecer um legisigno. O que diferenciam os quali-sin-legi são os níveis diferenciados da percepção de uma mesma informação. Mais adiante, demonstraremos como estes níveis determinarão nossas análises e só assim, poderemos atingir os elementos de nossa classificação da Linguagem Visual de maneira a que estes sejam simultâneos e onipresentes conforme nos diz a teoria de Peirce.

Cabe ressaltar que não nos consideramos inovadores sobre estas questões, os aspectos semióticos da linguagem já foram muito apontados. Mas estas outras análises percorreram um caminho considerado mais natural para os estudos de comunicação propriamente dito.

Nestas outras análises, o objeto representado ganha destaque principal e este é que ativa os demais: o seu fundamento e interpretante. Como este objeto se apresenta; qual a relação entre objeto imediato e dinâmico; seu objeto

real; como os meios representam este objeto; têm sido estes alguns pontos de grandes reflexões.

-Pois não é o objeto que determinaria a formação do signo, não é ele que detona sua criação? (10) Não dissemos que o Objeto é a causa do efeito patrocinado pelo signo no Intérprete?

Mas, também dissemos que nosso trabalho pretende destacar os Meios de Produção a partir da ótica dos eletrônicos e nossa proposição inicial é a de que tais Meios são potencialmente mais expressivos através das possibilidades de se trabalhar no eixo sintático de uma imagem (ou campo visual determinado e reproduzido), ou seja na construção e formação estética. É isto que justifica a nossa escolha pela análise sintática, que é onde se observa este puro estado de apresentação do signo.

Assim, a potencialidade expressiva dos Meios representa e determinará nas mentes, de quem recebe, a mensagem, um signo, uma significação. Desta forma os Meios participariam dos processos criativos, processos de transmissão e de

10. Sobre isto recomenda-se a leitura do texto de L.Santaella, "Por uma Classificação da Linguagem Visual", em FACE Revista de Semiótica e Comunicação, 1989, onde a autora considera que "o exame do tipo de representação que o signo estabelece com seu objeto é a base fundamental para se considerar o nível ou grau de interpretabilidade do signo, isto é, seu potencial interpretativo" (obra citada, pg 58). Sobre este texto falaremos mais detalhadamente, depois, por ter sido o modelo metodológico que optamos para esta pesquisa, na busca de uma gramática da linguagem visual.

interpretação.

A este respeito, faremos outra observação:

No grafo sígnico do objeto-signo-interpretante, proposto por Peirce, o nosso objeto referencial serão os procedimentos da Mente criadora em articular os códigos dos Meios, pois iremos tratar as qualidades visivas de cada mensagem, e isto significa que estes aspectos levantados se auto-apresentam. Esta auto-apresentação será demonstrada através das possibilidades físicas dos meios e da articulação destas possibilidades. É necessário um agente formador que ordenará uma mensagem e que se auto-apresentará através dos aspectos icônicos desta mensagem.

Assim, embora nossas análises sejam feitas a partir de imagens que representam e possuem um objeto referencial, não as analisaremos sob este aspecto. As analisaremos sob suas qualidades aparentes de apresentação formal. Portanto, o objeto a que tais qualidades, que iremos observar, se referem é o potencial expressivo que cada meio possui e que o homem articulará numa co-produção sígnica. Assim sendo, estamos estudando os aspectos da linguagem-objeto visual, num processo de metalinguagem - que é um procedimento para se estudar o objeto-linguagem de maneira a voltar-se a si mesmo, através de suas próprias normas e regras. Estamos abordando a Linguagem Visual através de sua análise sintática, formal e

estrutural. Esta análise sintática dependerá do reconhecimento da articulação de seus códigos: dos processos perceptivos que orientam a formação desta linguagem e dos procedimentos "físicos" dentre as articulações possíveis para a sua formação.

E disto resultará o signo propriamente dito. Desta maneira, o trigrama sgnico se apresentará desta forma: A mente que cria concomitante aos meios de produção ---- o signo propriamente dito ---- a mente que interpreta (e que terá o potencial para novas criações).

Colocando desta maneira, as possibilidades de uma mente emissora serão, todas elas, objetos dinâmicos representados pela mediação do signo (a maneira pela qual este objeto dinâmico se apresenta no signo é seu Objeto Imediato e este faz parte da configuração interna do signo). Isto acontece através de uma gramática ditada pelos códigos dos Meios, co-agindo com os processos cognitivos, que transmitirão mensagens a uma mente receptora, que co-agiria com a primeira, sendo a próxima a emitir.

Santaella nos diz: "... esta doutrina (refere-se a do sinequismo de Peirce) propõe que 'assim como os signos e as idéias tendem a se espalhar continuamente (...), a mente também se espalha continuamente, e todas as mentes se misturam umas às outras' (.,). Essa noção está baseada na

hipótese de que o universo da mente coincide com o universo da matéria, não no sentido de imagem especular ou paralelismo cérebro-mente, mas no sentido da matéria existir como uma forma mental de tipo especial..." (11).

Vamos nos manter, então, na linha de raciocínio que interessa a nosso trabalho que é aquela patrocinada pela leitura sintática de uma mensagem visual.

Na Sintaxe, o signo é estudado na relação com o meio do qual consiste, no seu estado de pura apresentação. A Sintaxe compõe o catálogo dos elementos, do repertório em si, e especifica as regras de acordo com as quais os complexos sígnicos podem ser formados por estes elementos. Praticamente, cada signo complexo pode ser reinvestigado como um elemento sígnico, e cada elemento do signo pode ser dividido em partes.

Isto é fácil de ser observado no caso da Linguagem Verbal. Por exemplo, a frase "Caim matou Abel" é um signo complexo, pois refere-se a Abel, a Caim, a um assassinato, além de trazer toda uma carga simbólica em si mesma. O conjunto destas referências (cada uma um objeto que está sendo representado) constitui a representação de um objeto complexo.

11. Santaella, Lúcia. A Assinatura das Coisas, 1992, pg 46.

Mas e no caso da Linguagem Visual?

Níveis são construídos de maneira hierárquica?

Isto quer dizer que um conjunto de signos combinados formariam um signo complexo, que poderia ser um elemento para um próximo nível na formação de novas combinações sógnicas. Não podemos esquecer ainda que isto acontece de maneira analógica e correlacional, não seguindo um esquema de subordinação regido meramente por normas e convenções arbitrárias e lineares, mas, a este esquema estarão acrescidos tanto os códigos dos Meios produtores quanto as regras que regem as leis perceptivas.

Determinar quais são estes níveis e quais são os elementos que formariam signos complexos cabe à Semiótica. Através das três idades de Peirce (primeiridade, secundidade, terceiridade) chegaremos a uma classificação da Linguagem Visual, baseada na proposta de Lúcia Santaella, adaptada ao nosso objeto de análise, como veremos adiante.(12)

De acordo com a sua apresentação formal, a Semiótica determina que os elementos sógnicos na Sintaxe podem ser de 3

12. Utilizaremos o modelo criado por Lúcia Santaella em seu trabalho intitulado "Por uma Classificação da Linguagem Visual", determinando adaptações voltadas para nosso objeto de análise. Tais adaptações são previstas pela autora, que considera sua classificação como "uma espécie de cartografia ou mapa orientador, que nos ajude a ver correlações Lógicas que diferentes processos sógnicos mantêm entre si" (Santaella, Lúcia. "Por uma Classificação da Linguagem Visual", in FACE, vol. 2, n. 1, 1989, pg 46.)

tipos: Qualisigno, Sinsigno e Legisigno.

E, a partir do momento que determinamos que as propriedades específicas dos Meios junto com a Mente criativa são os objetos deste signo, estamos determinando que é uma análise sobre o caráter predominantemente icônico deste signo. Pois o signo icônico é aquele que apresenta o objeto pelas suas propriedades de aparência. A relação que o signo icônico tem com seu objeto é, portanto, a virtude de ser similar a ele. E, se o Objeto imediato é a maneira pela qual se apresenta o Objeto Dinâmico no signo então, no caso do signo icônico, encontraremos impresso (13) na informação visual a dialética entre o processo cognitivo e o potencial físico do meios que o produziu, reforçando o que havíamos colocado anteriormente.

"Um ícone é um Signo que se refere ao objeto que denota apenas em virtude de seus caracteres próprios, caracteres que ele igualmente possui, quer um tal objeto exista ou não. É certo que, a menos que realmente exista um tal objeto, o Ícone não atua como signo. Qualquer coisa, seja uma qualidade, um existente individual ou uma lei é Ícone de qualquer coisa, na medida em que for semelhante a essa coisa

13. encontraremos isto de maneira mais clara e evidente nos signos icônicos não significa que não poderíamos observar tais propriedades nos aspectos indiciais ou simbólicos do signo. Apenas que, como no aspectos icônicos do signo as qualidades aparentes se auto-apresentam como qualidades que representam, então se torna ambiente ideal para investigarmos estas qualidades e suas formas de representar.

e utilizado como um signo seu" (14).

Mas não trataremos do que Peirce chama de Ícone Puro, mas de tipo especial, os Hipo-Ícones. Estes são signos já formalizados e capazes de representar algo através das similaridades entre as qualidades entre o que se quer representar com o signo que se apresenta concretizado.

Vejamos o caso de um desenho: Quando o artista desenha, ele representa a partir dos códigos convencionais do desenho, que estão ligados à sua materialidade, ao modo de utilização do seu instrumento de expressão, do lápis, do papel, do traço, de atitudes já convencionadas da linguagem-desenho etc...isto quer dizer que, quando o artista traduz a sua idéia, já está sendo amplamente convencional em seu modo de representação e isto já determinaria caracteres normativos da representação. Um ícone seria aquele que se apresenta como uma qualidade, ou estado de ser qualitativo; e as qualidades são essencialmente distituídas de funções reguladoras e qualquer norma pré-estabelecida, mas isto não impede um desenho de ser um signo icônico, só que não é um ícone puro pois, para Peirce, um ícone só poderia ser uma idéia, ou quase idéia, ou ainda, um estado de emergência desta idéia ainda não realizada. Assim, um desenho só pode ser um tipo

14. Santaella, M.Lúcia. Do Ícone Puro A Metáfora: Seis Graus de Iconicidade. texto inédito dado em aula, 1-15 pgs., 1993, pg 1.

especial de signo icônico, o que Peirce denomina de hipócone. Ou seja, ele representa (o que o leva a ser um signo de lei) mas o faz de maneira especial; ele representa seu objeto por similaridade. Qualquer coisa, que representa algo por comparação ou similaridade de qualidades daquilo que representa com aquilo que está representando, determinará seu estado icônico. Quando temos uma imagem de algo, significa que estamos diante de um existente, algo concreto e realizado. Todas as obras concretas são existentes singulares e isto demonstra seu caráter de segundidade. Mas este existente pode estar representando algo através de uma comparação de alguma qualidade sua com uma qualidade daquilo que representa. Portanto, será um signo icônico em segundidade e, assim, podemos ter também signos icônicos em diferentes níveis de apresentação. As representações convencionais do desenho podem vir a ser signos icônicos em terceiridade.

E assim, estando os meios e os homens se auto-apresentando, se analisarmos as características específicas dos Meios e da Linguagem chegaríamos ao pensamento cognitivo que estará impresso na apresentação formal do signo. Os signos representam o pensamento cognitivo do homem que os formulou e atingirá sua plena evidência nos aspectos icônicos pois estará se projetando em suas obras. Não é um objeto externo que ele estará comunicando a alguém, mas ele será a própria obra que comunica suas idéias através de suas

propriedades aparentes visíveis.

Pela abordagem que fizemos sobre os princípios Semióticos até aqui, já podemos definir algumas condições a que tal ciência nos orienta:

1. trabalharemos sob as circunstâncias de uma classificação simultânea e onipresente para a Linguagem Visual, a partir de princípios semióticos, e determinada pela Sintaxe Visual, pelos motivos já levantados;

2. A Semiótica determina uma estrutura triádica onde podemos ir criando desmembramentos, sempre em número de três, a partir das três categorias básicas de existência: primeiridade, segundidade e terceiridade; que remeteriam a outras três: Fundamento, Objeto e Interpretante; que nos remeteriam a outras três a partir do Fundamento: Qualisignos, Sinsignos e Legisignos; que remeteriam a outras três a partir da relação entre o Objeto e seu signo: Ícone, Índice e Símbolo (privilegiamos apenas as questões do Ícone); e assim por diante... Este é o quadro de nosso interesse;

3. Como dissemos anteriormente, existem 2 eixos, chamamos de A e B, para abordarmos as questões referentes às contribuições dos Meios de Produção na Sintaxe da Linguagem Visual. No eixo A, trabalharemos os problemas referentes aos Meios de Produção de uma mensagem Visual. Os Meios serão

abordados pelas suas características físicas. Estarão divididos em artesanais, mecânicos e eletrônicos. Esta divisão foi proposta por Paulo Laurentiz em Holarquia do Pensamento Artístico. No eixo B, trabalharemos os problemas da Classificação da Linguagem Visual a partir de sua Sintaxe, para isso utilizaremos o modelo de Lúcia Santaella em "Por uma Classificação da Linguagem Visual", com as devidas adaptações que apontaremos a seguir. Estes dois eixos serão abordados pelos princípios semióticos e serão comparados depois observando suas interconexões.

Vimos que, desta forma, teremos que penetrar em dois terrenos, paralelamente, que analisaremos depois, através de seus pontos comuns. Estes terrenos são: o das questões referentes à Linguagem Visual (eixo B) e o das questões referentes aos Meios de Produção destas mensagens visuais (eixo A). E, conforme o que nos diz Júlio Plaza (e que já citamos anteriormente) só o signo é capaz de transitar na passagem destas duas fronteiras.

Na sequência, pretendemos demonstrar um exemplo de como a Semiótica pode se apresentar como método, para se atingir uma gramática da Linguagem Visual.

1.3 MODELO UTILIZADO por M. LÚCIA SANTAELLA em "Por uma Classificação da Linguagem Visual" (1)

Vamos apresentar, agora, a "Classificação da Linguagem Visual" criada por M. Lúcia Santaella. A autora chega a esta Classificação através dos pressupostos da Semiótica de Peirce.

A Linguagem Visual, na sua proposta, pertence a um quadro maior que engloba três tipos de linguagem: a Musical, a Visual e a Verbal. Partindo do pressuposto de que a Linguagem Verbal pertence mais fortemente ao eixo das relações simbólicas, chega-se a determinar qual seria a dominância das outras linguagens. Nesta análise, portanto, a Linguagem Visual estaria mais fortemente ligada às relações indiciais, enquanto que a Musical trabalharia mais com as relações icônicas- no sentido que a linguagem musical é pura sintaxe.

Assim, a Linguagem Visual teria uma propensão para ser representativa mas, o cerne desta linguagem está em ela ser figurativa (o que a leva a classificar de Indicial). A

1. in FACE Revista de Semiótica e Comunicação, 1989, pgs. 43-66.

Linguagem Visual pode deixar de ser figurativa? Sim, teríamos então que: ou ela adquire características da Linguagem Musical, quando por exemplo trabalha-se com puras formas abstratas de imagens; ou, ela adquire características da Linguagem Verbal, quando se torna representativa, por exemplo nos ideogramas.

Isto leva Santaella a classificar a Linguagem Visual pela sua essência em estado de secundidade. Estão na Indicialidade da linguagem Visual as bases de tal trabalho, e isto direciona para as questões referentes as relações entre signo e seu objeto referencial (2). Com isto, confirma-se a supremacia do referente sobre o signo visual, ou em outras palavras, significa dizer que a Linguagem Visual se efetua basicamente quando aponta para o objeto que representa. (exatamente aquilo que nos propomos eliminar em nossa proposta - o objeto).

Acreditamos que a Linguagem Visual trabalhe, ou venha trabalhando, a nível de secundidade na sua essência, (concordando portanto com Lúcia Santaella) até os dias de hoje.

2. " Quando um signo não é algo geral como uma palavra, mas um fato, existente, singular, aqui e agora, estando ligado a alguma outra coisa também existente e singular esse signo é da ordem da segunda categoria, da secundidade, e é chamado de índice" (Santaella, M. Lúcia. A Percepção - uma teoria semiótica. Experimento, São Paulo, 1993, pg 42).

E, com as palavras de Santaella:... "embora a linguagem visual esteja predominantemente enraizada na segunda categoria e, portanto, nos caracteres da indexicalidade, isto não significa que essa linguagem não tenha possibilidades de atingir níveis mais puros da iconicidade, de um lado, ou níveis mais convencionais da simbolicidade, de outro" (3).

E, prosseguindo, por esta classificação temos que:

"Quando falamos em formas de representação visuais, em termos semióticos, estamos evidentemente colocando sob exame a relação do signo com o objeto, ou melhor, a relação do signo com o objeto dinâmico (o objeto em si) e com o objeto imediato (o objeto tal como representado no signo..." (4).

Assim, olhando sob este prisma, teremos 3 formas de signos visuais:

1. As formas Não-Representativas;
2. As formas Figurativas;
3. As formas Representativas.

Estas são exatamente as formas possíveis de se apresentar um objeto dinâmico no signo pelo seu objeto imediato.

3. Santaella, Lúcia. "Por uma Classificação..." in revista FACE, 1989, pg. 52.

4. *Ibidem*, pg 58.

Observe-se que as Não-Representativas se remeteriam às primeiridades de Peirce; as Figurativas às segundidades; e as Representativas às terceiridades.

E, dentro de cada uma delas, desmembram-se outras três que determinariam as relações do signo com seu objeto (que é o ponto essencial desta classificação, seu pressuposto inicial)

Assim, dentro do esquema proposto temos que:

- 1 - Formas Não-representativas podem ser divididas em:
 - a - a qualidade reduzida a si mesma: a talidade.
 - b - a qualidade como acontecimento singular: a marca do gesto.
 - c - a qualidade como lei: a invariância.

- 2 - Formas Figurativas:
 - a - A figura como qualidade: o "sui generis".
 - b - a figura como registro: a conexão dinâmica.
 - c - a figura como convenção: a codificação.

- 3 - Formas Representativas:
 - a - representação por analogia: a semelhança.
 - b - representação por figuração: a cifra.
 - c - representação por convenção: o sistema.

(respectivamente em a,b,c, obteríamos as questões do ícone, do índice e do símbolo).

A autora exemplifica e descreve cada item, o que não faremos aqui pois estamos apenas apresentando o seu trabalho para apontarmos para a problemática do nosso. Deixamos assim, para aquele que se interesse no assunto, a indicação para leitura de tal obra que finaliza com importantes conclusões decorrentes do estudo das Linguagens.

A diferença entre esta classificação e aquela que estamos propondo se dá no exato momento em que nós eliminamos o objeto referencial de nosso caminho. Pouco nos importa se o que estamos observando conserva relações com um existente real ou com a idéia abstrata que venha representar. Nem sequer nos interessa saber qual objeto dinâmico causou a criação de tal signo. Nosso interesse é saber o que podemos transmitir além disso, o que nos mostra as entrelinhas da imagem, além da sua qualidade indicial, que é inata. Interessa saber se é possível determinarmos uma Informação Visual desprendida de seu objeto referencial. Uma Linguagem Visual determinada por sua simples aparência e materialidade, suas próprias qualidades visivas. Lembremos que todo signo é tradução de uma idéia que perde certos aspectos nesta tradução, mas ganha outros em sua formação física que se faz presente.

Poderíamos ainda perguntar: Qual seriam estes outros aspectos que o signo visual ganha quando acontece a passagem da idéia a ser transmitida para a sua formação física concreta que o distinguiriam do objeto que se vem representar?

Mas, se concordamos que a Linguagem Visual é fundamentalmente secundidade, o que nos habilita a propor tal paradoxo? Pois, eliminando as relações do signo com o seu objeto, não estaríamos fechando os olhos para aquilo que esta linguagem tem de mais forte em seu código?

Em primeiro lugar, o que nos habilita a prosseguir é exatamente a onipresença dos elementos classificatórios criados pela teoria peirciana. Isto significa que não estamos negando, ou negligenciando sua característica essencial, mas ela co-existe com muitas outras. Na verdade, a Linguagem Visual é Icônica, Indicial e Simbólica, dependendo do ponto de vista que a observamos. É claro que, para atingirmos analiticamente um sistema classificatório desse tipo, é necessário que, deliberadamente, assumamos um propósito que delimite nossas perspectivas. Assim, dentro de uma macro estrutura, onde se encontra a Linguagem Verbal, Visual e Musical, e da maneira que foram determinados os propósitos que se queriam atingir, a Linguagem Visual, sem dúvida, é mais Indicial do que as outras duas (este é o prisma abordado por L. Santaella). Mas, se nosso propósito é analisar apenas

os aspectos da Linguagem Visual em si, encontraremos momentos icônicos, indiciais e simbólicos.

E, como trataremos dos aspectos físicos e visíveis de uma mensagem visual, das suas aparências primeiras, então nos limitaremos exclusivamente aos aspectos icônicos da Linguagem Visual, tanto em relação aos meios artesanais, mecânicos e os eletrônicos, e já explicamos os motivos que nos levaram a isso.

Cabe repetir: Estamos sempre com nosso olhar eletrônico ativado!

E, quando entramos num mundo puramente sintático, estamos, sem dúvida, trabalhando com os atributos que até agora eram considerados atributos da Música, concordando com Santaella. A linguagem que lida quase que exclusivamente com a sintaxe é a musical.

É claro que o efeito produzido pela música é diferente do produzido pela imagem visiva mas tal diferença está ligada mais ao canal que tais efeitos atingem (ouvido e olho). As questões referentes à organização da linguagem não diferem tanto assim.

É isto que nos autoriza avaliar os elementos sintáticos da Linguagem Visual. A prova disto é que (muitos autores

concordam) a maior transformação que a era eletrônica tem proporcionado às imagens visivas é tê-las libertado de seu vício em objetos reais e existentes.(5)

Agora, munidos deste nosso arsenal teórico passaremos a formular uma Classificação da Linguagem Visual por sua Sintaxe e pelos parâmetros vistos até aqui.

5. Sobre o assunto ver tese livre-docência de Júlio Plaza, A Imagem Digital- Crise nos sistemas de representação, USP, 1992.

2. POR UMA CLASSIFICAÇÃO DA LINGUAGEM VISUAL - através da sintaxe, pelos princípios semióticos.

Pelo que já dissemos, estamos observando nosso objeto de estudo pelo seu estado de aparência. Aparecer significa que se parece para alguém e isto acontece diante de todas as expectativas deste alguém. Ser percebido é algo mais complexo do que simplesmente ser ou estar presente. Ou seja, existem características que podemos chamar mais imediatas nas aparências, e outras que dependem das circunstâncias e intenções de quem observa para serem percebidas. Além disso, como tratamos de "estados aparentes" que foram elaborados por alguém, então, esta aparência dependerá também das circunstâncias e intenções de quem as criou. Neste capítulo procuraremos desenvolver mais este assunto sobre as condições de se estar/ser aparente.

2.1 ELEMENTOS PERCEPTIVOS QUE ORIENTAM A QUESTÃO.

Observemos o filme "Cega" de Paulo Laurentiz (1).

Nas palavras do autor, aquele trabalho buscava outras qualidades que o canal da mensagem pudesse patrocinar (além das vivenciadas cotidianamente). "Generalizando, pode-se concluir que todas as diferentes operações, com os mais variados meios, carregam consigo um potencial de expressão. Este passa a ser aceito a partir de um insight que promove a sua percepção". (2)

Cega é uma filmagem, em Super-8, em diferentes velocidades, de uma tela de televisão em sintonia livre. São alguns poucos minutos em que se filmou, com câmera fixa e enquadramento total, uma tela de televisão. Este trabalho encaixa-se muito bem como exemplo do que pretendemos abordar, pois trata-se de um assunto neutro visualmente, sem leituras convencionalizadas e sem uma ordem visual perceptiva

1. Este filme encontra-se na biblioteca do setor de pós-graduação da PUCSP para consulta.

2. Laurentiz, Paulo. A Holarquia do Pensamento Artístico, 1991, pg 147.

aparente. Como esta pesquisa procura explorar as contribuições dos meios na sintaxe da linguagem em seu estado visivo, isto é importante, pois não nos interessam valores essencialmente semânticos.

O leitor pode experimentar algum sentimento similar ao observar seu televisor com canal em sintonia livre, o que a filmagem feita com velocidades diferentes deixa mais evidente. Cabe ressaltar que o trabalho de Paulo Laurentiz não se limita apenas ao que discorreremos. O trabalho pertence a uma série na qual baseou suas pesquisas teóricas, o que significa que é algo mais complexo do que estamos constatando aqui, pois só ressaltamos as qualidades que nos interessam.

Portanto, um trabalho, que experimenta com momentos de pura abstração visual, torna-se o ambiente ideal para pesquisa no plano das qualidades sensoriais.

Logo ao primeiro contato com este filme, assim que começamos a vê-lo, percebemos uma textura disforme, caótica, algo como um amontoado de pontos que se movimentam desordenadamente. Depois de alguns segundos, aqueles padrões começam a nos parecer familiares. Existe algo neles que começamos a reconhecer, começamos a compará-los entre si, estabelecemos relações, agrupamos e reagrupamos. Neste momento, celebramos um contato entre aquela ocorrência e nós

mesmos. Antes que possamos refletir sobre este momento, já estamos reconhecendo formas neste espaço de ambiente de padrões, que nos pareciam tão desconexos a princípio.

São duas coisas que se confrontam: é desta confrontação que distinguimos um existente singular. Dentro de um espaço determinado, algo que é colocado sobre ele se destaca. E este existente, que identificamos, se dispõe sobre este espaço determinado de maneira ordenada, isto é, há uma ordem na distribuição espacial de alguma espécie, seja de que natureza for. Estamos entrando num terceiro momento de experiência sensorial, onde o contato visual que obtivemos agora se estabiliza em nossas mentes. Percebemos uma ordem (mesmo que caótica ou ininteligível) entre os movimentos destas formas e a sua estrutura. Perceber uma ordem é encontrar um modelo similar, daquilo que observamos, em nossa trama cognitiva. Então, de duas coisas colocadas juntas, flagramos um princípio ordenador e formulamos uma lei, que já é uma terceira coisa, de natureza mental, surgindo assim uma nova idéia. Isto completaria um processo baseado na razão perceptiva, por princípios semióticos derivados das três categorias de existência: primeiridade, segundidade e terceiridade.

Estes 3 estágios (ou níveis) serão básicos para o reconhecimento perceptivo das ocorrências visuais aqui apresentadas, que podemos reduzir a três momentos, que

definirão três estágios de percepção de uma mensagem visual:

1. percebemos os elementos sensíveis produzidos pelos meios: é dizer que tomo um primeiro contato com o repertório do código estabelecido. E este contato se dá sem nenhuma ocorrência anterior ou exterior a ela, é apenas o fato em si sem se dar conta de outra coisa além dele mesmo;

2. estabelecemos um contato com os elementos produzidos: encontrando oposições e formando figuras;

3. Determinamos uma ordem lógica dos padrões e figuras dentro do universo observado, que é um espaço estabelecido pelo código do meio a que eles pertencem.

Isto, em se tratando de análise dos elementos que formam o signo, determinariam qualisignos (em 1), sinsignos (em 2) e legisignos (em 3). E desta maneira, a semiótica começa a determinar os fundamentos para uma gramática visual.

No exemplo do filme citado, percebemos que é intrínseco que a existência dos três estágios se dá de maneira sincrônica. Pode ser que perceber os 3 estágios seja uma questão de tempo, mas mesmo sem os percebermos, os pressentimos. Além disso, quando passamos a reconhecer o terceiro, já nos é difícil ver o primeiro na sua essência de simplesmente ser, pois esta essência é estabelecida pela

primeira aproximação que temos, anterior, portanto, a um raciocínio analítico daquilo que percebemos. Esta primeira aproximação nos oferece uma sensação, um sentimento que nos informa. É uma unidade sensível que começa a ordenar um pensamento.

Na verdade, uma qualidade quando se torna signo concreto, já perde seu estatuto de primeiridade. As idéias mediadas por um signo concretizado já pertencem a um estado de segunda ou terceiridade, pois sua materialização já é a mediação de uma idéia, e isto significa que esta idéia já sofreu as conseqüências provocadas pelos procedimentos da elaboração desta materialidade. Portanto, não estamos diante de um puro estado qualitativo, aquele estado monádico que se apresenta sem referência a outra coisa, que é exclusivo das idéias mentais. Podemos dizer que o grau de pureza de um signo está proporcionalmente relacionado ao grau de abstração de uma idéia. Mas as qualidades materiais de uma imagem são suas primeiras aparências e nos transmitem essa sua essência de simplesmente aparecerem, em outras palavras, são possibilidades de vir a ser alguma coisa.

O mais importante a verificar é que não duvidamos que os 3 coabitam um mesmo espaço, tanto os quali, os sin, ou os legisignos. Mas podemos ressaltar este ou aquele momento de um signo conforme forem nossas intenções.

Acreditando nesses princípios, da análise semiótica da imagem, podemos, agora, começar a olhar as características distintivas de cada momento ou estágio perceptivo. Já dissemos que só o fato de ser uma imagem produzida eletronicamente já a distingue das demais por sua aparência de propriedades eletro-eletrônicas. Tais imagens são geradas, por exemplo, por pura luz. Esta qualidade de ser "pura luz" nos apresenta uma informação que pode vir a representar, é algo que chamaremos de uma unidade sensível do pensamento. As qualidades físicas aparentes são qualisignos de uma imagem, mas em um campo visual podemos encontrar outros momentos perceptivos, proporcionados por sua sintaxe. Temos os sinsignos que nos apontam os elementos singulares da imagem e os legisignos, que nos ditam as regras de sua organização (estes são resultantes de uma ação mental consciente). Veja que estes três momentos de uma imagem estão presentes simultaneamente e um não elimina a presença do outro. E apropriando-nos disto, podemos apontar determinadas características de uma imagem que ressaltem mais, ou para suas unidades sensíveis, ou para seus existentes singulares, ou ainda para sua estrutura organizadora. Quer dizer que estes três momentos perceptivos evidenciam uma tendência para uma imagem refletir mais seus qualisignos, seus sinsignos ou legisignos. Determinados estes 3 momentos perceptivos de um campo visual podemos utilizá-los estratégicamente como um potencial expressivo da linguagem.

2.2 PRESSUPOSTOS PARA UMA CLASSIFICAÇÃO DA LINGUAGEM VISUAL.

Pretendemos, aqui, fornecer alguns parâmetros para uma possível gramática visual baseada nos princípios semióticos.

Como primeiro passo, deveríamos definir os elementos que compõem uma mensagem visual. Alguns teóricos identificam pontos, linhas e planos como elementos de composição de uma imagem. Outros relatam que as substâncias básicas de toda informação visual são: a forma, a cor, direção, textura, dimensão, ritmo...

Há também os elementos perceptivos, tratados essencialmente pelos que trabalham com as teorias da Forma. Mas estes não atingem nosso universo totalmente. Nosso universo abrange os signos visuais e estes participam de um processo comunicativo, são linguagem. Isto significa que as linhas, os pontos, as figuras, são signos que dependem do contexto a que estiverem para virem a significar algo e, conseqüentemente, dependem das leituras que fizerem deste contexto. Aquilo que chamamos de pontos, linhas, retas, são elementos que foram deslocados de seu contexto original e

observados sobre circunstâncias únicas, ou através dos aspectos de como eles preenchem o espaço visual, ou sobre a maneira como eles afetam os nossos sensores psicofisiológicos, por exemplo.

Tais elementos devem voltar a seus contextos dentro dos processos comunicativos e devem ser observadas as formas como eles se comportam em seus ambientes naturais.

Assim, através da Semiótica, observaremos tais elementos contextualizados em uma mensagem visual, ou seja, os observaremos nas suas condições de serem signos (e não apenas sinais isolados). Portanto iremos abarcar os elementos, já reconhecidamente básicos, que compõem uma mensagem visual, de maneira a integrá-los nas três categorias básicas de Peirce, primeiridade, secundidade e terceiridade, que já exemplificamos através do filme "CEGA" de Paulo Laurentiz.

Com isso atingiremos tais elementos dentro de uma cadeia comunicativa, ou seja, tais elementos são dotados de sentido por si só e fazem parte de um sistema que é aberto a novas significações. É a sua condição de ser signo que lhe confere este seu estado sistêmico, triádico por excelência.

Definidos os três momentos básicos de apreensão de uma informação visual, estes podem ser reconhecidos como elementos que se distinguem dentro de um universo observado

dependendo, repetimos, das intenções de quem os observa. E estes elementos podem ser observados tanto pelas suas participações na formação de uma mensagem visual ou, quanto pelos seus próprios atributos. Sem esquecermos, é claro, que estes seus atributos também serão observados a partir do modo que eles atingem aquele que os observa.

Portanto, passaremos a definir os elementos básicos de uma informação visual determinados pelos três momentos perceptivos que podem vir a causar naquele que o observa (ou o elabora).

O primeiro momento de apreensão de uma informação visual é aquele que definimos através de unidades sensíveis do pensamento, são os quali-signos, e como já vimos, representam uma qualidade de informação que pode vir a representar algo. Na prática, eles são percebidos através da materialidade de alguma coisa, pela sua aparência imediata, ou em outras palavras, pelo primeiro contato que temos com alguma coisa através de nossos órgãos sensores da percepção.

Não nos referimos a perceber o mundo apenas por nossos olhos, embora tratemos de visualidades, mas percebermos o mundo por todos os nossos sentidos (naturais e artificiais). Nossos sentidos percebem o mundo e numa relação sinestésica traduzem tais sentimentos para as imagens visuais.

Assim, por exemplo, pelo sentido do tato, visualizamos. Isto quer dizer que, quando vemos uma imagem, que nos transmite a sensação de uma aparência rugosa, é nossa memória tátil que nos dá esta referência ao olhar. Ou ainda, quando interpretamos visualmente espaços, estamos traduzindo algo que pressentimos com todo o nosso corpo, isto porque as noções de horizontalidade e verticalidade nos são oferecidas pelo nosso corpo que, por leis de gravidade, permanece de pé!

A característica principal do qualisigno é sua generalidade: pode ser a qualidade de um objeto ou de uma série qualquer de objetos. É apenas uma possibilidade de existência que pode se concretizar num signo ou não, permanecendo na sua virtualidade. No caso deste trabalho com as imagens gráficas, as qualidades que se tornam signos nos proporcionam aspectos físicos, concretos e formais de uma imagem, que serão consideradas unidades sensíveis. Assim, texturas, retículas, manchas são possibilidades de se passar qualidades de informação, baseadas no efeito de sentimento que provocam, são marcas que podem vir a representar.

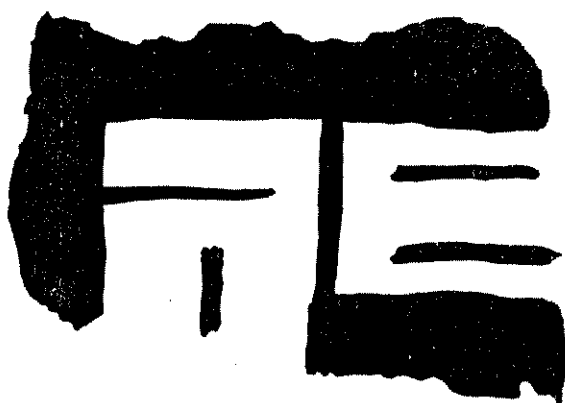
No segundo nível, o tipo de signo encontrado é exatamente o das formas singulares. É um sinsigno, o que denota uma coisa em particular. Um sinsigno supõe a existência de um qualisigno. Uma foto, além de nos oferecer o seu objeto nela registrado, traz também impressas suas marcas, suas referências qualitativas, como por exemplo, texturas em tom

contínuo, retículas diferenciadas, granulações. Estas são informações possíveis de serem vistas na fotografia, independente do objeto fotografado. Mas elas só existem em função deste objeto singular e, apenas estão ali dando-lhe matéria, só reafirmam a presença de uma forma singular.

Esta forma singular pode estar representando algo concreto ou uma idéia abstrata, portanto, não está relacionada a um objeto referencial existente, mas sim, a algo singular e identificável da expressão visual. A este pressupõe-se, no momento de sua identificação, um significado. Não é mero contorno de figura - que é preenchido pelo qualisigno. Nem tampouco o seu significado em si - por questões semânticas. Mas o que o torna um sinsigno é o fato de poder ser identificado. Tornar-se identificável é o resultado de um confronto, por exemplo, de 2 formas, como no caso da figura que sobressai ao fundo, da cor que se sobressai à sua complementar, da forma que é grande em comparação com uma pequena. Identificamos uma forma singular através das tensões e reações encontradas na composição de uma mensagem visual.

O terceiro nível é reconhecido pelo legisigno. Não denota algum objeto em particular, mas é a tomada de um juízo diante de formas singulares de uma expressão e conseqüentemente, qualisignos, que os corporificaram. É determinado por um tipo de elaboração mental regida pela razão e aponta para a ordem estrutural do signo.

Veja a logomarca da FACE- revista de Semiótica e
Comunicação (1):



Nela podemos exemplificar os três determinantes de uma
imagem, que chamamos de unidades, formas e estruturas (em
qualquer imagem poderíamos constatar estes três momentos).

1. Projeto Gráfico de Lourdes Gabrielli e Wilton Azevedo.

Identificamos traços e manchas e estes são formas singulares desta imagem. Estes traços e manchas carregam em si informações quanto à sua materialidade, estas nos oferecem no mínimo algum tipo de sensação. Notamos também que tais formas foram feitas por pinceladas e encontramos aí informações que indicam a marca do gesto de quem a produziu e isto foi resultante de um processo artesanal. Estas informações são as entrelinhas destas formas singulares, estão injetando subjetividades à informação destas formas identificadas. São qualidades de informação que estão nos transmitindo alguma sensação para estas formas singulares.

E, quando reconhecemos a estrutura de organização destas formas distribuídas no espaço podemos ler a palavra FACE; estamos no exato momento das elaborações racionais, das intelecções, no nível das estruturas. De modo especial, o artista explorou o uso dos conceitos das teorias gestálticas, das relações entre figura/fundo para chegar ao resultado final deste trabalho (e esta foi uma estratégia intencionalmente produzida). Pelo contraste entre as formas singulares e o seu suporte de fundo reconhecemos, num efeito que poderemos chamar psico-fisiológico, onde as letras saltam aos nossos olhos, as relações entre as partes do todo. Este efeito deliberado, conseguido pelo seu criador, vem representar as complexidades sgnicas que a revista FACE pretende refletir.

E assim, poderíamos constatar a presença destes três estados perceptíveis pela observação de uma imagem visiva. A tríade quali-sin-legisigno será nosso princípio básico para as análises subseqüentes. O qualisigno será, por sua natureza, apenas uma possibilidade, uma unidade sensível, enquanto que o sinsigno refere-se à realidade concreta de uma forma identificável. O legisigno resulta do reconhecimento de uma ordem e, por isto, pertence ao universo da razão, denota a estrutura organizacional de uma expressão visual.

Por ser a estrutura um elemento de grande complexidade, vamos detalhá-la um pouco mais. Reconhecemos uma ordem em uma imagem significa dizer que encontramos um modelo dentro das tramas de nosso conhecimento, que é similar àquela informação observada. Assim, a estrutura de uma imagem é a interpretação racional desta imagem. É um sistema que tem a capacidade de representar alguma coisa que não é este sistema. Portanto, se a interpretação racional representa uma informação visual, significa que foi criado um elo, uma mediação, entre aquela informação e nossos conhecimentos, e é isto que lhe garante sua genuína condição sígnica. (as estruturas são as únicas que se encontram neste nível pois as unidades sensíveis são possibilidades que podem vir a representar e as formas singulares se apresentam e apontam para suas singularidades, não estão significando outra coisa distinta delas mesmas).

Lembramos que os três elementos sempre estarão presentes

numa imagem. O tempo poderá ser decisivo para que os reconheçamos, mesmo que não tenham sido propositadamente produzidos, como no trabalho "Cega". Estes não são características exclusivas da imagem, mas são partes essenciais de nossas mentes; são paradigmas de um processo perceptivo. **Por esse motivo os deslocamos para serem nossos princípios básicos de classificação- por serem reconhecidamente universais. Só assim poderíamos ter uma visão acerca dos processos cognitivos do homem através dos próprios elementos perceptivos que destes processos participam.**

Assim, estes serão os procedimentos externos que guiarão os atos criativos em nossas análises; referem-se ao eixo B que trata dos aspectos das elaborações mentais que participam para a formação do signo.

Os quali-sin-legisignos, todos os 3, são regidos por algum tipo de elaboração mental, isto é claro. Embora o legisigno seja o único resultante de uma elaboração racional, inteligível, o que predispõe à existência de uma apreciação em juízo. Os outros, os quali e os sin, serão regidos por outro tipo de pensamento, emocional, intuitivo, energético, pela ação/reação a algum estímulo provocado, ou por outra espécie, mas não sofrem um julgamento, a priori (e, portanto, como dissemos anteriormente, não têm um estado cognitivo consciente)

Detalhando um pouco mais, um qualisigno pode ser reduzido mas não eliminado, pois, em sua mais reduzida forma de participação, ele será, no mínimo, a materialidade presente do suporte que conduz a mensagem. Sem os sinsignos seria impossível identificarmos qualquer forma dentro de um espaço visual. Uma pintura abstrata possui também características de sinsignos e esta se dá no momento que conseguimos destacar pinceladas, traços ou manchas uns dos outros. Sendo assim, as pinceladas funcionam como elementos singulares, portanto são sinsignos. Isto é encontrado nas pinturas abstratas, ainda que, como já vimos, passado algum tempo, nossa percepção as transformem em unidades sensíveis novamente. Pela identificação de traços e pontos, que em outras circunstâncias poderiam ser classificados de qualisignos; aqui seriam formas concretas em sua existência por si mesma. Isto porque, repetimos, classificações para Semiótica são simultâneas e onipresentes, ainda mais em se tratando de expressões visuais.

Do mesmo modo, não existe uma expressão sem um legisigno. No caso das pinturas abstratas, chegamos a no mínimo reconhecer uma ordem caótica como legisigno, mas as tintas possuem propriedades químicas e físicas de se prenderem no papel ou tela, de maneira que seguem uma norma estruturadora de alguma espécie (que pode ser reconhecida pelo observador ou não).

Além disso, um qualisigno tem interpretações ambíguas. Podemos encontrar qualidades na materialidade do suporte empregado, na tinta e ranhuras do papel, até em borrões não propositais ou no desfocamento de uma fotografia.

Um sinsigno, em nossas análises, é sempre limitado à quantidade de formas que conseguimos perceber e identificar em dado instante. E como identificamos formas? Da mesma maneira que podemos dizer que algo é quente ou frio: nós criamos parâmetros comparativos. Assim, algo é quente em relação a algo que é frio, e podemos perceber isso através de nossos sentidos naturais ou artificiais (com os termômetros, p.e.). Portanto uma forma identificada é algo que se destacou de uma superfície que a continha. E seu significado formal será dado também através de parâmetros comparativos. É o caso da cor que se sobressai à sua complementar (é claro que fenômenos psicofisiológicos participam desta ação relacional, eles compõem nossos padrões comparativos naturais); da grandeza que se determina diante de algo que é maior ou menor, colocados lado a lado; do claro que se destaca do escuro, e assim por diante.

E o legisigno, dentro de uma expressão, tem participação única. Por princípio, em dado momento, só percebemos uma ordem generalizadora por expressão - nada impede que em outro momento reconheçamos a outra, mas apenas uma de cada vez, a

cada nova leitura de um signo.

Cabe frisarmos que reconhecer uma ordem NÃO significa que estamos confrontando uma ordem a uma desordem (ou seja, algo que está em ordem é algo que possui uma organização cujos princípios de organização já são convencionalmente conhecidos; e se contrapõe à desordem, que seria uma organização da qual não conhecemos objetivamente seus princípios). Não é a isto que nos referimos, indubitavelmente.

O que queremos dizer com reconhecer uma ordem é o ato em si para este reconhecimento, que se faz a partir de uma elaboração mental e depende de algum tipo de julgamento tomado.

Estes três princípios básicos podem ser reconhecidos, dentro de uma mensagem visual, combinados de maneiras variadas. Disto dependerá tanto daquele que elaborou tal mensagem quanto daquele que a recebe.

Vem daí que podemos classificar o sistema formal da imagem gráfica enquanto seu caráter de macro-organismo em 3 níveis perceptíveis: a unidade (sensível), a forma (singular), e a estrutura (organizadora).

A **Unidade** obedece a um estado de primeiridade, onde a sua existência não depende de nada além de seu estado de ser.

A **Forma** obedece a um estado de segundidade, onde uma coisa existe se estiver em relação com outra coisa. Desta maneira, estar presente significa sempre estar em relação a outra coisa. Não é a figura em si ou seu contorno que determinará suas propriedades de Forma, mas a sua identificação que se faz sempre a partir da verificação de uma confrontação.

A **Estrutura** obedece a um estado de terceiridade, onde duas coisas determinam uma terceira que é mediação entre as duas primeiras.

Devemos aqui abrir um parênteses: "Forma" é talvez o termo que trará maiores ambiguidades em nossa classificação. Isto porque o nome "Forma" já está por demais desgastado e as definições que lhe são atribuídas são as mais paradoxais possíveis. "Forma", em seu estado estético, pode ser uma sensação que nos in-forma; pode ser uma entidade singular; e pode ser, ainda, algo que foi convencionalmente configurado, portanto, resultante de um ato determinado pela razão.

As "puras formas", as "formas singulares" e o estado de "configuração racional" são modos que podemos definir o termo "Forma". E, se quisermos ir mais longe com as definições paradoxais deste termo basta abrirmos um dicionário e

procurarmos as significações para forma, formal, formalidade, formalizar... Podemos indicar ainda os estudos sobre estética de L. Pareyson (2). Em sua teoria da Formatividade, o "formar" artístico depende do criar forma e do modo de fazer determinado pelo método utilizado. Assim, a forma é determinada e se determina pela própria forma, ou ainda, pelo ato de formar forma.

Estamos conscientes desta dificuldade para nosso leitor interpretar a maneira a que nos referimos ao termo "Forma". Apenas insistimos em usá-lo, pois estamos convencidos de que os aspectos formais, quando observados no eixo puramente sintático, se encontram essencialmente a nível de segundidade.

Assim, de agora em diante, **"Forma" será entendido como uma representação em estado de segundidade, uma singularidade apontada.** Ou seja, quando houver duas coisas colocadas juntas e uma nos apontar a existência da outra, estas nos remeterão às categorias das Formas.

Sobre as **Estruturas**, a melhor maneira de definí-las seria remetê-las aos signos (que é a entidade que se encontra em terceiridade por excelência). Quando uma imagem passa a representar alguma coisa através da sua organização interna

2. Pareyson, Luigi. Os Problemas da Estética. Ed. Martins Fontes, São Paulo, 1984.

atingimos momentos de sua estrutura. Não são puras qualidades ao olhar, nem formas singulares que se apresentam, mas houve um reconhecimento de alguma coisa entre estas formas singulares e estas qualidades de informação que nos habilitam a representar esta coisa. Este é o momento em que atingimos os estados das estruturas.

Lembramos que estes três segmentos são percebidos simultaneamente na distribuição espacial da imagem, pois teremos sempre uma ou mais unidades, que se agruparão em uma ou mais formas e estas determinarão uma estrutura vigente. Mas, é no momento em que estas unidades, formas e/ou estruturas tornam-se significantes, o que denota que são passíveis de significações, que se inicia nossa análise. Isto é, dentro daquilo que definimos de estruturas (quando assume-se a condição sígnica) podemos criar subdivisões que derivariam em unidades significantes, formas significantes e estruturas significantes - agora, estes elementos já significam, já são utilizados de maneira a representarem alguma coisa, são, portanto, genuinamente signos. Já houve um reconhecimento, uma ação julgadora, e assim, estas unidades, formas e estruturas representam alguma coisa através da similaridade desta coisa representada e da maneira como se apresentam estas unidades, formas e/ou estruturas no signo.

Não podemos esquecer que estamos analisando as iconicidades da sintaxe visual, pois estas é que nos remetem

aos estados cognitivos e aos procedimentos físicos da elaboração do signo visual, através de suas propriedades de se auto-apresentarem. Portanto, só capturamos este momento de uma imagem, esta fração dentro do universo da linguagem visual.

As substâncias básicas de toda informação visual são o ponto, a linha, a forma, a cor, direção, textura, dimensão... isto já está por demais conhecido. E estas substâncias são elementos reconhecíveis e podem ser interpretados de maneira a transmitir uma qualidade, um existente singular e/ou uma estrutura de organização. A partir do momento que elas podem ser interpretadas dessas três maneiras isto quer dizer que podemos, então, também elaborar uma mensagem visual a partir destas interpretações, dirigindo a atenção de quem recebe tal informação ou para as unidades, ou para as formas, ou, ainda, estruturas. Agindo assim, as substâncias básicas da informação visual passam a ser elementos básicos da linguagem visual, quando cumprem com suas funções representativas. Não são apenas riscos, borrões, pontos e retas... fazem parte de um contexto e a partir dele serão interpretados. Desta forma, eles serão unidades significantes, formas significantes, e/ou estruturas significantes.

Quando identificarmos uma unidade e a classificamos como algo significante, esta poderá ser uma cor, uma textura, um borrão... desde que seja algo percebido dentro de uma imagem

e que denote alguma qualidade. Uma cor pode ser uma unidade desde que seja percebida desta maneira.

Vamos tentar exemplificar melhor.

No exemplo da cor ser unidade significante:

Se tenho uma fotografia de uma maçã vermelha, esta cor não contribuí qualitativamente para a mensagem, apenas reforça a idéia de uma maçã, pois é índice de algo real e existente. É claro que a cor, que é determinada por granulações e brilhos da fotografia, nos aponta para as propriedades fotográficas e isto já é uma qualidade diferenciada mas, elas estão neste contexto apenas para reforçarem a idéia que temos e estamos transmitindo de maçã. Por princípio, toda maçã é vermelha. Esta cor confirma apenas a categoria indicial da maçã. Ela é a redundância da informação oferecida pela forma maçã. A cor vermelha da maçã é indicial de um objeto real existente, portanto é uma unidade, mas não a qualificamos de significante. É cor produzida através de uma qualidade física da fotografia, que não é a cor real da maçã mas a apresenta de maneira bem aproximada daquela que identificamos com nossos olhos como uma maçã real. Por isso esta cor é um reforço para o caráter indicial desta foto, ela aponta para o objeto existente fora do signo em si, logo, é índice também. Mas agora, se esta fotografia é de uma maçã azul, esta cor é um elemento que traz uma qualidade a mais à idéia desta maçã. Por algum motivo este azul foi acrescentado à imagem desta maçã. A cor é portanto um elemento significante e estará aí para

denotar iconicamente alguma idéia que é similar a esta qualidade do "azul". Neste sentido, ela é unidade significante em nossa classificação. **Ela participa da mensagem com uma informação a mais.** Isto é, quando nos referimos a um elemento significante, estamos nos remetendo ao seu aspecto icônico de representar alguma coisa pela similaridade entre as qualidades desta coisa com a sua representação.

A cor pode também representar qualidade de informação quando for uma representação simbólica. No caso do vermelho, quando representar perigo, emergência, socorro... Neste caso é uma unidade simbólica, representa por convenção, isto é, seu significado existe por características alheias, arbitrárias à sua natureza formal e o signo que carrega tal informação aponta para estas características, e não para seus atributos de ser um signo em si mesmo. São, portanto, características externas da sua sintaxe. Estas unidades indiciais e simbólicas dependem de aspectos externos à sintaxe pois o "vermelho" se torna unidade simbólica através de uma convenção anterior pré-estabelecida, e arbitrária à sua condição cromática; e o "vermelho" indicial depende de um objeto que seja da mesma cor, onde o vermelho então estará apontando para este objeto (não é para a condição do vermelho ser vermelho) que será reconhecido através desta cor. Nós estaremos tratando apenas dos aspectos específicos do signo em si, na sua sintaxe; portanto, no presente trabalho as

características simbólicas e indiciais das unidades não entrarão na nossa classificação. Desta forma, as unidades serão significantes quando falarem por si mesmas, em seu estado visivo, isto é, quando forem icônicas.

No caso das Formas Significantes: vamos ver quando elas nos oferecem significados por si mesmas, quando suas características singulares, presentes em um campo visual, denotam significados de suas próprias existências.

É certo que quando vemos a foto de um carro (p.e.) e identificamos uma forma singular (do carro), estamos no estado, por vezes momentâneo, que determinamos ser o das Formas. Quando reconhecemos alí a figura de um carro (que podemos identificar como sendo um objeto de nossa realidade), já estamos no estado das indicialidades (pois este signo aponta para um objeto externo a ele), e isto significa ser um aspecto não mais ligado apenas à sintaxe do signo que está determinando sua interpretação mas o reconhecimento de algo fora dele. Não quer dizer que não exista a possibilidade de se analisar cada forma separadamente de seu contexto. Já dissemos, repetidas vezes, que esta é uma classificação que aceita diferentes pontos de vista, desde que devidamente estabelecidos. Assim, na foto de um carro, este carro será uma forma identificada num campo visual. Se reconhecemos este carro como um "objeto real" estamos percebendo sua estrutura formal de maneira indicial. A materialidade, os brilhos, as

texturas, as cores, são elementos que dão qualidades a esta forma identificada, são as unidades sensíveis deste campo visual.

Se, por outro lado, observamos apenas o carro, podemos apontar certas características que outrora denotavam qualidades a esta forma, e que agora são formas identificadas dentro desta forma-carro que é o nosso universo observado: suas maçanetas, rodas, espelhos, placas compõem aquilo que temos em nossas mentes sobre a idéia de "um carro".

Uma forma será Forma quando nos remeter às características do sinsigno, em nossa definição. Assim, algo singular, por exemplo, um ponto negro sobre uma folha de papel branca, é identificado por sua propriedade de estar presente: isto dependerá da ação de confronto entre os dois, o ponto e a folha de papel. Só determinamos algo existente se o confrontamos com outra coisa, nem que seja a simples idéia (abstrata) de sua não-existência. Há o choque, a disputa de espaço, a ação que responde com a reação e então podemos identificar uma existência. Uma identificação é uma constatação, é uma segundidade. É a reação a um estímulo provocado (no caso, visual).

Quando observamos uma simples foto, do carro por exemplo, este objeto fotografado pode ser identificado pois um fundo determina a existência de um objeto que este contém, o carro.

Há um objeto que está sendo destacado de um fundo e isto nos confirmará uma existência singular. Não estamos nos remetendo a um existente real, não queremos dizer que a foto, enquanto registro, indica que existiu um carro que foi fotografado (não estamos neste nível de análise). Apenas queremos dizer que podemos apontar algo nesta foto, independentemente de se parecer com o que chamamos de carro.

Se, ao invés disso, atentarmos para os detalhes como elementos singulares, ou seja, se começamos a identificar maçanetas, vidros, rodas, placas, quando reconhecemos a forma complexa "carro", já o concebemos como um legisigno (uma estrutura), pois estruturamos em nossas mentes aqueles elementos e o reconhecemos como um carro. Mas ao vermos a foto inteira, sem guiarmos nosso olhar para os detalhes, isto é, se focamos o nosso olho no aspecto geral da foto, este carro agora é um elemento singular incorporado por texturas que são qualisignos. Portanto, nossos determinantes não dependem exclusivamente do objeto em si, que ora é observado. Dependem, fundamentalmente, de que maneira o estamos observando.

No momento que destacamos uma forma a partir de outra, determinamos sua existência. Torna-se elemento singular, que pode ser apontado, e definimos aí sua singularidade. E quando ela se torna significante, então? Como se trata de estudo no eixo estritamente sintático, não será significante uma forma

que represente algo simbolicamente, como no caso da "estrela de Davi". Sua forma estrelar, com seis pontas, é reconhecidamente simbólica. Seriam significantes, para nós, as formas que, em seu estado de aparência formal, oferecem uma possibilidade de representação, através de uma figura, contornos, padrões, objetos ... Mas, acima de tudo, uma forma será significativa quando indicar a existência de outra forma, ou melhor ainda, este relacionamento entre duas formas é que determinará uma forma significativa (cada uma será uma forma significativa mas que dependem uma da outra para continuarem a significar). É um estado de pura segundidade (estamos tratando de signos icônicos em diferentes níveis de atuação, neste caso, em segundidade) As formas significantes acontecem sempre como resultado de um estímulo provocado. Assim, um ponto negro numa folha em branco é forma significativa, uma cor que se sobressai a outra também. Um elemento que provoque um desequilíbrio em um conjunto estável é uma forma significativa; uma figura que se sobressai ao seu fundo é forma significativa, e assim por diante. A diferença entre estas Formas e a Forma-carro citada é que a Forma-carro nos aponta para um objeto existente fora da apresentação formal do signo. Quando uma figura se sobressai ao fundo a que pertence, causa um estímulo em nossos sensores visuais provocados por suas propriedades essencialmente formais, e, quando passamos a utilizar estes estímulos para representarem alguma coisa, utilizamos signos que representam por formas significantes.

No terceiro nível, o das estruturas significantes, há uma mediação de algo entre duas coisas que estavam separadas. Esta mediação acontece pela adoção de convenções e normas de organização. Veja no exemplo anterior da fotografia de um carro. Dissemos que, se estávamos direcionando nosso olhar para os detalhes singulares daquele carro e reconhecemos ali a figura de um "carro", então havia um código, uma convenção, que tornou este reconhecimento possível, como as leis de perspectiva, os efeitos de luz e sombra, os grafismos que denotam volumes... Estas são estruturas, sistemas de representação, que significam através de uma convenção.

Toda fotografia em si é um procedimento altamente convencional de representação, ou seja, funciona por princípios óticos e químicos, leis que traduzem algo distinto daquilo que irão representar (mas a fotografia é um tipo especial de convenção, pois mesmo em se tratando de uma tradução de um código para outro distinto a este, não o faz arbitrariamente, pois há um elo físico, de ligação entre eles). A fotografia nos dá a sensação de espaço, inclusive utilizando-se de princípios de representação espacial análogos ao nosso sistema óptico, e esta representação espacial é fundada em elaboração mental de algum tipo (3).

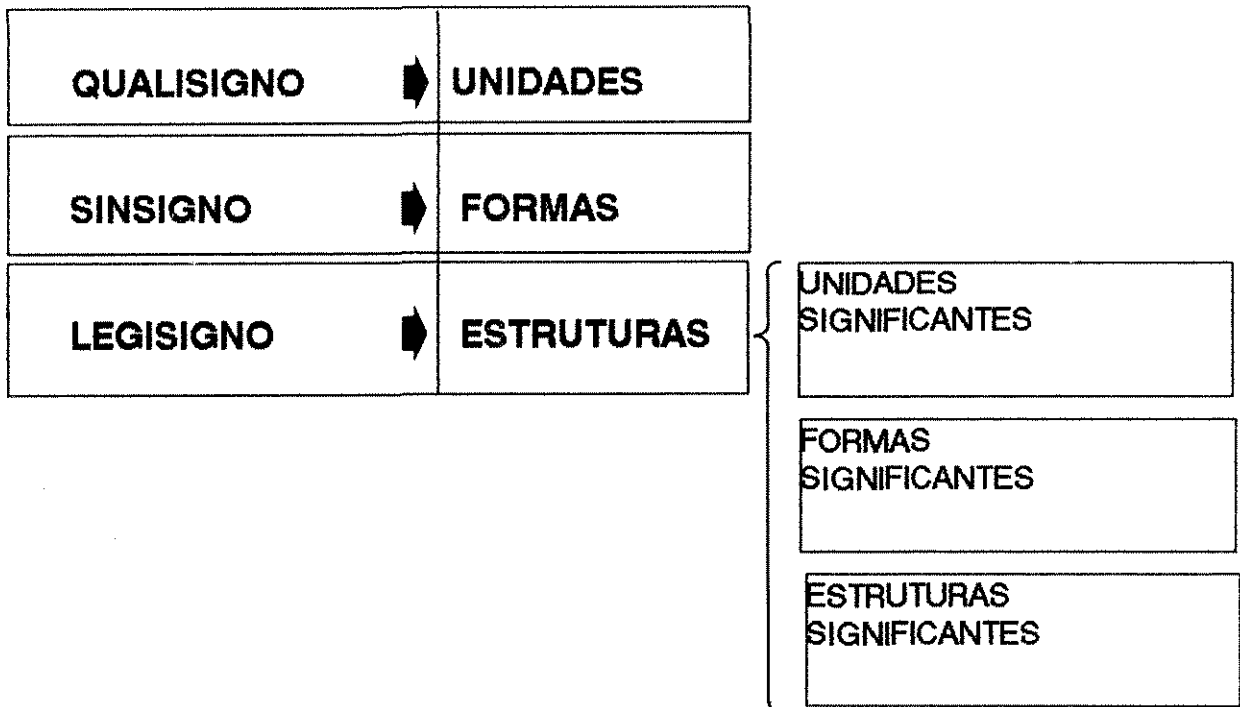
3. Como o código da fotografia funciona de forma similar ao código do olho humano, todos aqueles que vêem teriam condições de reconhecer seu código de representação. Alguns estudos porém apontam que determinados povos não "entenderiam" as imagens fotográficas, o que significa que há certas evidências de ser necessário um esforço mental para se "ler" tais

As leis perceptivas desenvolvidas pela gestalt também derivaram formas de representação convencionais. O desenho em si se faz de representações codificadas (neste caso tratamos de signos icônicos em terceiridade).

Assim, das 3 grandes divisões do sistema formal da imagem, as unidades, as formas e as estruturas, outras 3 se juntam àquela que determinamos por estruturas: são as unidades significantes, as formas significantes e as estruturas significantes. Logo a seguir, como proposta para o estudo das contribuições dos meios na sintaxe da linguagem visual, entrelaçaremos tais informações com as potencialidades características de cada meio de produção desta imagem - sua materialidade, seus processos característicos e articulações possíveis - na busca de informações qualitativas geradas por estes meios. Mas vamos particularizar melhor cada passo.

imagens, coisa que é intrínseca aos códigos convencionais.

IDENTIDADES SIGNICAS DA LINGUAGEM VISUAL



2.3 DEFINIÇÃO DOS ITENS DA CLASSIFICAÇÃO.

Um signo visual, a partir dos três modos que podemos apreendê-lo, pode vir a representar através de:

- . Unidades Significantes
- . Formas Significantes
- . Estruturas Significantes

Se estes níveis são significantes (1), estarão no campo das representações, pois denotam uma significação, e este é o nível que nos interessa, pois trabalhamos com comunicação.

1. Temos dúvidas se tal nomenclatura pode causar confusão, pois ela nos remete à dicotomia *significante/significado* e esta não considera as articulações da linguagem como fator dinâmico e ativo. Tal dicotomia prevê os aspectos internos dos signos mas não amplia seu grau de abrangência para as consequências externas a ele. Mas resolvemos adotá-los e previamente estabelecer que os efeitos causados por eles serão considerados. Poderíamos ainda adotar outra nomenclatura, como p. e. a de Abraham Moles. Este designaria *imagens funcionais* aquelas que são feitas para denotar intencionalmente alguma coisa. E extendendo seu conceito teríamos *unidades funcionais, formas funcionais e estruturas funcionais*. De qualquer forma vamos adotar o termo *significante* mais pelo fato de nos referirmos ao eixo do signo em si. Disto resultaria uma nomenclatura dita *significante*. Se trabalhássemos no eixo dos objetos referenciais, provavelmente chamaríamos de *unidades objetuais, formas objetuais e estruturas objetuais*, seguindo nossa linha de raciocínio.

2.3.1 Unidades Significantes

Por unidades significantes compreenderemos até as unidades mínimas para a formação da imagem, o que quer dizer que estamos trabalhando a nível de um código pertencente a um determinado sistema de notação de uma imagem. O seu elemento mínimo perceptível. Tais unidades podem ser tanto as unidades mínimas para a formação da imagem, como p. e. os grãos da litografia, a retícula da foto e o píxel dos computadores, como também, o brilho, a luminância, a cor, as texturas... desde que participem da Informação como um ícone, ou seja, que venham proporcionar uma qualidade às formas concretas da mensagem e que participem de maneira significativa, ou seja, acrescentem informação qualitativa à mensagem.

Portanto, as unidades ganham interesse em nossa pesquisa no momento em que adquirem maior expressividade, a ponto de serem reconhecidas pelo efeito, pela qualidade de sentimento causado no interpretante (nas formas significantes, por outro lado, a representação se dá pelo reconhecimento formal).

2.3.2 Formas Significantes

Por formas significantes de uma imagem compreenderemos um(uns) elemento(s) que pode(m) ser identificado(s) nesta imagem. Pode ser um mero elemento abstrato (já dito anteriormente), como pode também carregar consigo um significado já conhecido - este significado em si não nos interessa por enquanto - independente da maneira como é apresentado ou como se relaciona com os outros elementos da distribuição espacial - aqui está nosso foco principal. Este relacionamento entre as formas no espaço determinaria um novo significado a este elemento, que se perderá assim que a relação se desfizer.

Um único ponto colocado sobre uma folha de papel já cria uma relação posicional deste ponto com a folha de papel. Ele é forma significante (este ponto, em outro contexto, pode ser unidade significante). Mas poderá ser também estrutura significante quando passa a representar a relação, tão explorada por teorias da forma, da interdependência entre figura/fundo.

Esta questão do significante gera uma discussão importante. Roland Barthes já nos apontou que, num espaço visual, algum ponto pode despertar a atenção de uma pessoa e

não de outra, por inúmeros fatores.

Portanto, dentro de uma foto de uma multidão, por exemplo, para uns, a estrutura geral desta foto é o que mais chama a atenção dando-lhes a sensação de apertamento e até algo sufocante, e, para outros, as formas-homem em si significam mais. Algo particular daquela foto se torna mais importante para estas pessoas do que a multidão em si. Para elas, trata-se de um caso de forma significativa- nada mudando em nossa classificação, apenas a maneira de se abordar a mensagem, pois trata-se de classificação com abertura suficiente para tal. Isto é demonstrado por tantos e quantos interpretantes que uma mensagem possa oferecer. Havendo uma mediação sgnica o Interpretante é rgo vital deste processo. É no interpretante que se dá o efeito de tal signo, por isso uma classificação tem que ser onipresente, pois precisa prever que tantos so os Interpretantes quantas so as possibilidades da classificação.

Estamos construindo uma classificação que considera o universo sgnico como um todo e seus elementos classificatrios so simultneos e onipresentes. No podemos perder isto de vista pois é o que distingue claramente a participao ativa do interpretante na formao da mensagem. Ora, a mensagem so atingirá sua totalidade quando formada na mente daquele que a interpreta (formando o que Peirce denomina de interpretante); antes disso no podemos

considerá-la completa. Tendo isto claro, começamos a perceber que o sistema interpretante funciona como um conjunto de variáveis que passam a interagir em nossas idéias (já falamos sobre isso anteriormente). Portanto, nosso esquema diagramático deverá se sustentar apesar das variações suscitadas pelo signo, e acreditamos, deverá até tirar partido disso. O que se pretende é atingir um esquema diagramático que se adapte a cada nova Interpretação.

Voltando ao exemplo da foto de uma multidão: não quer dizer contudo que aquela estrutura significativa, que denota uma sensação de apertamento, não exista para alguém. E, provavelmente, muitas mais existam, apenas não "enxergamos" naquele momento; poderíamos até dizer que, neste campo visual nada existe, senão sinais; nossas mentes é que vêem aquilo que são capazes ou querem ver num dado momento: signos.

Nossa tarefa está mais em levantar os parâmetros ordenadores para uma classificação da Linguagem Visual do que apresentá-la propriamente. Feito isso, cada leitor deste trabalho terá condições de ampliar nossas análises com novas interpretações a partir dos parâmetros apresentados.

Este trabalho vai contar com apenas um Interpretante para cada mensagem (que seria determinado pelo ponto de vista do autor) por não levar em conta uma pesquisa de opiniões em seu plano metodológico, justamente por que espera que cada leitor

desta pesquisa, diante do sistema classificatório que estamos elaborando, tenha condições de interpretar por si mesmo as imagens apresentadas. Mas, contaremos com exemplos e discorreremos com algumas interpretações a partir do que consideramos argumento intencional da mensagem - por isso utilizaremos mensagens cartazísticas, pois estas são elaboradas a partir de uma intenção específica. Contudo, dizer que tal intenção determinaria a possibilidade da extensão que tal mensagem poderia atingir, é, de certa maneira, uma afirmação ingênua (inclusive, pois nossas interpretações se referem apenas ao eixo sintático). Querer restringir a mensagem a um sistema fechado de procedimentos comunicativos não é factual. Assim, cada leitor será capaz de chegar às suas próprias proposições utilizando o método de análise que estamos apresentando.

2.3.3 Estruturas Significantes

Quanto às estruturas significantes, estas determinam os significados de uma imagem, as "leis" da formação desta imagem. É elaborar uma mensagem a partir de conceitos lógicos já estabelecidos e estes irão proporcionar os significados encontrados nesta mensagem.

Cabe citar que todas as formas concretas possuem estruturas para sua organização, digamos assim: "é necessário um esqueleto para que as coisas parem de pé". A grade esquemática de uma informação visual será um signo de lei, estruturador. Mas o que nos interessa são as estruturas significantes. Além disso, todas as formas também possuem estruturas que as organizam. Ao olharmos uma forma dentro de um espaço, o legisigno estará ordenando a estrutura organizacional deste espaço, o que significa que a estrutura da forma não será relevante, mas a sua maneira de ocupar tal espaço é que será.

Do mesmo modo que acontece com as unidades e formas significantes, as estruturas significantes são aquelas que representam, ou seja, sua organização nos sugere alguma coisa que passamos a representar. Assim, a perspectiva é uma estrutura lógica que representa objetos reais de maneira similar a que nossos olhos conseguem vê-los. Neste caso das

perspectivas, sua estrutura nos aponta para um objeto real o que a classificaríamos de estrutura indicial.

Estruturas significantes representam iconicamente quando se apresentam representando suas próprias qualidades de serem estruturas. Assim, o desenho já possui modos de representação convencionais, e estas regras para se desenhar podem representar elas mesmas quando as reconhecemos. Vamos exemplificar melhor, resgatando a diagramação de um estilo definido e consagrado, Art Nouveau, por exemplo, e apondo informações de nossa época, estaríamos trabalhando com estruturas significantes justapostas; estaríamos comparando, relacionando uma estrutura a outra. Isto é, estaríamos conservando apenas uma imagem icônica diagramática de um estilo já convencionalizado e isto nos remeteria a sensações formais de uma época cultural.

No caso, a estrutura diagramática de um estilo definitivamente reconhecido pode sugerir qualidade icônica à informação. Isto se considerarmos a imagem como um todo, mas poderíamos recortá-la, destacando alguma das suas formas singulares, ou ainda, subdividí-la em unidades destas formas, estruturas destas formas, e assim por diante, gerando um universo complexo que é o signo visual. E é claro que não existem fórmulas ou formas puras. Portanto, um significado pode ser encontrado dentro de um espaço onde muitos outros habitam. Este diálogo entre linguagens-objeto dentro de um

sistema-linguagem nos proporcionaria uma discussão sobre metalinguagem muito rica, mas não vamos nos perder pois nossa intenção primordial é levantar contribuições, a nível de significados gerados, dos meios de produção de uma imagem dentro do universo sintático.

Vamos observar alguns exemplos do que podemos perceber dentro de um campo visual:

1. **Duas unidades distintas**, onde em uma colagem de uma fotografia com uma serigrafia, nos causa uma sensação de tensão entre as unidades dos grãos da fotografia e as da textura da tela da serigrafia. Isto geraria um ruído na continuidade da leitura desta imagem ou, em determinados momentos, estas unidades distintas se mesclam causando uma semiose que aponta para outra sensação de estranhamento qualquer.

Note-se que o elemento significante é proporcionado pelo relacionamento das unidades diferenciadas; é deste relacionamento que dependerá o significado: são várias unidades que são sensíveis, que coladas se correlacionam, oferecendo-nos uma sensação de sentimento similar a algo causado por uma ação de confrontação e/ou estranhamento. Ou seja, estas unidades sensíveis nos causam um efeito quando observadas separadamente, e quando colocadas lado a lado nos causam um efeito de estranhamento. Não ficamos no nível das materialidades distintas pois estas unidades estão disputando

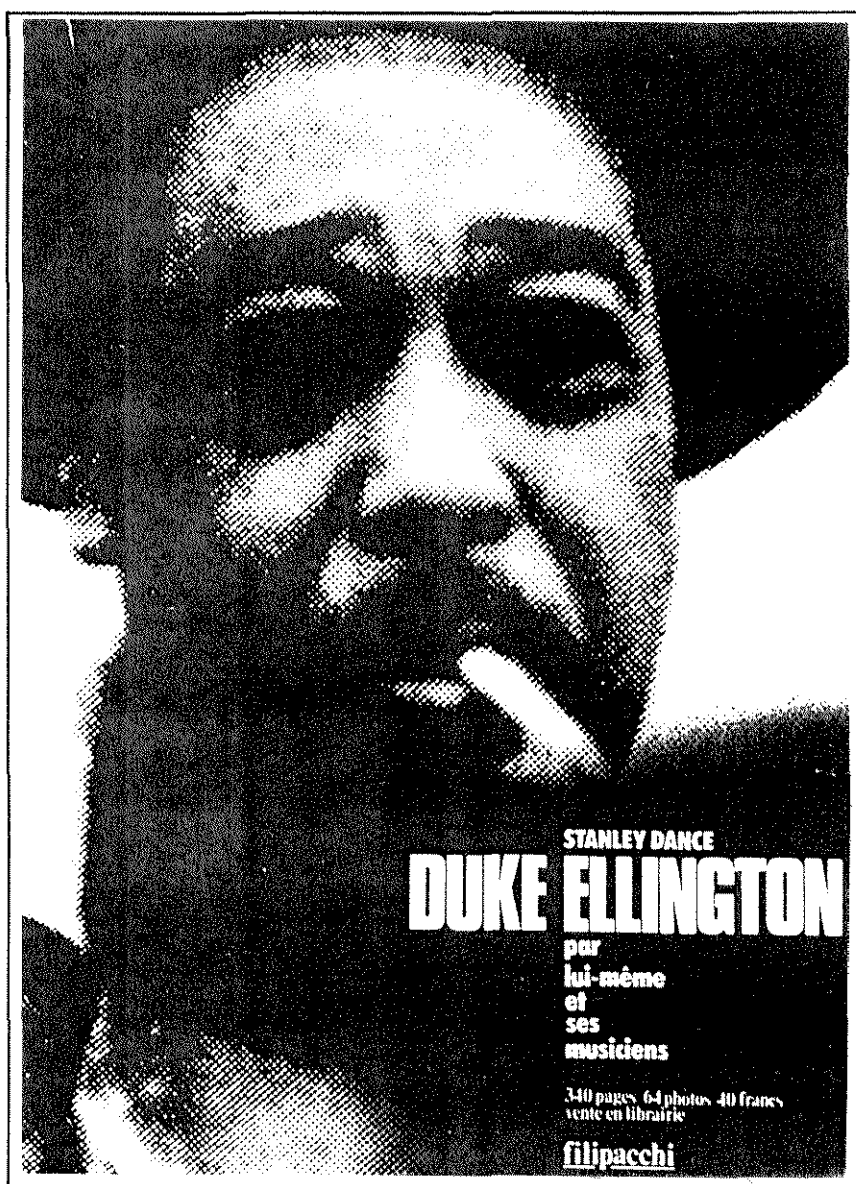


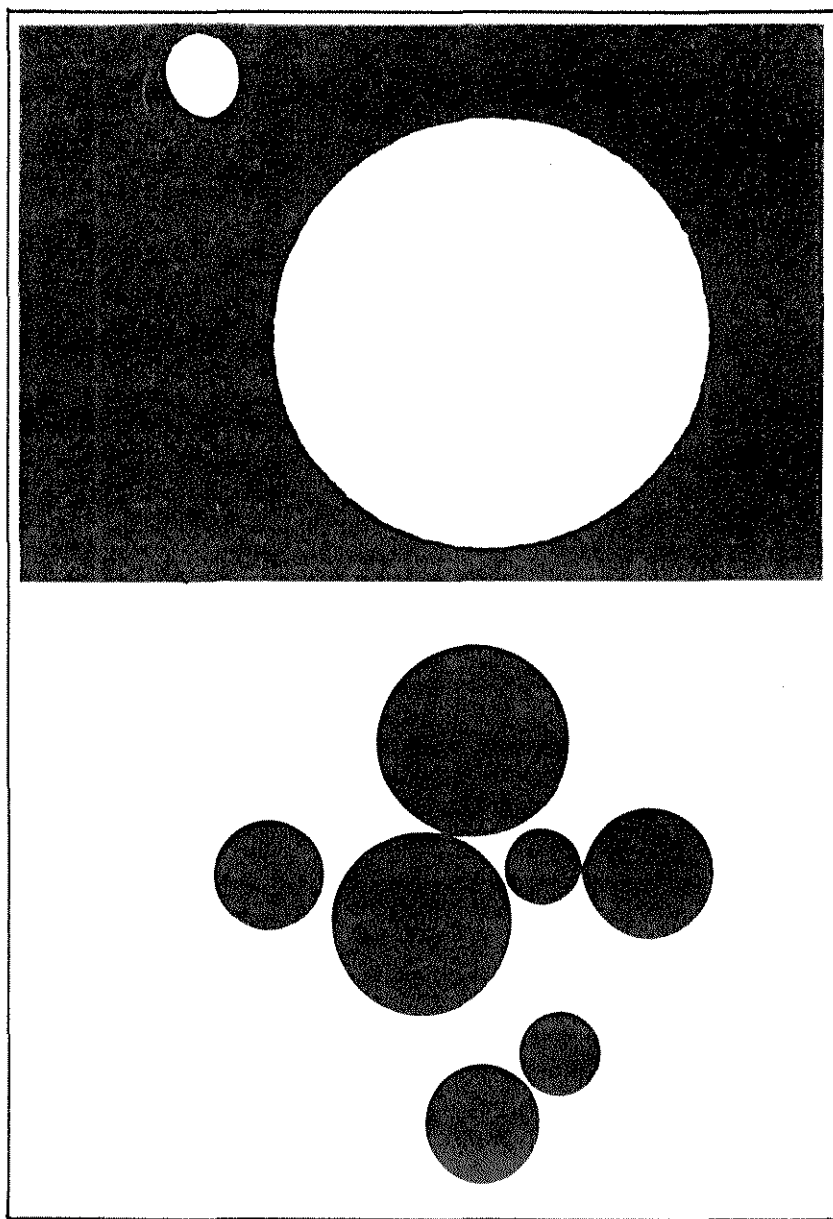
um mesmo espaço, e isto faz delas Formas significantes que carregam em si materialidades distintas.

(f.1)

2. **Uma unidades significante e Uma forma**, onde essas unidades estão trazendo uma qualidade a mais para a fotografia já conhecida de uma pessoa ou outro objeto qualquer. O importante neste trabalho do livro sobre Duke Ellington é que o grafismo grosseiro, da retícula, que compõe o rosto do personagem, calhou com a agressividade da música do compositor. Portanto trata-se de representar por comparação entre o sentimentos causado pelo grafismo grosseiro e o sentimento causado pela música de Duke Ellington. O leitor pode discordar sobre se a música de Duke Ellington seja agressiva, já houve quem a considerasse mística, primitiva, com as características próprias do jazz, cercada por seus mistérios. Mesmo assim, a retícula de grafismo grosseiro também pode nos oferecer esta sensação de algo primitivo, de formas indefinidas e sombrias. (f.2)

3. **Uma forma significante e Uma estrutura**, encontrada nas diversas composições modulares. Há um efeito de sentimento patrocinado por formas distribuídas num espaço, e estas formas se destacam. O simples fato de serem formas é que estimulam nossa visão e nos oferecem este sentimento. (f.3)





f. 3

4. **Uma estrutura significante e Uma forma**, nos exemplos de fractals - com formas não figurativas (2). A estrutura fractal nos dá a sensação da forma determinada pela sua estrutura, e vice-versa. Esta estrutura é auto-gerativa e dinâmica e este sistema vivo nos causa um sentimento de auto-semelhança similar a outros sistemas vivos; é portanto uma estrutura significante.

(f.4). (3)

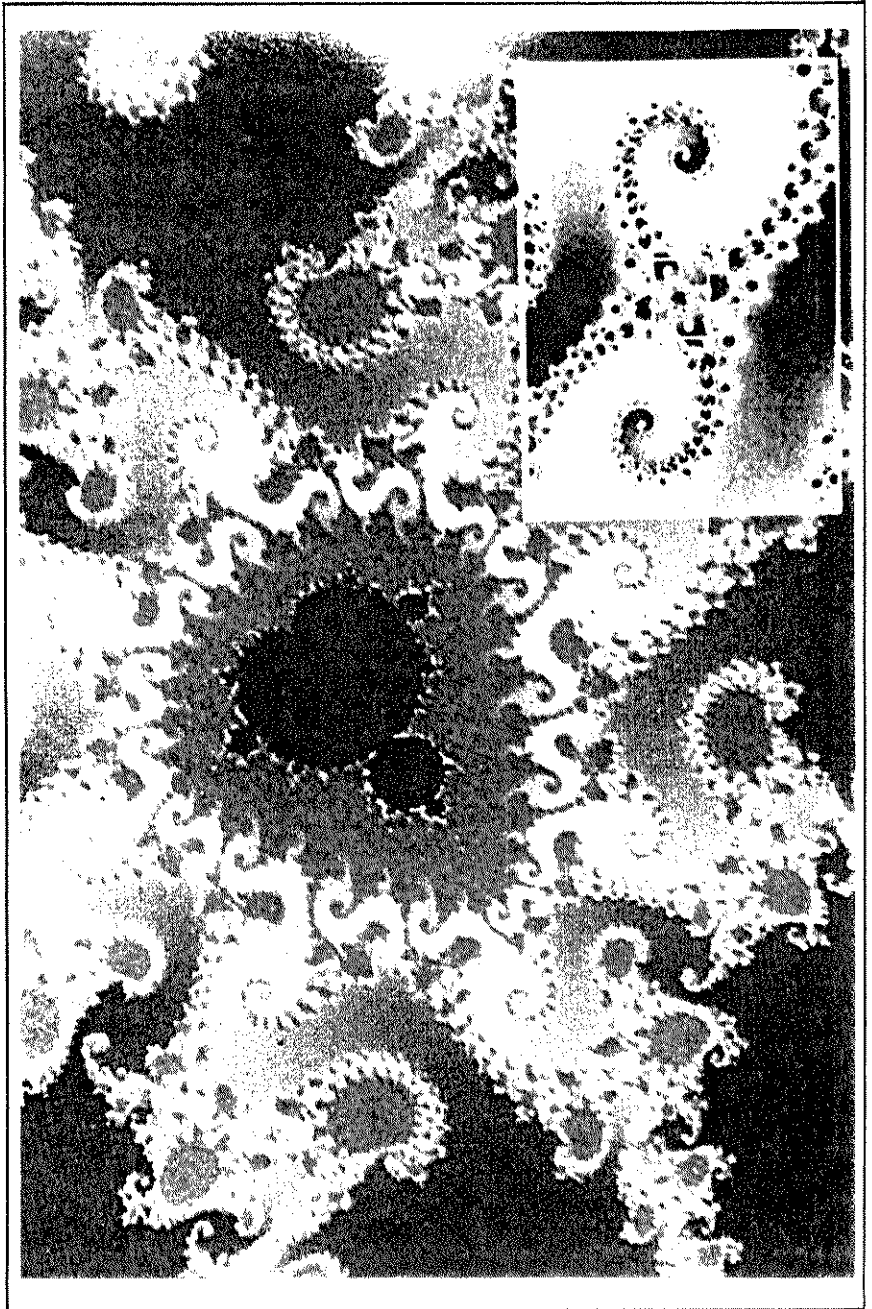
5. **Estruturas significantes em si mesmas**, exemplos dos trabalhos com imagens produzidos por numeros estocásticos. É uma sensação de estrutura que simplesmente flue. Algo que, independente de sua forma apresentada, nos remete a um sistema organizador que se apresenta e se prolifera.

(f.5)

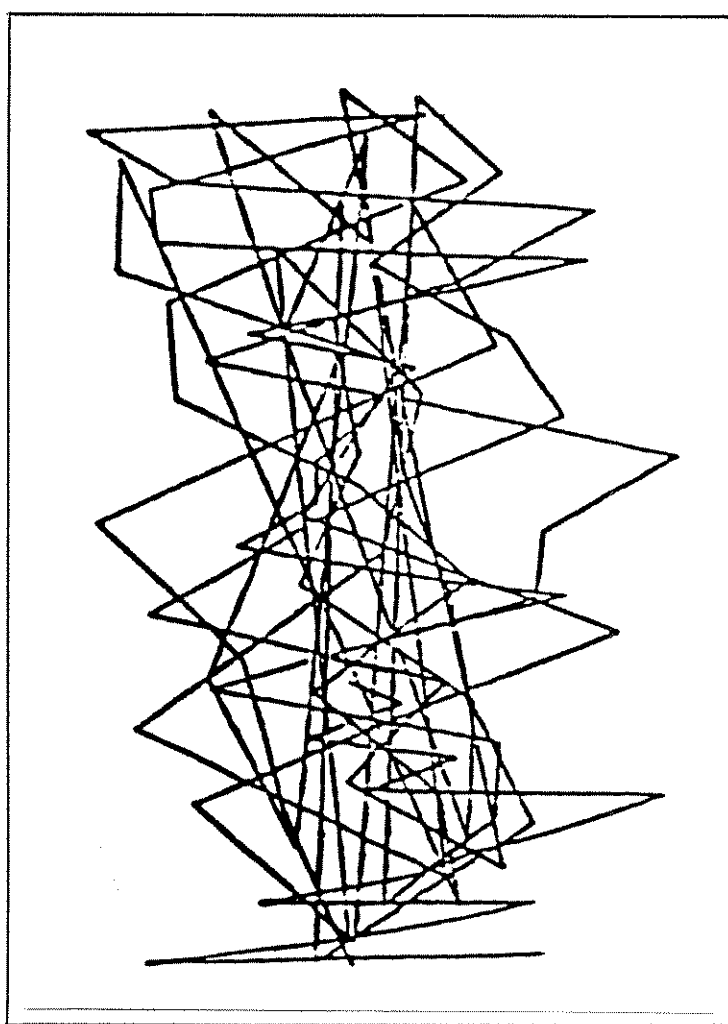
6. **Uma estrutura significante junto a Outra estrutura significante**, encontrada nos estudos de metamorfoses e deformações de imagens eletrônicas onde a relação da estrutura formal de alguma coisa combinada com a estrutura formal de outra coisa revela o elemento significador.

2. é importante esta distinção pois o efeito os fractals são utilizados para representar as texturas das montanhas ou das vegetações, não é desta maneira que estamos observando a estrutura fractal neste momento.

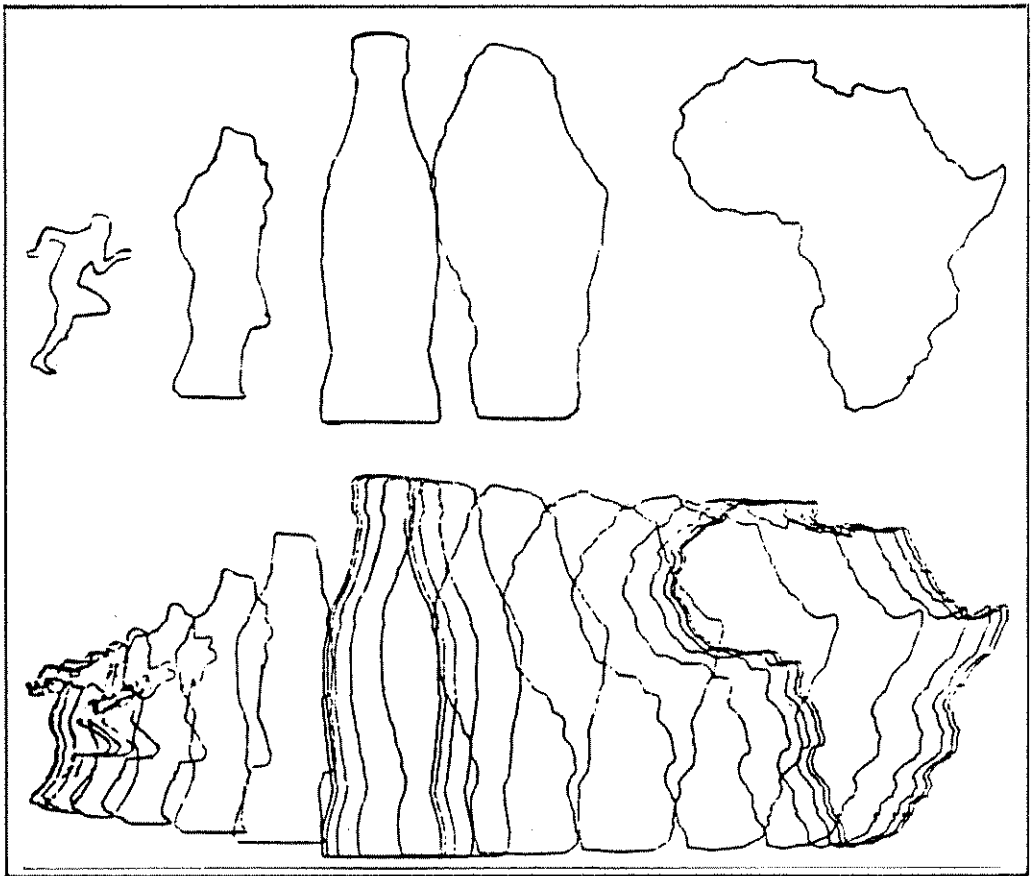
3. sobre fractals veja pgs 62-68 de Arlindo Machado, Face, voll, n 1, 1988.



f. 4



f. 5



f. 6

É importante darmos outro exemplo antes de prosseguirmos. Ao observarmos uma pintura abstrata de grandes dimensões, podemos obter as relações entre as unidades, formas e estrutura de maneira totalmente diferente a partir do momento que nos aproximamos desta pintura.

Assim, de longe, todas as pinceladas e borrões nos ofereceriam a sensação de uma estrutura desordenada, mas significativa, denotando a sua própria aleatoriedade. Chegando um pouco mais perto da tela, podemos identificar cada um dos borrões e pinceladas como formas singulares, e significantes devido a sua relação existencial perante a tela.

Finalmente, a poucos centímetros, estaríamos diante de sua materialidade, que nos ofereceria suas texturas, brilhos, volumes, irregularidades...causando puras qualidades de sentimento tátil. Estaríamos diante de unidades significantes.

Isto reforça a necessidade de um sistema de classificação que comporte diferentes abordagens dentro de um mesmo tema. É o que nos confirma a utilização do modelo semiótico. Temos que apontar em que momento perceptivo nos encontramos quando estamos diante de algo que estamos observando para podermos analisá-lo. Isto porque, estados temporais, espaciais e repertoriais distintos determinariam interpretantes distintos em uma única fonte interpretadora; imaginem, então, quando

temos mais do que um intérprete... Por esse motivo, nossa ação última não está em atingir uma Interpretação Final (dentre todas as interpretações possíveis) para os problemas das Linguagens Visuais. Esta seria apenas mais uma leitura sobre esta questão, diante de muitas outras que possam surgir. Antes, pretendemos atingir uma estrutura interpretante que seja capaz de gerar novas interpretações a partir dela. Este é também o motivo pelo qual não utilizamos métodos meramente interpretativos para a abordagem das informações visuais pois estes se tornariam estéreis em si mesmos. As conclusões advindas de tais métodos são opiniões, deliberadamente elaboradas, de visões particulares, dentre centenas, ou milhares, de outras que são possíveis de virem a existir sobre uma mesma problemática.

E dessa maneira poderíamos continuar analisando vários procedimentos visuais derivados do relacionamento dentre os seus três eixos principais - a unidade, a forma e a estrutura.

Vamos agora reconhecer estes três níveis dentre as potencialidades dos códigos e intracódigos dos meios de produção, pois já sabemos que a Linguagem Visual depende diretamente das possibilidades físicas de seus meios produtores para que possa se efetivar.

3. OS MEIOS DE PRODUÇÃO/REPRODUÇÃO E SEUS PROCEDIMENTOS DE ARTICULAÇÃO DOS CÓDIGOS.

Neste capítulo, procuraremos demonstrar os processos criativos, os procedimentos de articulação possíveis e respectivamente, os suportes materiais, que cada meio produtor possui para a elaboração de uma mensagem visual (estes são os aspectos relevantes ao que chamamos de eixo A em nossa Introdução). Esta demonstração seguirá a divisão em processos artesanais, mecânicos e eletrônicos apontada por Paulo Laurentiz em Holarquia do Pensamento Artístico.

Cabe antes lembrar que esta análise será feita, fundamentalmente, a partir da observação de cartazes e outras peças publicitárias, que, como tal, supõem que foram produzidos industrialmente. Não chamamos cartaz, comumente, a uma peça única; os cartazes são peças produzidas em série, pois sua função é determinada pelo acesso de informação a grande número de pessoas.

Portanto, nos referiremos a processos artesanais quando queremos aludir a mensagens que foram manualmente produzidas,

como no caso do desenho, das pinturas em geral, e que são únicas, por essência. O fato desta informação, que foi produzida artesanalmente, ser a matriz de novas cópias significa que estas cópias serão consideradas como sendo derivadas de um procedimento mecânico. Toda cópia pode ter sido tirada de uma matriz mas nunca é totalmente igual a ela; as características distintivas, entre as cópias e sua matriz, serão resultantes dos procedimentos mecânicos, e acontecem no ato de sua reprodução. Na verdade, várias atitudes anteriores ao ato da reprodução devem ser tomadas ao se elaborar uma matriz para que possamos ter os resultados pretendidos nas suas cópias. Desta maneira os procedimentos mecânicos vão dirigindo a própria manufatura da matriz. Podemos exemplificar rapidamente com as questões referentes a inversão das imagens em diversos modos de reprodução. Assim, quando o artista elabora a matriz que será copiada ele tem que pensar de antemão que esta imagem que ele está elaborando sairá invertida na reprodução, dependendo do processo de reprodução adotado. Desta forma, mesmo que a matriz seja feita manualmente, o que significa que vai carregar as marcas de um trabalho artesanal, ela já segue algumas determinantes orientadas pelos meios de produção mecânicos. Isto é, não é somente o ato da reprodução em si que justificaria um procedimento ser ou não mecânico, mas as atitudes tomadas que orientam a elaboração de uma mensagem visual mecanicamente produzida.

No caso dos chamados processos pré-industriais, podemos classificar como artesanais algumas propriedades para a formação da matriz; e de mecânicos, a outras propriedades singulares determinadas pelas cópias destas informações. O que poderíamos denominar de uma hibridização natural que acontece entre os diversos meios de produção. Visto isto, toda vez que reconhecermos um traço manual em uma imagem, sua natureza artesanal é que está sendo considerada, não importando se estamos reconhecendo este traço ao observar uma foto ou uma imagem informatizada.

Vamos observar de perto os meios de produção e ver como isto acontece dentro da divisão apontada.(1)

1. as informações técnicas sobre os processos produção/reprodução da imagem gráfica foram tirados em sua essência do livro "Grafismo Funcional", da Enciclopédia del diseño, Espanha, 1990. Ao interessado no assunto é sempre bom consultar esta fonte, inclusive pelo grande número de ilustrações que podem melhor explicar cada efeito visual capaz de ser produzido por cada meio de produção distinto.

3.1 OS MEIOS ARTESANAIS

Suas unidades mínimas formantes são os grãos da pedra litográfica, as ranhuras do papel, os veios da madeira. A trama criada por elas é quase imperceptível, apenas mera textura. A materialidade física do suporte se faz presente em obras assim produzidas. Esta materialidade se apresenta como unidades sensíveis, sem controle formal de utilização, e que agem apenas pelo simples ato de serem matéria.

Estas materialidades visíveis (e palpáveis) são possibilidades que os meios artesanais possuem para representarem alguma coisa que se assemelhe a esta sua forma de apresentação.

Sobre esta superfície podem ser elaborados traços e manchas, ao se depositar pigmentos, com o deslizamento de um pincel entintado; ferramentas cortantes e pontiagudas podem provocar sulcos...A marca do gesto produzido pela mão do homem está sempre presente, pois são meios produtores fundamentalmente manuais. Suas irregularidades no formar denotam o traço subjetivo de quem o produziu, tanto a subjetividade derivada do traço irregular causado pela mão

humana, quanto a derivada das irregularidades do suporte material empregado.

Estes traços e manchas podem ser combinados entre si através de operações de simetria, paralelismo, reversibilidade, e em formas livres, caóticas e irregulares. Definem assim, padrões específicos de organização, figuras e normas de representação quando assemelhados às leis perceptivas: a invariância como fator detonador de significações. Assim, através dos grafismos podemos gerar sensações de aproximação ou afastamento, por exemplo (quando organizamos traços e manchas percebemos suas possibilidades de representação, é quando atingimos o nível das estruturas).

Os traços e manchas podem propiciar uma série de grafismos e graduações de texturas que tanto apresentam qualidades sensoriais a uma forma concreta, como também, representam, por convenção, a sensação de afastamento, a sensação de volume pelo jogo de luz e sombra, as texturas diferenciadas dos objetos representados, etc. Estes paradigmas operacionais podem ser encontrados no código do sistema artesanal de representação. São, fundamentalmente, representações intimistas, de visões particulares e viscerais, daqueles que as produziu deixando nelas suas marcas pessoais. Isto é demonstrado quando, ao observarmos imagens artesanalmente produzidas, percebemos um estado emocional fortemente atuante nestas produções.

3.2 OS PROCESSOS MECÂNICOS.

Neste caso, a máquina participa na formação das imagens. É fator decisivo, nas questões estéticas sobre a reprodutibilidade, a existência de matriz e cópias de natureza distintas.

Pré-Industriais

Entre os chamados **pré-industriais** temos, como seus principais representantes, a **xilogravura**, a **calcogravura** e a **litogravura**.

Pelo contato e pressão manual ou mecânica da matriz com o papel, a imagem se transfere de uma para outra, nos procedimentos pré-industriais. Embora seja uma imagem invertida, conserva-se uma relação de analogia entre as duas imagens (a inversão é um procedimento fundamentalmente óptico mecânico). Os procedimentos de articulação de códigos dependem exclusivamente do manuseio de uma superfície real e concreta.

Na litografia, que quer dizer "escrever na pedra", a imagem a ser impressa é desenhada (neste momento adquire características artesanais) com um crayon gorduroso especial na superfície de uma pedra calcária extremamente polida. Prepara-se a pedra com uma solução de água, goma arábica e ácido, que é espalhada com uma esponja. Essa solução é rejeitada pela área que contém a imagem e é absorvida pela área que não a contém. Quando a pedra é entintada, sucede o contrário: a tinta, que é gordurosa, é repelida pelas áreas sem imagem e absorvidas pela área com a imagem. Para imprimir, basta colocar a folha de papel sobre a pedra, pressionar e a imagem é transferida para o papel.

Quando o artista desenha sobre a pedra litográfica estará procedendo de maneira artesanal, o que, conseqüentemente, concederá ao desenho atributos decorrentes do uso de um meio artesanal.

Mas, quando o artista está elaborando uma litografia, ele terá que pensar que a imagem que estará desenhando será transferida, ou seja, a obra finalizada se apresentará de maneira invertida de como ele desenhou. Além disso, terá que levar em consideração todos os procedimentos técnicos da litografia, como por exemplo, terá que ter em mente que as cores serão depositadas uma a uma, exigindo um sistema de registro no controle de entrada e mistura das cores a cada cópia. Também terá que ter em mente que a imagem surgirá pelo

efeito de absorção e repelência de ações de contato entre água e solução gordurosa e isto determinará a aparência do traço, que é distinto de um traço feito de carvão sobre papel, por exemplo. Isto significa que há um esforço lógico empregado na elaboração destas imagens muito mais evidente que as criadas artesanalmente. Não queremos dizer que este esforço não aconteça nas produções artesanais mas aparecem de maneira quase subliminar nas imagens deste tipo de produção. A lógica empregada nas imagens artesanais está muito mais evidenciada pela estrutura lógica das suas representações, ou seja, pela maneira como se articulam seus elementos básicos (traço, ponto, reta, manchas, figuras, etc) para que venham a significar alguma coisa, do que pela decorrência dos esforços lógicos exigidos pelos Meios de Produção. Os Meios Artesanais causam sensações e estímulos sensoriais àquele que se utiliza deles, mais do que um esforço mental.

Assim, o desenho será elaborado manualmente a partir dos requisitos técnicos do processo litográfico, e isto deverá estar constantemente guiando a mente do artista. O resultado final será uma obra que foi elaborada a partir de pensamento voltado para os procedimentos mecânicos e não somente aos atributos artesanais de se representar desenhando.

Nos já considerados processos industriais mecânicos, encontramos a serigrafia. Trata-se de um processo de

impressão através de uma tela de tecido; desta resultará uma trama pelo entrelaçamento de seus fios. Compõe-se de uma tela de tecido natural (seda), sintética (náilon), ou metálica, tensionada sobre um quadro de madeira ou metal. Esta tela é gravada por meio de um procedimento manual (como por exemplo, através de películas recortadas e coladas sobre a tela) ou por métodos foto-mecânicos, chamados diretos ou indiretos, de maneira que a trama da tela é obstruída nas zonas que não serão impressas e fiquem abertas, permitindo a passagem da tinta, nas partes das imagens que serão reproduzidas.

A tinta depositada sobre a parte superior da tela no interior do quadro será pressionada através das tramas abertas com o auxílio de uma "palheta" (lâmina de borracha montada em madeira), deslocando e pressionando em movimentos firmes. Esta operação, manual ou mecânica, deverá ser repetida tantas vezes quantos suportes devam ser impressos e outras tantas quantas cores sejam necessárias, esperando secar cada uma das cores precedentes.

No séc. XIX, com o aparecimento da fotografia e a possibilidade de "fixar momentos" da realidade no papel, torna-se física e aparente a dependência indicial de uma informação visual e flagra-se a fragmentação da imagem, através da observação da retícula obtida pelos grãos de iodeto de prata da película fotográfica. Com a fotografia os objetos reais do mundo passam a ser formas concretas

passíveis de elaboração.

Numa relação direta/causal entre imagem e objeto, obtemos uma imagem reproduzível de características contínuas. Convém lembrar, até então inatingível com os processos anteriores. Estes processos são, por princípio, analógicos (de onde baseiam-se os processos de reprodução mecânicos). Nos processos pré-industriais, a reprodução analógica acontecia entre a matriz (que era mais frequentemente um desenho) e a cópia; já nos processos fotomecânicos temos a possibilidade de criar uma relação analógica entre o objeto que se quer representar e sua representação fotográfica. Desta forma, através de relações diretas, conservamos os índices de algo que lhe foi anterior. Ou seja, foi elaborado um sistema convencional de se representar os objetos reais do mundo, chamado fotografia, que baseia seu estado representativo em sistema óptico similar ao sistema ocular do homem. Isto quer dizer que a fotografia de alguma coisa obedece às mesmas regras de apresentação da forma que somos capazes de "enxergar" esta coisa. Então, através dos meios mecânicos, de posse deste sistema complexo de representação, podemos articular estas informações fotográficas, manipulá-las, de modo a atingirmos outros estados representativos que não só aquele patrocinado pelo registro de objetos reais do mundo. O que nos levaria a proporcionar novas idéias para estes objetos fotografados, que não só aquela dada pelo seu reconhecimento da existência de um objeto real.

Se, antes, nos processos artesanais, a trama das unidades mínimas formantes era percebida como aspecto de abstração da imagem: um caráter que acrescentava subjetividade ao se representar (pois não se tinha controle suficiente sobre estas unidades mínimas formantes a ponto de transformá-las em unidades representativas funcionais) — Eram qualidades que "aconteciam" na imagem casualmente — Agora, nos processos industriais mecânicos, a trama adquire uma função essencial para a reprodução analógica. As unidades mínimas formantes nos processos mecânicos são "confundidas" como indicadoras de um real existente e oferecem, ainda, condições para um certo controle formal desta imagem. A imagem é forma concreta, que se manipula, e fragmenta-se. Mas guardam-se lembranças dos grãos da litografia em nossas mentes e que podem vir a ser reconhecidos no momento que observamos os grãos da fotografia.

Com o uso combinado da câmera fotográfica, interpondo uma grade, tela ou vidro raiado entre a projeção luminosa da imagem e o material sensível, obtém-se um filme reticulado desta imagem. A grade subdivide a imagem em pontos, o que permite a reprodução de tons intermediários - os cinzas, em uma escala de branco ao preto: esta é a essência dos chamados processos fotomecânicos. Tais processos se utilizam de diferentes retículas, que são matrizes de pontos, linhas ou círculos, para produzir o efeito de meio-tom e outros efeitos

visuais, dependendo do processo fotomecânico utilizado e do efeito desejado.

Agora, as unidades mínimas da imagem são formadas pela retícula de uma trama. De mero suporte operacional, as unidades mínimas que reconhecemos numa imagem, como diria Abraham Moles, passam a ser identificadas como um Grafismo Funcional. Podemos elaborar uma fotografia de maneira a transmitir algo a mais que aquele objeto que a máquina fotográfica registrou, e isto torna-se possível através da fragmentação da imagem pela retícula. Assim, a retícula, nos meios mecânicos, são unidades que podem ser reproduzidas e que possuem certa maleabilidade na sua manipulação, o que já nos oferece certo domínio das imagens, embora limitado.

Em se tratando de escalas industriais, poderíamos apontar, numa linha evolutiva, uma correspondência das técnicas pré-industriais, de tal forma que gravura em metal, xilogravura e litogravura ampliam-se para os **processos fotomecânicos de rotogravura, tipografia e ofsete** respectivamente. Iremos abordar tais processos; **antes porém, apresentaremos as reprografias**. (Estas não estão fundadas sobre reproduções que utilizam um suporte reticulado).

Reprografias

São procedimentos de reprodução fotoquímica ou fotoelétrica, tais como fotocópia, termocópia, diazocópia e eletrocópia.

A fotocópia é um método que se processa através da inversão e transferência da imagem. Pela sobreposição do original sobre um papel negativo sensível à luz, que será exposto a raios luminosos, obtém-se um negativo do original. A este negativo aplica-se um papel positivo que, no processo de revelação da imagem, recebe um banho de ativação e depois passa para a secagem. Serão reproduzidos todos os tons das cores, só que em preto e branco.

A Termocópia reproduz um documento por contato do original com um suporte sensível ao calor (termocópia direta) ou com um papel normal, mediante a ajuda de um carbono, este sensível também ao calor (termocópia indireta). A cópia se efetua mediante raios infra-vermelhos, em poucos segundos. Porém, não reproduz todas as cores. É utilizada para produzir matrizes hectográficas ou stencil e para obter cópias transparentes para serem projetadas.

Na Diazocópia, o papel da cópia é revestido de uma capa sensível que contém produtos destrutíveis pela luz ultra-violeta. O documento, que deve ser reproduzido, tem de estar

sobre um suporte translúcido - o que não significa transparente. O original e o papel sensível colocam-se em contato e são introduzidos no aparelho. Os raios luminosos atravessam o documento e destroem os corantes do papel sensível, exceto nas zonas correspondentes ao texto ou imagem. O papel assim sensibilizado pode ser introduzido num revelador, que transforma o produto químico, que resistiu à sensibilização, num corante estável, e faz aparecer o motivo original.

A eletrocópia é um procedimento de reprodução ótica. A imagem se forma na cópia, a certa distância do original e não, como vimos até agora, em contato direto com este. Assim, mediante operações intermediárias, é possível ampliar ou reduzir as cópias dos documentos. Mas conservam-se os procedimentos analógicos, pois mesmo à distância, uma matriz é transferida ponto a ponto para a cópia.

Coloca-se, em primeiro lugar, carga de eletricidade estática na superfície de um papel. Depois, projeta-se a imagem do documento a reproduzir sobre a superfície fotosensível. Os raios luminosos que se projetam sobre o original são refletidos pelas zonas brancas ou claras e destroem a superfície eletrostática da superfície de recepção. O que permanece reproduz a imagem, já que as zonas escuras não são refletidas pela luz.

Neste momento, entraram em contato com esta superfície partículas coloridas cuja carga elétrica as atraem. E finalmente, pode-se remover estas partículas para um papel e fixá-las: assim obtém-se uma eletrocópia indireta. No caso de uma eletrocópia direta, a imagem se forma imediatamente em um papel pré-tratado com selênio ou óxido de zinco.

Hoje, já existem no mercado, eletrocopiadoras a cores, Rank-Xerox 6500, Canon, 3M...por exemplo.(1)

A luz, como pudemos observar, é transporte condutor na transferência de imagens de uma superfície a outra nos meios mecânicos, mas apenas em seu aspecto funcional. Já, nos meios eletrônicos, este fenômeno será ampliado, e a luz, nestes meios, será a própria informação: e por suas qualidades imateriais, permitirá que os sinais transitem livremente no signo.

Tipografia

Em tipografia, entinta-se uma superfície gravada em relevo antes de aplicá-la, mediante pressão, a uma folha de papel. As prensas tipográficas classificam-se em planas e rotativas.

A Flexografia é derivada da tipografia (que por sua vez é

1. Utilizamos este processo para reproduzir as figuras 21 a 34 que se encontram no capítulo 4 dos Experimentos.

derivada da xilogravura), que utiliza formas de impressoras de borracha ou material plástico no qual o motivo que deve ser reproduzido aparece em relevo. É muito usada para suportes de embalagens.

Ofsete

É um procedimento de impressão baseado no antagonismo entre água e corpos graxos (similar à litogravura). O suporte é uma prancha de zinco, alumínio ou aço inoxidável ou ainda um papel especialmente processado, que é coberto com uma camada de um preparado químico sensível à luz - similar ao usado no papel fotográfico. Primeiro, grava-se nesta chapa a imagem que se deseja reproduzir através de um negativo ou diapositivo fotográfico (fotolito). A chapa é processada, revelada e pronta para a impressão num procedimento que nada mais é que um procedimento químico, de forma que a área com imagem rejeite a solução de água e aceite a tinta; o inverso deve ocorrer com a área sem imagem. Depois, uma vez entintado o motivo gravado sobre a prancha, este é transportado a um cilindro de borracha que o imprime sobre o papel. No ofsete utilizam-se máquinas rotativas.

Rotogravura

É derivada do método de gravura água-forte, só que em escala industrial. O processo original é simples, a imagem a ser impressa é cortada ou gravada na superfície da chapa; esta é entintada, removendo-se a seguir todo o excesso, deixando a tinta apenas nas cavidades gravadas. O papel, pressionado sobre a chapa, retira a tinta das cavidades, recebendo a imagem. As chapas para a impressão são fotogravadas, assim como nas tipográficas, mas nestas, a área a ser impressa está em baixo-relevo. Para a impressão, toda a superfície da chapa é entintada e depois raspada com uma lâmina de aço flexível (chamada raspadeira) deixando, assim, a tinta apenas nas concavidades.

A característica particular da impressão por rotogravura é que todo original, em tom contínuo ou traço, precisa ser reticulado. O processo de reticulação é muito mais complicado que o usado na tipografia ou no ofsete, no entanto a finalidade é a mesma: quebrar a imagem em milhares de pontos microscópicos que, ao serem gravados com ácido, se tornam diminutas células com variação de profundidade e/ou diâmetro. A gradação das tonalidades da imagem impressa é determinada pela profundidade das células: as profundas contêm mais tinta, portanto imprimem tons mais escuros; as rasas, com menos tinta, resultam em tons mais claros e assim por diante. Este tipo de impressão também é feito em máquinas rotativas.

Reconhece-se a impressão por rotogravura pelo fato de toda a área ser reticulada, inclusive o texto. Todo o texto, assim como os contornos, são tramados, perdendo a nitidez caso sejam utilizadas letras com serifas finas e corpo pequeno.

"Letterset" é uma variação do ofsete seco ou da tipografia indireta. A imagem, neste processo, é feita em uma só peça, em alto relevo. Ela envolve a chapa de impressão e é, em primeiro lugar, transferida para um cilindro de borracha e deste para o papel. A finalidade do "letterset" é combinar a qualidade da tipografia com a comodidade do ofsete.

Fototipia é o único processo fotomecânico em que um original de tom contínuo pode ser reproduzido sem o uso da retícula. O conceito básico é similar ao do ofsete, em que água e tinta não se misturam. Na fototipia (ou colotipia), as chapas de impressão são de alumínio, cobertas com uma camada de solução gelatinosa. A dureza ou suavidade relativa da gelatina determina os valores do tom contínuo: as partes moles aceitam mais água e menos tinta; as áreas duras aceitam menos água e mais tinta. Porém, ao contrário do ofsete, em que a imagem é transferida primeiro para o cilindro de borracha, aqui, a imagem é transferida diretamente da chapa para o papel. Como é um processo adequado para baixas tiragens, usa-se para posters, "displays" de ponto de venda, e reprodução de obras de arte.

Termografia é um processo mais utilizado para acabamento e não de impressão, mas é a maneira de se conseguir, de forma barata, aparência de alto-relevo. A imagem é impressa com uma tinta de secagem lenta e depois coberta com resina em pó. Quando aquecidos, o pó e a tinta dão uma aparência de alto-relevo. A termografia pode imprimir em diversas cores, inclusive o dourado, prateado ou cor de cobre. O acabamento pode ser opaco ou brilhante.

Detalhamos estes processos de maneira minuciosa pois queríamos demonstrar o quanto são fragmentárias, convencionais e limitadas as formas de representações criadas por estes meios. São fragmentários pois quebram uma informação original em vários pedaços para poderem agir sobre ela. São convencionais pois obedecem a leis e normas físico/químicas, e, são limitadas às capacidades expressivas dos meios. Mas são especialmente ricas no momento em que criam um elo de ligação entre os fenômenos existentes do mundo. Tais fenômenos podem ser objetos reais, como no caso das fotografias, ou matrizes produzidas anteriormente em outros meios e que são duplicadas, transferidas ou reproduzidas. Quando estes fenômenos se "tocam" cria-se um efeito capaz de representá-los quanto às suas formas visíveis pois o código de representação que tais meios possuem está baseado nos princípios ópticos, similares ao nosso sistema ocular (está claro então que representam a partir de regras

convencionais, que possuem como característica principal uma indicialidade provocada, que nos aponta para os fenômenos que representam).

Podemos concluir, então, que os meios mecânicos interagem na mensagem visual através dos processos de transferência, da combinação por contato (este contato utiliza-se de leis físico/químicas de afinidades e rejeição entre elementos, e de princípios ópticos de sensibilidade de luz), das qualidades de negativo/positivo para se converter uma imagem, da relação ponto a ponto analogicamente criada, das qualidades da cópia, da inversibilidade; todos gerados por princípios de analogia entre justaposições, combinação e semelhanças formais, visto que a imagem (a informação visual) é forma concreta. Ela será manuseada, seccionada, fragmentada, recortada, colada e montada. Isto significa que a mente de quem cria tais mensagens com meios mecânicos é guiada por estes mesmos princípios. E os procedimentos patrocinados pelas máquinas, sendo similares aos processos cognitivos, proporcionariam condições de dirigir as formas de articulação do pensamento visual de maneira analógica e indicial, em constantes ações em estado de segundidade, de confrontações entre ações e reações físicas e mentais (estamos considerando apenas os aspectos dominantes entre os procedimentos tanto físicos quanto os mentais; inclusive, não estamos levando em consideração as causalidades temporais e espaciais que podem vir a acontecer pois não é sobre as

inconstâncias que nos propomos estudar, e sim, sobre as ocorrências dominantes). Além disso, guardamos as lembranças dos traços, manchas, das estruturas representativas já consolidadas nos meios artesanais e que podem ser reconhecidas nos meios mecânicos pois estes trazem embutidos os códigos de representações anteriores. O que significa que podemos reconhecer, nesta imagem que será manuseada pelos meios mecânicos, que ela é formada por traços, manchas, pontos, retas, figuras...

Mas é mais do que isto, os processos indiciais analógicos nos colocam sempre diante de uma ocorrência em relação a outra, uma superfície de contato com outra, uma ação e reação entre símiles, um confronto, enfim, são procedimentos ditados pela sua mecânica de produção e que irão refletir na linguagem de quem deles se utilizar. Quer dizer que, quando manuseamos uma forma qualquer (que já carrega um potencial significativo em si mesma) dentro de um campo visual, estamos sendo guiados tanto pelas exigências físicas dos meios de produção quanto pelas novas possibilidades que esta forma tem de expressão. Isto virá a causar signos visuais de natureza mais complexa que os que foram produzidos artesanalmente.

3.3 OS MEIOS ELETRÔNICOS

A unidade mínima da imagem agora é chamada píxel. Cada píxel traz uma relação de cores RGB (red, green and blue, básicas para a formação da cor). Se, antes, era preciso um novo filme para cada entrada de cor na impressão de uma imagem, agora, este controle é determinado a cada ponto desta imagem.

Cada píxel é um ponto determinado por coordenadas exatas dentro de um espaço também exato, o que significa que agora tenho total controle sobre este ponto: posso retirá-lo, mudá-lo de lugar, apagá-lo, ou tudo que desejar e que meu instrumental permita fazer... (antes tínhamos apenas o controle formal para tais operações, mas conservam-se as lembranças visuais da retícula em nossas mentes).

"Enquanto para cada ponto de imagem ótica corresponde um ponto do objeto real, nenhum ponto de *qualquer objeto real preexistente* corresponde ao *pixel*. O *pixel* é a expressão visual, materializada na tela, de um cálculo efetuado pelo computador, conforme as instruções de um programa. Se alguma coisa preexiste ao *pixel* e à imagem é o *programa*, isto é,

linguagem e números, e não mais o real. Eis porque a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o *simula*. Ela o reconstrói, fragmento por fragmento, propondo dele uma visualização numérica que não mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem energética." (1)

Percebemos com tais meios que o objeto referencial de uma imagem já não é o argumento mais forte desta imagem. O objeto referencial é apenas mais um dado, é matéria-prima, que poderá ser elaborado pelos processos eletrônicos. Com isso, definitivamente, a busca de uma condição mimética de representação perde seu poder pelas referências do desconhecido, na procura de novas relações ordeiras estruturais. Se, antes chegávamos a criar princípios de ordem resultantes da ação direta dos fenômenos, agora, criamos um princípio a partir da observação de como os fenômenos atuam no mundo.

Retomemos as questões de Peirce sobre o pensamento e as formas inteligentes no mundo. Não existe lei geral sem um fenômeno singular, nem algo particular sem um generalidade por trás dele. Assim, idéias abstratas são generalidades com potencial para se singularizarem, desde que encontrem condições para isso. No caso das leis gestálticas: elas

1. Couchot, Edmond. "Da Representação À Simulação: Evolução das Técnicas e das Artes da Figuração". in. Imagem Máquina, org. André Parente, Editora 34, 1993, pg. 42.

existiam no mundo antes de serem formuladas mas não as reconhecíamos. No momento em que passamos a observar certas ocorrências comuns, formulamos seus princípios geradores. Estes princípios são leis convencionalizadas, são idéias abstratas que temos sobre um fenômeno. Tais fenômenos existiam e vão continuar existindo só que, depois que formulamos princípios sobre eles, passam a atuar no mundo também através das interpretações que fizemos deles. Não são apenas qualidades de sentimento, são elementos identificáveis e capazes de serem reproduzidos. Pois bem, agora, esta estrutura capaz de reproduzir este fenômeno é, também, uma idéia que se concretizou e atua sobre o mundo. Ela não é o fenômeno em si, é apenas uma parcela que percebemos deste fenômeno e interpretamos. Quando esta parcela se concretiza numa mente, ela é tão autônoma e atuante quanto o fenômeno que a criou. É um signo, tanto quanto seu fenômeno originário, só que não é ele. Tem características sígnicas próprias e atua sobre o mundo com características também próprias. É claro que conserva um elo de ligação com o fenômeno que a originou, inclusive esta relação é correlacional: tanto este afeta, quanto é afetado. Isto se explica, pois o fenômeno, agora interpretado sobre certo aspecto, não é mais mera sensação. Não o percebemos mais aleatoriamente, passamos a identificá-lo e a reconhecê-lo. É esta a ação que as leis e normas exercem sobre os fenômenos que as patrocinam. Uma ação de reconhecimento torna um fenômeno inteligível. Alguns poderiam objetar dizendo que um

desenho também é uma interpretação que fazemos do mundo. Sim, ele o é, só que através dos meios eletrônicos nossas interpretações são "interpretações acentuadamente teorizadas, argumentadas, *formalizadas*, mesmo quando não o são, em numerosos casos, segundo os princípios da lógica formal e das matemáticas".(2)

Portanto, quando dizemos que o objeto referencial é agora matéria-prima para as representações criadas eletronicamente, nos referíamos ao que convencionalmente vinham nos apresentando como objeto real, como o caso da fotografia deste objeto. Reconhecíamos ali sua imagem pois o código fotográfico nos mostrava imagens dos objetos similares a maneira que enxergamos estes objeto a olho nu. Mas a fotografia **representa** um objeto sob este prisma, apenas sobre os dados referente à sua forma visível de apresentação. Outros aspectos, ou interpretações, que podemos ter deste objeto ela consegue transmitir através de alguns efeitos que o meio fotográfico é capaz de elaborar numa imagem mas, agora, com os meios eletrônicos, nos é oferecida maior oportunidade de elaboração partindo da imagem de um objeto real. O que significa que não temos mais um "objeto que é mimético com o real"; temos sim, um "conceito" do que se convencionou como objeto real e que agora nos é permitido reelaborá-lo a partir de conceitos de natureza similar à sua

2. Ibidem, pg. 43.

formulação ou de natureza totalmente distinta a ela.

Como aconteceu com a fotografia, a computação gráfica vem nos apresentando (através das imagens) novos mundos, provocando novos conceitos, ampliando nossa sensibilidade.

Os aparatos das Novas Tecnologias de produção da imagem possibilitam o surgimento de novas iconografias que podem ser: "Sintéticas- imagens realizadas por computador com a ajuda de programas numéricos ou tratamento digital e sem auxílio de objetos externos; Eletromagnéticas- produto dos processos de gravação e registro de imagens pela videomagnetofonia, que codifica sinais áudio-visuais sobre uma fita de vídeo; Holográficas- na linha de sequência das imagens de base fotoquímica, como a fotografia e o cinema, surgem os hologramas, que são teoricamente independentes do emprego da luz em fotografia. As Novas Iconografias eletrônicas têm sua essência na luz" (3).

É notória a mudança que acontece entre os padrões e modelos que guiam nossos pensamentos. Com a necessária mudança de paradigma, sobre uma visão holística, prática de pensamento lógico abduativo, Paulo Laurentiz conclui, quando elabora seu conceito de Representação Branda, que começa-se a perceber uma "...postura de abrir correspondências entre

3. Plaza, Júlio. A Imagem Digital, tese de livre docência apresentada na USP-1991, pgs. 12-13.

teorias particulares e ainda não interligadas culturalmente,..., sincronizando conhecimentos distantes até então, em benefício de outras sínteses esclarecedoras..."(4). Representar brandamente seria encontrar a **leveza** natural de um signo. Atingir tal estado de brandura é perceber os estados "softs" dentre os "hards" das linguagens.

"O compromisso da Representação Branda é não mascarar ou camuflar as informações transmitidas pelo mundo, intermediadas pelas regras organizadoras dos signos. Ela desacredita no caráter autoritário e arbitrário do signo, e, ao mesmo tempo, procura realçar um outro lado da representação que despreza a imitação servil do signo ao real" (5).

Assim, começamos a perceber que, nos meios mecânicos, têm-se uma manipulação material; são produções guiadas por uma prática experimental, de raciocínio baseado em relações causais, numa experiência física e direta. Elaborar mensagens com estes meios é responder a estímulos lançados por estas experiências. Há um forte fator energético que influencia tais elaborações. Uma forma processada, reenquadrada, mutilada, montada, retocada, colorida, será uma mensagem criativa. Mas esta forma manipulável já traz informações

4. Laurentiz, Paulo. A Holarquia do Pensamento Artístico, Ed.Unicamp, 1991.

5. Ibidem.

anteriores a esta manipulação, é formada por manchas, texturas, traços, enfim, outras estruturas representativas podem ser observadas e reconhecidas através destas formas.

E, quando reelaboramos estas estruturas, apresentam-se imagens impossíveis ou inexistentes, originadas pelas colagens, fotomontagens, pela justaposição, através de uma experimentação concreta de juntar e separar, agrupar e reagrupar.

Dois elementos colocados juntos em uma colagem criam uma idéia mental pelo fato de estarem lado a lado, independente de suas realidades singulares quando estes se encontram separados. Estes elementos que foram colados podem pertencer a suportes de natureza distintas, ou ainda podem ter sido produzidos por meios também distintos, que, através de procedimentos mecânicos, encontram-se agora num mesmo suporte.

Nos meios eletrônicos, acontecem novos paradigmas, novas formas de conhecimento. Através de uma prática desprendida de fatores mais energéticos, passamos ao experimento sobre o caráter empírico do conhecimento.

"O ato criativo está em combinar, relacionar, integrar idéias, fatos, conceitos associativos, hólons mentais, que já existiam anteriormente, mas estavam separados; rearticulando

mundo e mente numa nova distribuição holárquica universal...num contínuo ato de desaprender ou reaprender, desfazer ou refazer,... trata-se de uma complexa operação de dissociação e bissociação, envolvendo vários níveis da holarquia mental" (6).

Nos meios eletrônicos, há a possibilidade aberta para o diálogo entre culturas, linguagens, representações... que encontravam-se separadas pois seus suportes mediadores eram incompatíveis entre si.

Os meios eletrônicos intermediam tais ligações sígnicas, entre os signos que tinham suportes distintos. Hoje estes meios conseguem traduzir efeitos sonoros em imagens e vice-versa, mesclando linguagens que até então estavam separadas no tempo e no espaço. Abrem-se, assim, aos processos de geração de imagens, as tendências vigentes das relações intersemióticas e intermedias. Assim, se os meios mecânicos já eram capazes de criar signos visuais de maior complexidade dos que os meios artesanais, agora, com os meios eletrônicos, encontramos possibilidades de extrapolar os limites físicos de uma imagem, ampliando cada vez mais as complexidades sígnicas.

6. Ibidem.

É um processo que se dá num universo virtual e etéreo, imaterial. Não necessita de uma materialidade para se expressar, nem tão pouco depende de algo que seja sua matriz; melhor ainda, sua matriz será toda a produção da humanidade até então.

(anexo I)

Resumindo, representações visuais são sistemas que traduzem concretamente, por similaridade, alguma coisa, seja um objeto concreto ou uma idéia abstrata. Tais processos dependem de operações de combinação e seleção de códigos dentro de um repertório específico de um meio produtor. Assim, selecionadas as opções possíveis, passamos a combiná-las dentro de um campo visual. Combinar elementos significa ordená-los de maneira que estes se tornarão elementos complexos, que poderão ser elaborados novamente. Isto ainda está ligado diretamente com os procedimentos físicos possíveis dos meios, pois cada meio traz em si certos procedimentos de articulação que permitem a elaboração de uma imagem. Vamos então sintetizar os procedimentos de elaboração de uma imagem em cada meio específico.

1. **Nos artesanais**, as representações são resultantes das percepções sensoriais e intuitivas do homem. Ele procura semelhanças entre aquilo que vê e sente, com aquilo que ele tem à mão para se expressar, com a materialidade presente e palpável. Está claro que aquilo que o artista conseguirá representar está diretamente relacionado com a sua capacidade de perceber e produzir manualmente, como também, da materialidade que possui à sua frente. Assim, duas ordens de estímulos distintos, a percepção do mundo e a sensação causada pelo manuseio da matéria são responsáveis pelas representações produzidas artesanalmente. Tais meios favorecem uma tradução sinestésica que traduzem qualidades de sentimento.

O trabalho com as mãos remete às experiências **corpóreas-sensoriais** que se traduzirão em imagens, pelos códigos artesanais, respostas ao que poderíamos chamar de um pensamento instintivo, ou, um pensamento do qual não temos controle conscientemente. Não apenas as mãos participam deste processo, mas todo o corpo do homem é traduzido em signos. Quando atingem a condição de ser signos já passaram por um processo de elaboração resultante de um raciocínio generalizante. O que estamos querendo ressaltar nestas imagens produzidas artesanalmente é um estágio anterior, aquele que detonou esta sua condição de ser signo e que permanece latente no signo. Desta forma, a sua sensação espacial é traduzida nos desenhos em perspectiva, e nos

efeitos de luz e sombra. Suas sensações táteis, armazenadas na memória, se traduzem em texturas e grafismos; a tradução de seu próprio corpo, para aquele espaço de papel, pelas proporções, pelas verticalidades. Nos trabalhos de Mondrian, por exemplo, o homem coloca-se na pintura através da sua verticalidade, diante da visão da horizontalidade do mundo.

Outro exemplo, são as "action-painting", onde o homem é apresentado pela energia do seu gesto. E quando o homem desenha imitando o real, ele não quer apenas representar o mundo, mas se colocar dentro dele, fazer parte deste mundo, através de seu gesto, de sua maneira particular de representá-lo. Quando ele pinta uma paisagem, é como se ele fizesse parte dela; a marca de seu gesto é tornada símile do corpo do homem que a produziu. (f. 7)

Assim, ele interpreta o visível e o invisível através de seus instintos e sentimentos mais sensíveis, aqueles que estão à "à flor da pele" e isto significa dizer que estas interpretações foram formadas por algum tipo de mecanismo mental que escapam ao seu controle e domínio. Não queremos dizer que as leis da representação do desenho não estão fortemente enraizadas, pois elas são até numeralizadas. Mas o ato em si, aquilo que coloca o artista diante de uma tela em branco, antes de alguém ter elaborado regras para o desenho, é um ato predisposto a fortes apelos sensoriais, determinados sobretudo, pelas materialidades presentes que atuam sobre ele



e seus pensamentos.

2. **Nos processos mecânicos**, além destes abarcarem as características dos processos artesanais (que lhe foram herdadas, devidamente traduzidas para dentro de seus códigos de atuação), percebe-se nitidamente que as experimentações visuais estão fincadas pelo antagonismo, relacionamentos, pela disposição das formas... **regidas por leis psicofisiológicas**. São traduções diagramáticas e sinápticas.

Nestes casos, a informação é forma concreta e será reproduzida e transmitida pelas características que as fizeram formas.

Se, antes (com os meios artesanais), o homem representava o mundo através de seu corpo, na sua totalidade, agora (com os meios mecânicos) ele quer apresentar o mundo, e para isso, privilegia um de seus sentidos: a visão. Não apenas ao ato de ver, mas a todo o complexo sistema visual. Isto ocorre pois os processos mecânicos estão baseados nos princípios fotográficos, que por sua vez são análogos ao sistema óptico (através de jogo de lentes e suportes sensíveis a luz, produzem representações do real similares, convencionalmente similares, ao que nossos olhos conseguem ver).

Assim, o homem passa a enxergar o mundo através de extensores artificiais. Vendo o mundo através de máquinas,

ele amplia sua capacidade visual extrapolando seus conceitos de proporcionalidade, referências, distância, grandezas... (inclusive, suas sensações não estão ligadas mais apenas a seu corpo, não se encerram em suas mãos) estes conceitos antes advinham da comparação de seu próprio corpo, ou até onde ele pudesse alcançar. Deste modo, "o homem vai além das fronteiras da escala humana" (7). Ultrapassando essas fronteiras, percebemos que as representações passam a ser regidas por atributos das máquinas que nada mais são do que formas convencionais de pensamento concretizadas. Mas estas representações não são completamente arbitrárias (é o que as distingue dos signos simbólicos), são de tipo especial pois dependem de um contato físico, tanto dos fenômenos que representam quanto de suas matrizes originais que serão reproduzidas. Além disso, os procedimentos mecânicos nos permitem manipular tais representações do real. Estas formas-imagens do mundo serão manipuladas por processos de adição, subtração, multiplicação e divisão, que são procedimentos de combinação e seleção convencionais. Está aí toda uma série de colagens e montagens que demonstram que a qualidade da informação é conseguida, nestes meios, pelo agrupamento, justaposição de elementos, pela sensação de fragmentação, confrontação, ação e reação, tensão e equilíbrio, explosões de simetrias ...

7. Laurentiz, Paulo. A Holografia do Pensamento Artístico. 1991, pg 87.

Portanto, nos processos industriais mecânicos de produção de uma imagem, onde nós a subdividimos em quatro filmes, manuseamos cada um deles, transferimos cada um deles para pranchas de impressão ... estamos trabalhando sempre com partes separadas de um todo, onde o todo só teremos no final do processo. Os procedimentos de manipulação são o recorte, a colagem, a montagem, o retoque e operações concretas de juntar e separar, agrupar e reagrupar: isto nos permite dizer que estes meios são potencialmente expressivos trabalhando a nível das contiguidades entre as partes. E, dos relacionamentos entre as partes, gera-se um repertório de significados. (f. 8)

Se, nos processos artesanais, o homem era tomado pelo forte apelo das sensações causadas em seus corpo pelas materialidades do mundo; agora, além disso ele registra tudo o que vê e elabora tais informações como se fossem novas formas concretas do mundo a serem sentidas; enquanto que nos eletrônicos, que veremos a seguir, ele formalizará estas outras formas concretas do mundo elaborando novas formas para o mundo, seguindo assim com a cadeia natural dos signos.

3. **Os eletrônicos**, por sua vez, são potencialmente expressivos trabalhando-se com as analogias dos pensamentos simbólicos e conceituais, das estruturas significantes. Antes, pelos meios mecânicos, as ações analógicas aconteciam de maneira a criar um elo de ligação entre representação e



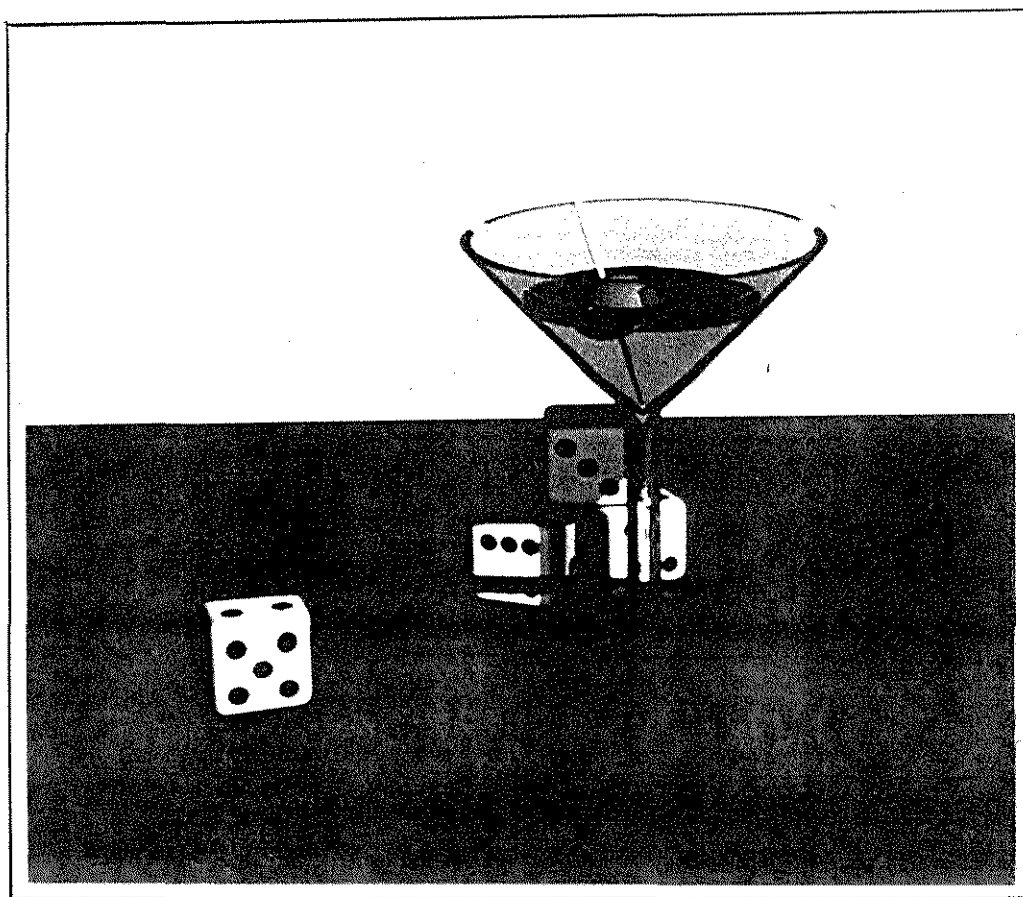
representado. Nos meios eletrônicos são criadas analogias arbitrárias às características visivas das imagens. Como já dissemos, os pensamentos simbólicos e conceituais são também formas atuantes no mundo, só que de natureza essencialmente mental. Os meios eletrônicos têm a capacidade de nos fazer visualizar estes pensamentos.

Os meios eletrônicos carregam em seus códigos os paradigmas dos meios que os antecederam, devidamente traduzidos, como aconteceu na passagem dos artesanais para os mecânicos. Mas também, agora, o homem poderá simular o real: a partir de suas idéias sobre o mundo (signos) ele interage sobre este mundo criando "novos mundos", ou novas representações para o mundo (ou, novos signos). (f. 9)

Com os meios eletrônicos, o homem sintetiza (simbolicamente) uma informação, criando uma ordem. Ele simula a mensagem através desta ordem criada. Trabalha dentre as correlações analógicas do mundo.

"Nessa dimensão da habilidade criativa do computador, as imagens não são mais arquitetadas pelos movimentos do artista, mas deduzidas formalmente de modelos, de maneira tão lógica quanto qualquer teorema matemático"... "Quem trabalha com computação gráfica não desenha, define parâmetros"(8).

8. Machado, Arlindo. "A Imagem digital". Revista FACE, vol 1, número 1, pgs 57 e 60.



f. 9

O Homem encontra em seu cérebro motivos para a exploração de novas relações sensórias. De onde resultariam em representações que são traduções de seus modelos mentais. Ele se auto-representa. Ele não pinta uma tela na qual gostaria de pertencer, nem registra e aprisiona seus sonhos; ele cria sua própria paisagem que é tradução de si mesmo. Ele apresenta seu imaginário simulando-o num espaço de igual natureza: o espaço virtual do computador.

(anexo II)

Isto não significa que não podemos resgatar as características corpóreas-sensoriais, ou as perceptivas visuais (psicofisiológicas), nos trabalhos com os meios eletrônicos. Já dissemos que os meios carregam em seus códigos os paradigmas dos processos anteriores, e, portanto, desde que traduzidos, poderíamos recuperar tais estados sensíveis.

Até agora vínhamos reconhecendo os elementos básicos (unidades, formas, estruturas) da Linguagem Visual em signos que se formavam unicamente através da articulação dentre estas identidades visuais. Vamos agora observar signos de elaboração mais complexa, pois no universo visual coabitam

signos em diferentes níveis de complexidade.

Assim, retornando aos princípios de primeira, segunda e terceiridade de Peirce (princípios estes que já vieram determinar as unidades, formas e estruturas) podemos determinar os níveis de complexidade de um campo visual. Num primeiro nível encontramos os elementos básicos da Linguagem Visual em seu estado de ser, enquanto identidades representativas. Ou seja, são signos que representam através do efeito similar que estas identidades visuais causam na mente interpretadora. Foi o que vimos observando pelas unidades significantes, formas significantes e estruturas significantes.

Num segundo nível, teremos o relacionamento entre estas identidades de representação. A combinação entre elas é que causará o efeito da representação, e isto gerará signos complexos. Estes signos complexos pertencem a uma outra natureza que não àquela das identidades visuais mas que se correlacionam. Eles se aproximam da natureza das idéias generalizadoras pois são a expressão de um juízo tomado. É necessário um esforço maior do que a simples identificação dos elementos dentro de um espaço para compreendermos uma signo deste tipo.

Assim, quando observamos uma colagem, por exemplo, identificamos unidades, formas e estruturas mas seu fator

significante não está sendo causado unicamente pelo reconhecimento destas unidades, formas e estruturas. Pelo confronto entre duas coisas coladas lado a lado é que resulta a significação de um signo deste tipo. Portanto, signos complexos representam através do efeito que uma combinação de identidades visuais causa ao atingir uma mente interpretadora.

E, num terceiro nível, há um intercâmbio entre signos complexos. Idéias e conceitos transitam livremente num mesmo espaço quando lhes é assegurada uma condição isomórfica.

Desta maneira, definidos níveis de complexidade, vamos observar peças que trazem uma complexidade maior na sua elaboração do que as que viemos observando até agora. As peças que já observamos encontravam-se naquilo que definimos de primeiro nível (o das identidades de representação), agora, observaremos peças onde o relacionamento formal entre suas identidades visuais é que geram significações. Veremos também, estruturas significantes que se relacionam num mesmo espaço visual.

I - Primeiramente distinguiremos 3 modos de produção que, como processo combinatório, se utilizaram da justaposição de elementos distintos num único espaço formal: a caricatura, a fotomontagem e a metamorfose eletrônica. São signos complexos resultantes do que definimos no segundo nível.

II - Depois, analisaremos representações derivadas do confronto formal advindos da co-existência de elementos distintos e identificáveis: através da observação de colagens diversas. Continuamos no segundo nível de complexidade.

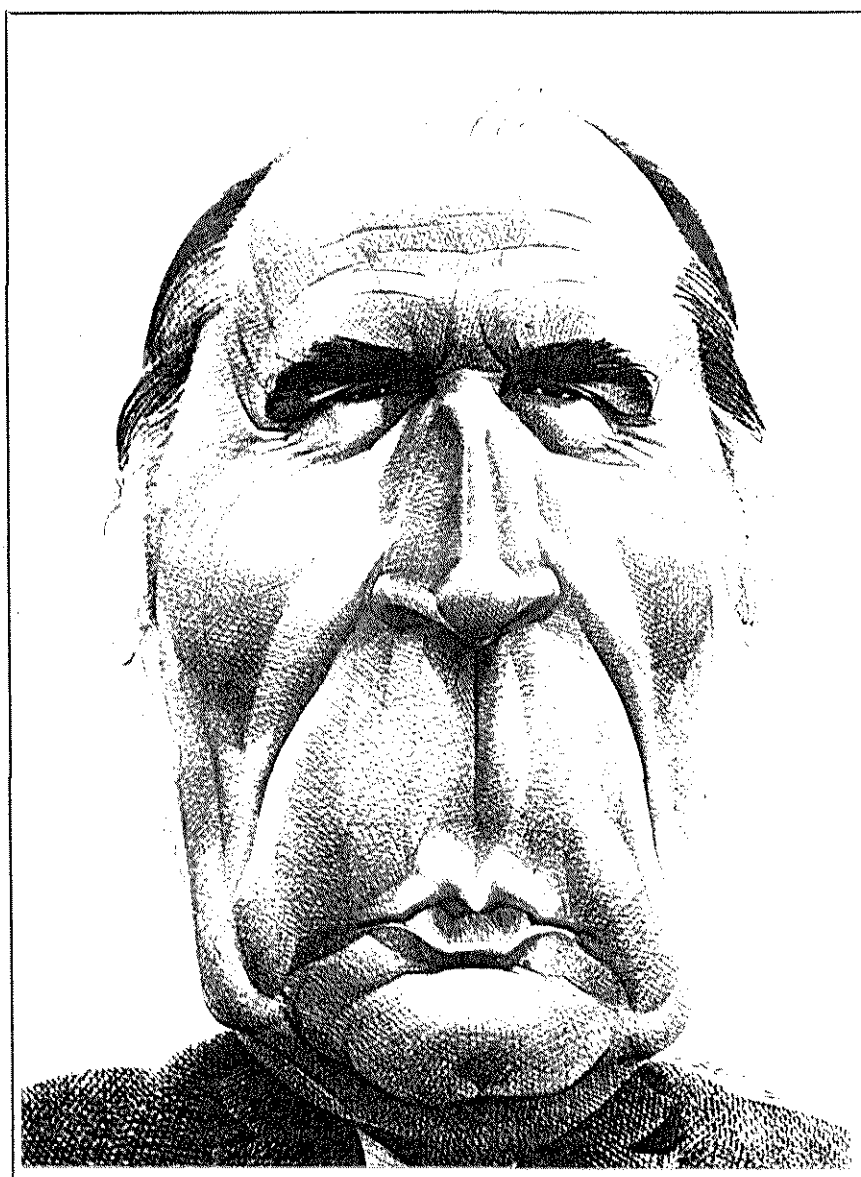
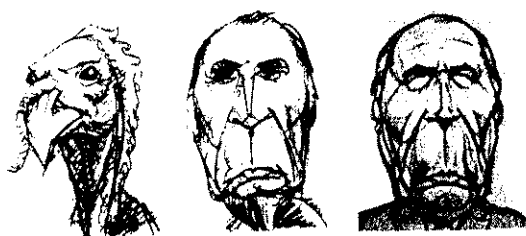
III - Um terceiro tipo de articulação da informação visual é apontado no último bloco. É mais uma alternativa de articulação de dois elementos organizados em um mesmo espaço visual. Este serão exemplos de estruturas significantes que se correlacionam. Embora este relacionamento de estruturas estejam ainda no segundo nível de complexidade sîgnica elas já nos apontam para o terceiro nível. Pois as estruturas significantes já são, em si mesmas, resultantes de um signo de lei; é isto que define sua condição de ser uma estrutura significante. E os signos de lei já são elaborados a partir de um juízo tomado. Quando definimos as estruturas dissemos que, diante de uma unidade sensível e de formas singulares elaborávamos leis de organização resultantes do relacionamento destas duas. E para que se elabore uma ordem estruturadora, uma lei, algum tipo de julgamento participa desta elaboração.

Assim, as estruturas significantes já são por si só signos de certa complexidade pois exigem um certo esforço mental de natureza distinta à mera identificação de seus elementos constituintes. Traços e manchas são elaborados de tal maneira a representar, convencionalmente, volumes, profundidades... Sendo as estruturas signos de certa complexidade, quando as confrontamos com outra estrutura já estaremos, de certa forma, intercambiando signos complexos. E assim, os exemplos que aqui observaremos nos apontarão para o terceiro nível de complexidade que é onde encontramos os intercâmbio de idéias distintas que antes se encontravam separadas no mundo.

I- por justaposição de elementos:

A Caricatura (f. 10)

Reconhecemos nitidamente o procedimento artesanal, na articulação de traços e manchas para justapor elementos semelhantes enquanto suas qualidades formais. É claro que suas propriedades materiais aqui não se evidenciam pois estamos diante de uma fotografia de um desenho, mas elas existem no original. O autor deste trabalho revela toda sua individualidade através da maneira que desenha, pelos contrastes, firmeza dos traços e contornos definidos. As linhas, os grafismos, a cor apastelada, são qualidades



determinadas pelos procedimentos artesanais e a maneira pela qual o artista se utiliza destas qualidades expressivas do meio. Mas vamos ver como isto foi feito: A partir de duas imagens mentais, de um homem e de um animal que se assemelham em seus aspectos formais, acontece um elaboração de justaposição entre os esboços (sínteses) destas duas figuras. Daí, o desenhista vai articulando as unidades formais, determinando deformações nas feições deste homem, reconstruindo a imagem, com novas propriedades que serão percebidas como padrões icônicos, de meras semelhanças, embutidas no personagem. Desta forma, a partir de dois modelos sintéticos gerou-se uma imagem que conserva qualidades destes padrões. Mas percebe-se que os modelos são síntese feitas a partir do que o artista reconhece visualmente de um real existente. O artista captou de sua memória visual duas formas que se assemelhavam e as uniu em uma só. Da justaposição de duas imagens mentais, nasce uma imagem concretizada pelas referências das duas anteriores.

Com o desenho, podemos ressaltar os traços singulares e extravagantes de uma figura, inclusive tornando-os mais singulares e extravagantes ainda, algo que não poderíamos conseguir com uma fotografia, por exemplo.

Mas, é bom lembrar que temos disponível apenas as qualidades possíveis das representações artesanais, não podemos, por exemplo, combinar estruturas de representação de natureza distintas. A imagem criada será sempre uma figura que se

utiliza de padrões convencionais de representação e nunca atingirá as propriedades indiciais da fotografia, por exemplo.

A Fotomontagem (f. 11)

Percebemos, ao observar uma montagem fotográfica, que algo similar acontece, comparando com a imagem anterior, ou seja, há a justaposição de dois elementos distintos e estes formarão um terceiro de outra natureza. Mas vamos nos ater às qualidades distintivas entre os dois processos. A semelhança formal entre as duas figuras que se justapõem é subordinada pelos suportes materiais. Significa que duas coisas podem se assemelhar desde que participem de suporte compatível (no caso o filme fotográfico). Assim, na fotomontagem, duas coisas terão que ser fotografadas para depois, na justaposição dos dois negativos, surgir a imagem final. O que significa dizer que em tais meios é sempre necessário a figura de um existente, que pode ser mesmo um desenho, que servirá de matriz na justaposição através das reproduções mecânicas. E este existente já é uma forma convencional de representação que está baseado nos princípios ópticos. Quando coisas são fotografadas, estarão sendo na verdade codificadas, tornadas códigos convencionais por conexão física, ou seja, correspondem ponto a ponto ao seu objeto representado. Serão índices das coisas que representam, pois tais processos são basicamente analógicos; e, serão



f. 11



transferidos também de maneira analógica, por processo fotográfico, pela justaposição das duas matrizes. Esta transferência pode ainda ser interrompida e rearticulada. O que significa que esta imagem final foi duplamente formalizada. Esta representação passou por dois processos de elaboração (igualmente ópticos). Isto significa que representam de maneira a apontar um existente (no caso, dois, que se justapõem) pois são processos baseados em representações indiciais.

E, além de pertencerem a um mesmo suporte, para que a fusão de imagens seja convincente, deverão ter relações formais entre as duas formas distintas que serão justapostas. Isto delimita as representações derivadas deste procedimento e já nos deixa transparecer uma estrutura simbólica em seu código de representação.

Deste contacto entre duas matrizes, uma sobre a outra, baseiam-se os princípios da montagem fotográfica, e preservam seu caráter indicial. A imagem que resultará é também indicadora de um real existente, sobre as normas ópticas de se registrar o real. A intermediação dos meios de produção interagindo no processo é evidente, acarretando uma subordinação destes sobre a imagem produzida. Portanto, a **forma-estrutural**, que cada elemento possui, persiste até o resultado final, carregando consigo todas as referências dos meios mecânicos, principalmente, a de tornar a forma-

estrutural uma constante entre a linguagem patrocinada por estes meios.

A Metamorfose Eletrônica (fig. 12)

No trabalho de Nancy Burson, "The Second Nuclear Powers", o significado nasce exatamente do entrelaçar de estruturas de natureza distinta (o que já nos apontariam para um terceiro nível de complexidade sígnica, como dissemos). São combinadas as fisionomias de líderes políticos (da ocasião) das cinco potências detentoras de ogivas nucleares. Os rostos de Reagan, Brezhnev, Mitterand, Thatcher e Xioping são combinados em medidas proporcionais ao número de ogivas pertencentes a cada um dos cinco países, produzindo assim a representação daquele que detém o poder.

É "assustadora sobretudo porque nem é totalmente real, nem é totalmente imaginária, mas joga com a potencialidade do computador de lidar indiferentemente com o concreto e o abstrato" (9). Esta talvez seja a principal distinção entre o desenho e a computação gráfica. No desenho teremos sempre figuras, no computador podemos ter uma hibridização entre figuras e formas analógicas de representação.

9. Machado, Arlindo. "A Imagem Digital", revista FACE, vol. 1, n. 1, 1988, pg 61.



f. 12

Percebe-se que este correlacionamento entre **estruturas-formas** (note a diferença do exemplo anterior, que relacionava-se a formas-estruturais) é nitidamente consequência de um raciocínio originado pelos processos fotomecânicos de montagem. Mas as bases fundamentais desse processo de articulação sígnica (a montagem) estão muito ligados a uma motivação orgânica, da manipulação e justaposição de informações. O artista cria suas imagens, pelos processos mecânicos, procurando dar sentido na junção de dois elementos distintos na formação de algo irreal (uma metáfora visual), ainda se subordinando às normas convencionais de representação do real. No exemplo da metamorfose eletrônica percebemos que o artista tem outra preocupação em mente, ele procura encontrar similaridades formais entre estruturas de natureza distintas - nos traços dos rostos dos chefes de Estado com o número de ogivas nucleares. Perceba-se que as fotos dos dirigentes são reconhecidamente símbolos de seus Estados e a proporção de ogivas nucleares é um procedimento matemático, essencialmente convencional, que comandará a participação de cada dirigente ao trabalho final.

Assim, reconhecemos mais o rosto de Reagan o que nos leva a deduzir ser ele o dirigente que possui maior número de ogivas nucleares.

Os padrões lógicos de articulação também terão que

pertencer a um suporte compatível, no caso o ambiente do computador. Mas este processo se dá por unidades discretas (não mais analógicas), que nos permitem articulações abstratas.

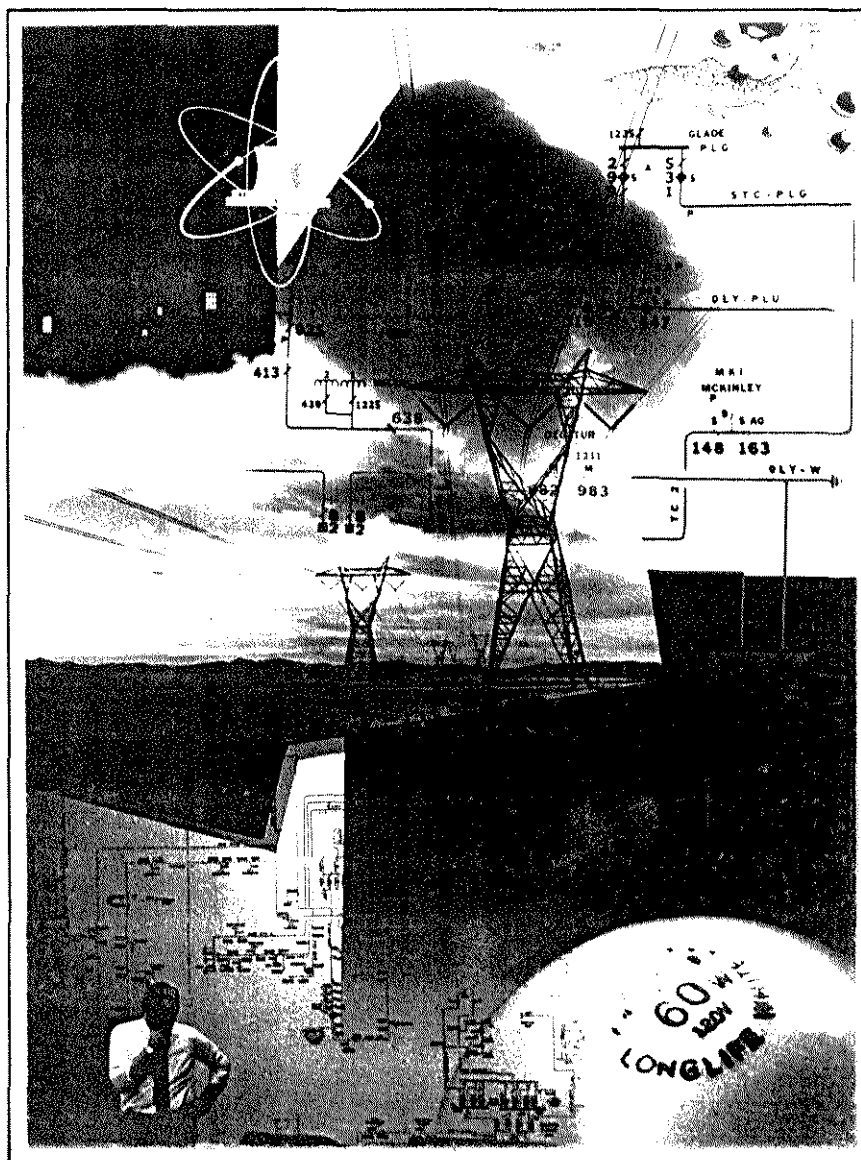
Vamos observar outros exemplos, desta vez, de representações feitas através de combinações de elementos dissociados dentro de um espaço determinado.

II - pelo confronto de elementos distintos:

. A primeira imagem deste bloco demonstra um procedimento típico de um processo mecânico- a colagem.

O significado da imagem está no relacionamento (embaralhamento) entre elementos que, independentemente, poderiam ser identificados fora deste contexto. Gera-se, desta maneira, uma tal multiplicidade de informações pelo acúmulo de dados, dinâmica da diagramação, referências simbólicas, indiciais, icônicas, todas convivendo em justaposições de imagens, demonstrando essa qualidade de multiplicidade do produto em questão. (f. 13)

Hoje em dia, pelo advento tecnológico, há infindáveis maneiras para a criação de imagens-híbridas. Trata-se de uma colagem onde todos os seus elementos constituintes dialogam



num mesmo espaço e causam um efeito estético similar ao originado pelas colagens nas artes plásticas modernas do início do século, quando se colavam pedaços de jornal, papel de parede, ou pano na tela para a obtenção de texturas originais.

Talvez a maior distinção entre as colagens do início do século e as de hoje provém do tempo transcorrido entre suas criações. Um ícone de hoje pode ser um símbolo de amanhã, já diria Peirce. E assim, uma qualidade estética inovadora hoje, um princípio transgressor de um sistema estético vigente poderá se tornar um conceito formador, um método de composição para novas linguagens. Mas não se deve esquecer que as qualidades emergidas das primeiras colagens estavam mais na articulação das unidades sensíveis distintas para remeter às qualidades materiais, às sensações orgânicas-sensoriais que tal procedimento pudesse sugerir (pois era regida essencialmente pelo seu aspecto artesanal). (f. 14)

Atualmente, uma colagem já é por si só reconhecida como estrutura representante de dinamismo, multiplicidade, interatividade; todos estes conceitos, inclusive, fazem parte de um pensamento deste momento efetivo.

Neste caso, na figura 13, o que detonará uma qualidade da informação, não são tanto os elementos indiciais promovidos pelos usos da lâmpada "Long Life White". Estes usos são



elementos derivados do produto que estará sendo veiculado no cartazete; eles direcionarão a leitura como unidade indicial. Mas a estrutura deste organismo nos remete a um gráfico esquemático similar ao das conexões elétricas. A aparente desordem distribucional só contribui com pontos de subjetividade, que sugerem, ainda mais, o dinamismo e a multiplicidade da mensagem. Mesmo assim, podemos pressentir o esquema diagramático que orienta tal distribuição, às vezes nos dando a idéia de ser apenas um croqui, um rascunho, quando vemos os traços, linhas e fios, que se interligam, seja nos desenhos, fotos ou unidades simbólicas. É nesse momento que nos saltam aos olhos qualidades informativas. A estrutura aqui pode ser considerada ícone, representa uma analogia entre o objeto-luz e seu procedimento funcional, no momento em que nos apresenta sua distribuição diagramática dos elementos distintos que compõem todo o espaço visual de maneira similar aos diagramas das redes de energia elétrica de luz.

Vamos comparar com outros tipos de colagem o exemplo analisado.

Nesta outra colagem, vemos surgir a mensagem através do confronto entre elementos díspares. É dos elementos distintos quanto seus antagonismos formantes e formais (são figuras produzidas por meios distintos, fotos e desenhos; e são formas com significados determinantemente distintos) que

nasce a sua significação. Quando tais elementos são colocados juntos, para coabitarem um mesmo espaço, estes reagem uns aos outros, desencadeando várias interpretações.

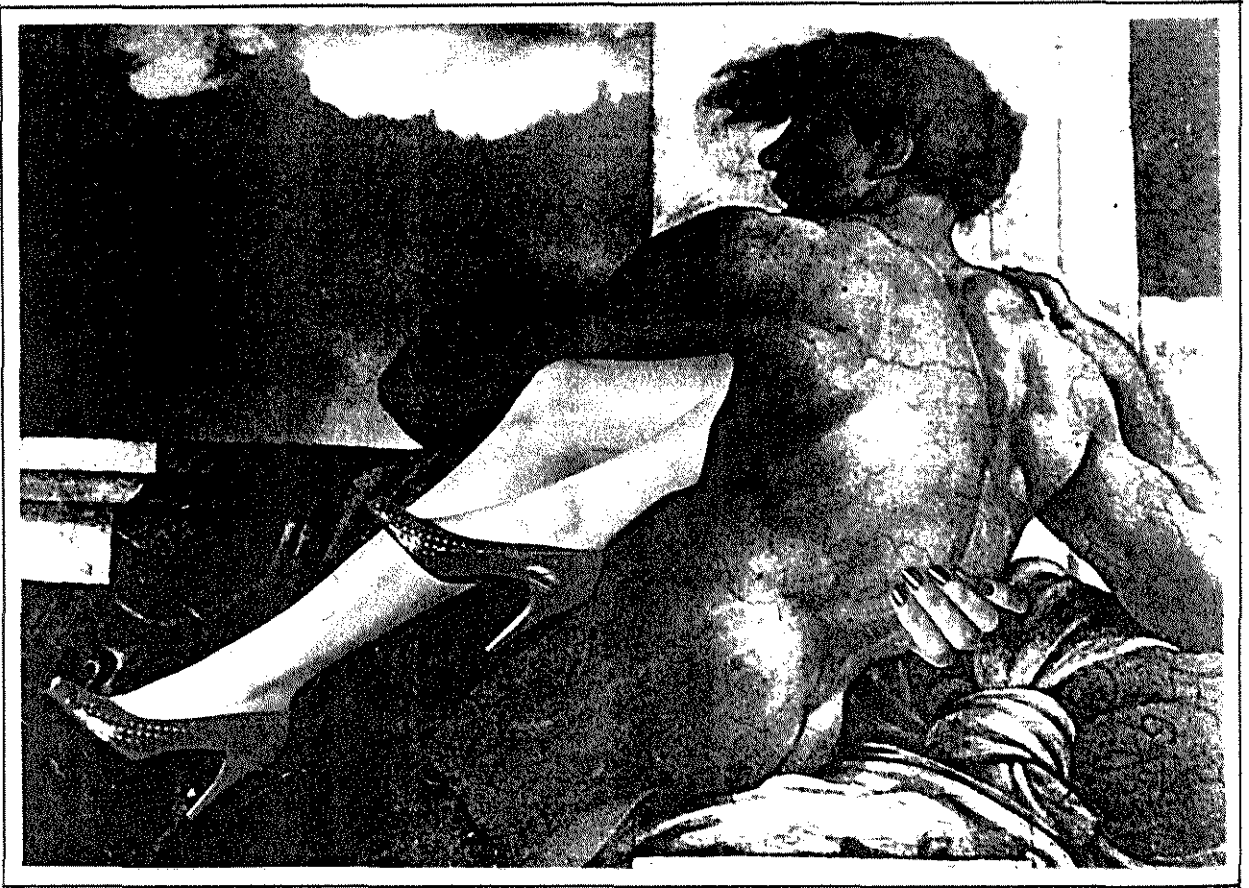
(f. 15)

E mais outra, desta vez não é sobre a ação de um significado sobre o outro que se dará a interpretação, mas, o elemento motivador será a forma-colagem em si, como estrutura capaz de subverter um padrão convencional. A colagem atinge seu auge quando se auto-representa- ela agora é signo simbólico. (f. 16)

III - pela analogia entre dois momentos distintos gerando um terceiro quando duas estruturas significantes se correlacionam:

Este exemplo demonstraria um modo de representar o mundo por processos artesanais (através do traço e mancha obtidos pelo desenho) em combinação com outro processo, o mecânico, num entrelaçar de estruturas, a partir de um elemento analógico entre eles. (f. 17)

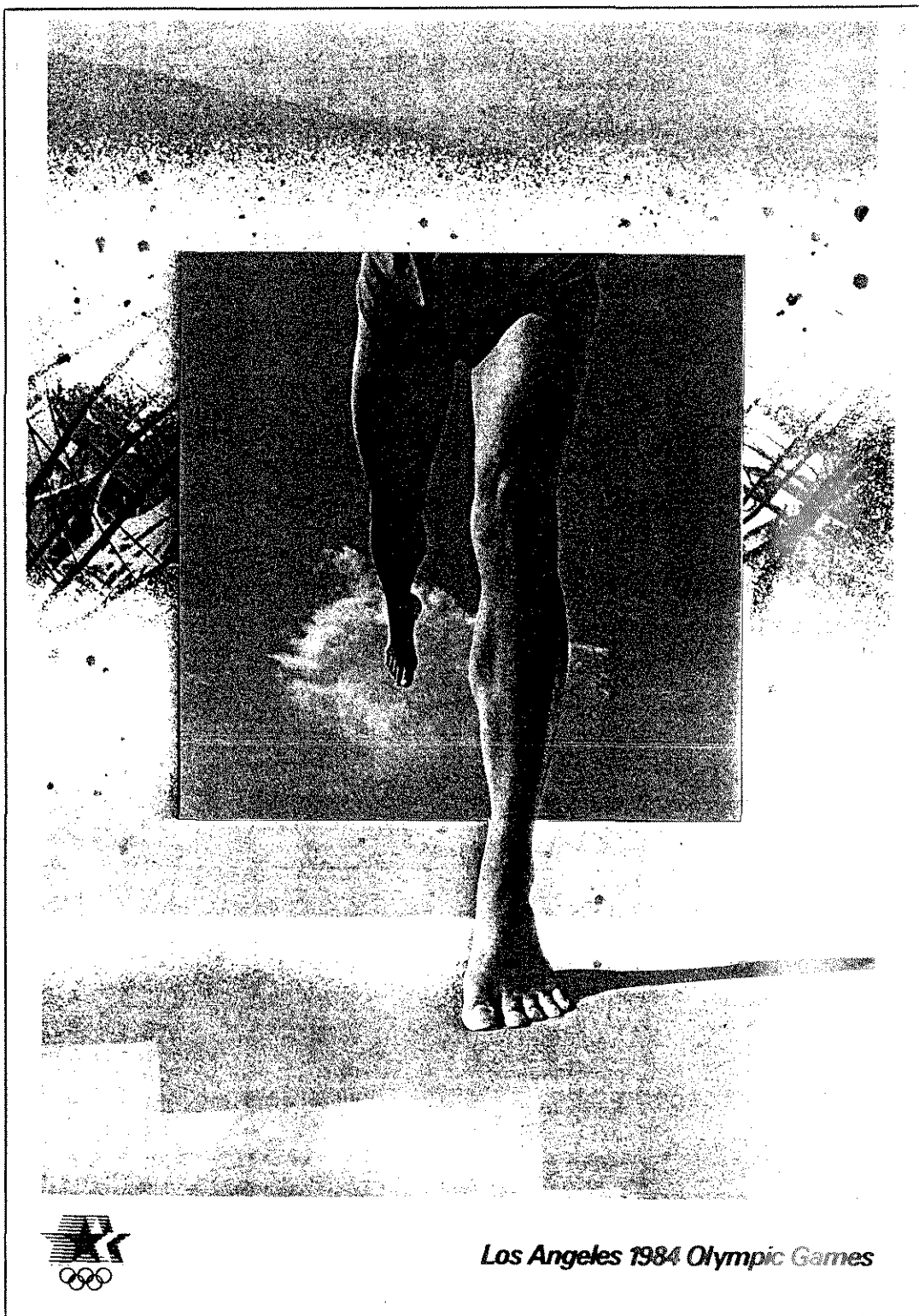
Podemos observar uma imagem que combina um original fotográfico colocado sobre uma ilustração. A semiose torna-se completa entre esses dois processos pela sombra criada pela extensão do pé e perna na ilustração de fundo, causando um



f. 15



f. 16



efeito simulador de um "salto pela janela" num universo imaginário. Mas por que não enquadrá-la na categoria das montagens? Porque, por princípio, em uma montagem não reconheceríamos, visualmente, dois elementos distintos e sim um terceiro, produto destes dois. E neste trabalho apresentado é evidente tratar-se de dois meios diferenciados e distinguidos visualmente. Mas, então, por que não classificá-lo como uma colagem? Exatamente porque aquela sombra da perna existe e funciona como elemento unificador entre os dois meios. É algo como se disséssemos que a perna de trás pertence à fotografia e a perna da frente ao desenho, isto pelo elemento referencial da sombra em perspectiva que já faz parte de nosso repertório visual - de nossa cultura. E com que "nome" chamaremos a isso? Utilizaremos o termo simulação ou pelo menos identificamos aí os seus princípios fundadores. Simulação, entendida aqui, como uma procura de analogias dentre os repertórios de uma cultura.

Graças ao efeito de luz e sombra codificados no desenho, através das normas da perspectiva, (para obter uma representação do que percebemos por nossos olhos) e estas mesmas normas também estarem embutidas na máquina fotográfica (a partir do momento que o jogo de lentes que percebe o mundo causa efeito similar ao que acontece em nossos olhos), encontramos, então, uma analogia entre essas duas formas de representação. Isto evidencia a simulação de algo que não

poderia se dar no universo real, apenas em um universo virtual da nossa realidade cultural. Está claro que, se uma pessoa não pertencente à nossa cultura vir essa imagem, provavelmente não perceberá tal código, e, portanto, não interpretará tal imagem desta maneira.

Podemos evidenciar o que acabamos de dizer com uma simples experiência. Cubra o desenho da sombra da perna que acabamos de citar e veja a diferença que isto causa ao olhar. Agora, esta imagem nos oferece outras qualidades, vemos por exemplo uma perna gigantesca que se ergue de maneira desproporcional em relação à que está atrás, causando um efeito de distorção que pode vir a ser muito significativa em um outro contexto. Descubra novamente a sombra e, imediatamente a distorção da desproporcionalidade da perna desaparece e "lemos" nitidamente um salto de algo que se assemelha a uma janela. Reconhecemos então este efeito simulador de algo que só acontece no universo virtual das imagens.

Este efeito de simulação, quando produzido pelo computador, tem infindáveis utilizações.

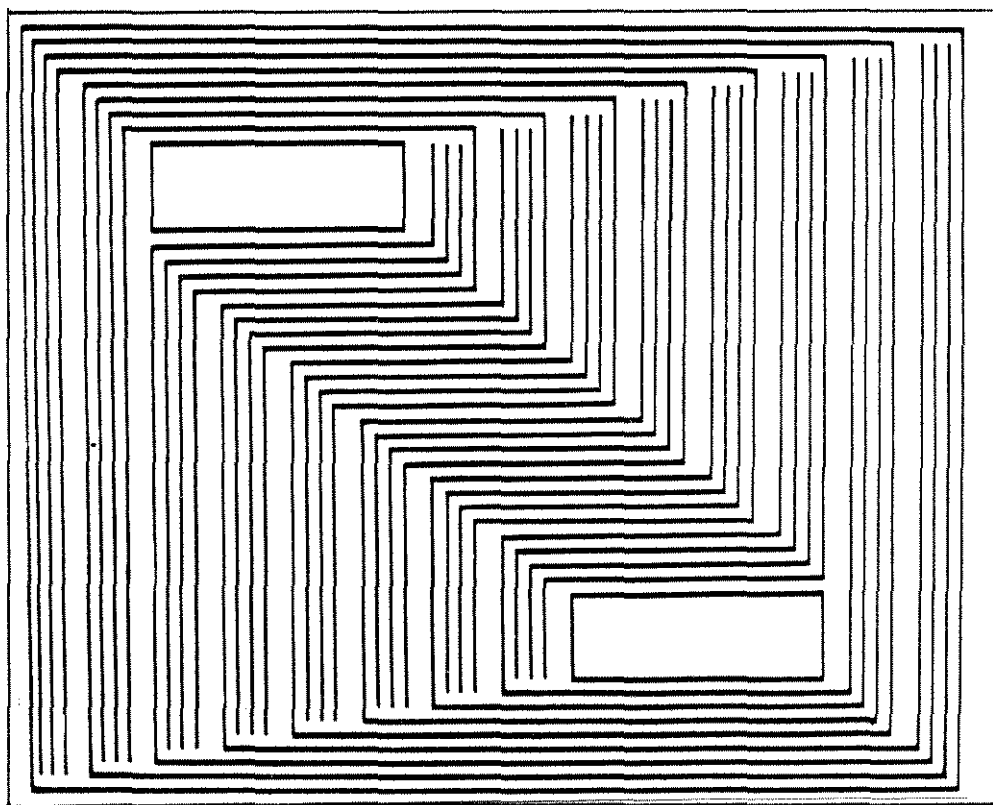
Vamos agora observar outros exemplos que organizam elementos distintos de maneira similar ao anterior, ou seja, num mesmo espaço visual, dois elementos possuindo um ponto em comum que os aproxima, geram uma nova idéia.

Neste trabalho de J. Albers (f. 18) podemos ver a repetição de uma mesma unidade em direções simétricas e refletidas. Estas unidades que aqui se apresentam causam até uma sensação de textura, regularidade, ritmo, que podemos comparar aos estímulos orgânicos que detalhamos anteriormente quando nos referimos às unidades significantes.

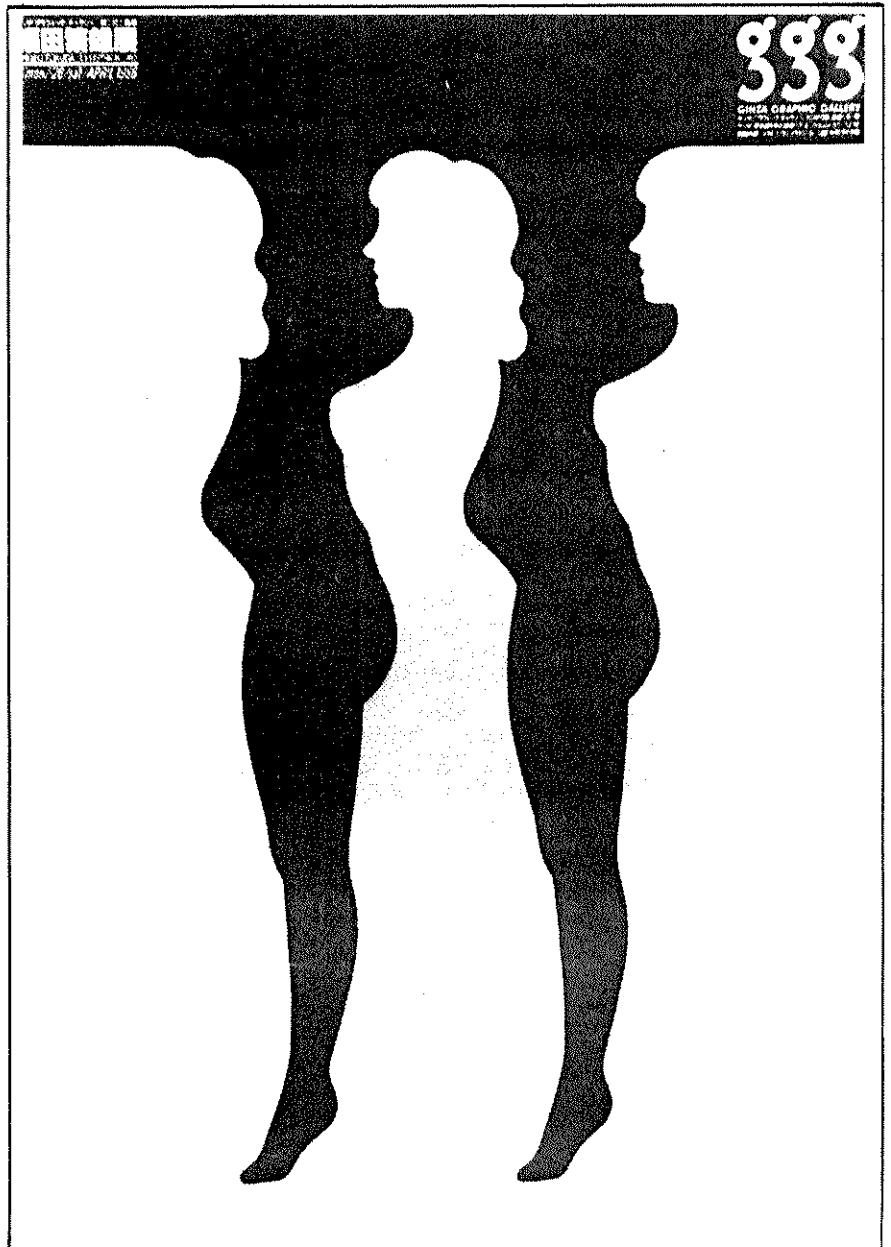
Mas, esta imagem apresenta outras qualidades informativas além das já citadas: a sensação de dinamismo e movimento obtida pelas linhas oblíquas associada aos efeitos de perspectiva e profundidade. Na verdade, se pensarmos sobre o efeito de perspectiva, percebemos que este é criado quando nosso plano de representação (este plano é a superfície que sustenta a imagem) está inclinado em relação à maneira pela qual estão dispostos os objetos da imagem.

Este plano de representação poderá ser frontal, quando estiver perpendicular ao eixo óptico, e inclinado. Desta maneira, no exemplo citado temos um plano que ora está se apresentando frontalmente, ora com certa inclinação, numa mesma organização espacial, fazendo surgir assim o efeito simulador de aproximação e afastamento.

No trabalho de Shigeo Fukuda (f. 19) percebe-se algo similar, mas vamos refletir sobre o que acontece agora. O efeito óptico produzido pelo relacionamento figura/fundo, visto pelas leis gestálticas, nos denota que é efeito



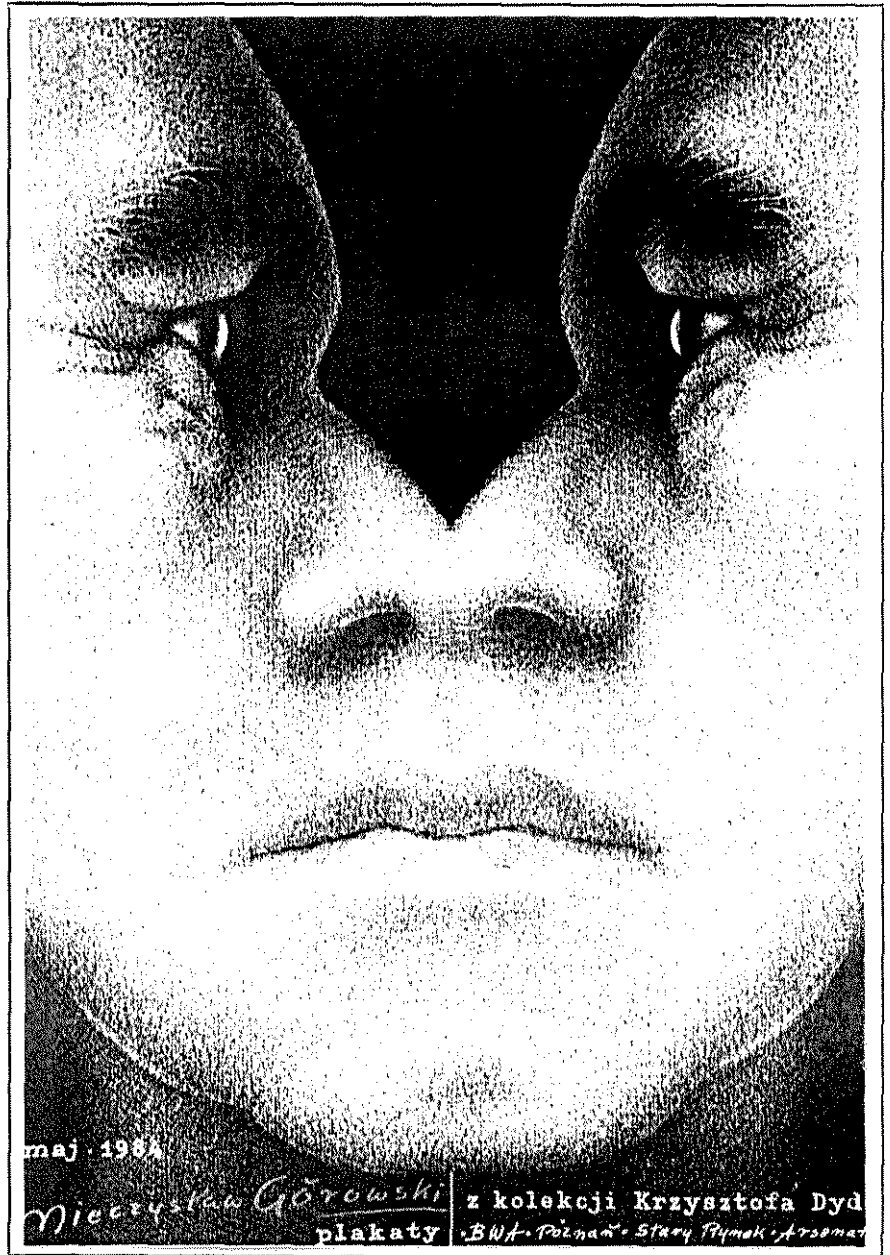
f. 18



subordinado aos estímulos psicofisiológicos. Note que são imagens chapadas, são puras formas, sem volume, nem sequer sombras ou qualquer recurso convencional de profundidade. Como resultado direto do confronto de formas, reforçados pelo claro/escuro da figura/fundo, este trabalho é consequência de processos perceptivos conseguidos pelo relacionamento formal.

Como último exemplo deste bloco, neste poster da f. 20, temos algo similar ao anterior só que este é produzido por uma montagem fotográfica. Mas não é uma simples montagem, pois, em determinado momento, nos salta aos olhos uma terceira imagem, resultante também dos processos visivos, regidos pelas leis gestálticas.

O que podemos verificar é que na primeira imagem deste bloco III (f. 17) acontecia um fenômeno simulador que era resultante de analogias de estruturas convencionais e culturais. Nestas últimas (f. 19 e 20) o efeito acontece como resposta a estímulos a fenômenos observados nos sistemas ópticos (psicofisiológicos).



3.4 AS INTERCONEXÕES ENCONTRADAS ENTRE OS ELEMENTOS PERCEBIDOS E ORGANIZADOS DE UMA LINGUAGEM VISUAL E OS ATRIBUTOS DOS MEIOS DE PRODUÇÃO.

Podemos completar nosso quadro de uma Linguagem Visual que vimos propor, através do diagrama do anexo III.

Observando este gráfico podemos deduzir alguns parâmetros que definirão nossos trabalhos na terceira parte desta pesquisa.

Os meios artesanais estão mais para traduzirem sensações e sentimentos; distribuem suas unidades, formas e estruturas de maneira a criar qualidades de informação visivas similares às qualidades que se queiram comunicar. Representam através daquilo que definimos de identidades visuais, que são os elementos básicos de todo signo visual; são eles as unidades, as formas e as estruturas significantes. Tais qualidades de Informação representam, a partir das puras aparências visíveis, na qualidade da imagem ser o que é, em suas puras unidades, formas e estruturas (que são representações a partir de entidades abstratas, tais como, traços, retas, linhas, manchas, figuras e padrões). Esta não é a única

maneira de se trabalhar com os meios artesanais mas é a que tem mostrado ser mais criativa em se tratando de tais meios.

Com **os meios mecânicos**, por suas características indiciais de articular seu código, trabalha-se de maneira a criar um elo físico entre representação e representado, ou entre duas representações que se justapõem, ou ainda, reproduzindo um original que foi anteriormente apresentado.

São fenômenos de transferência, transposição, sobreposição, que denunciam esta tendência dos meios mecânicos. Eles remetem-se sempre a algo que foi copiado, recortado, colado, deformado, fragmentado, aumentado, duplicado, e estas ações feitas sobre uma informação é que vão representá-los. Assim, uma foto recortada nos oferece aos olhos tanto suas puras qualidades físicas quanto o seu estado recortado. Mas é o recorte que está representando uma idéia, tornando-se expressivo por si mesmo. Isto significa que passamos a um outro nível de complexidade signica que não o das identidades visuais. Passamos a reorganizar estas identidades, combinamos elas entre si, manipulamos e reelaboramos os signos visuais contribuindo para suas maiores complexidades. Claro que podemos evidenciar as qualidades físicas da fotografia, suas próprias identidades, destacando, por exemplo, os contrastes, ou as granulações na hora da revelação, e isto é que será representativo, ou mais representativo nesta foto. Mas não conseguiremos ir muito

além com essa atitude do que poderíamos ir com o trabalho com os meios artesanais. É claro que podemos estar atualizando tais qualidades informativas, dando-lhes, assim, nova roupagem.

Mesmo assim, as maiores possibilidades expressivas dos meios mecânicos estão justamente nestas novas possibilidades de se recortar, selecionar e combinar formas concretas de representação (tanto os registros de objetos reais quanto de outras matrizes, inclusive, as artesanalmente produzidas). E, assim geram novas qualidades de informação trabalhando com signos visuais mais complexos, em relação ao que chamamos de identidades visuais representativas.

E, com os meios eletrônicos, por suas características simbólicas em articular seu código, trabalham-se com as unidades, formas e estruturas significantes, criando representações através de maneira arbitrária ao seu aspecto unicamente visivo. Por sua atitude simbólica por excelência, seus procedimentos expressam (ou deixam transparecer) de alguma forma um juízo lógico deliberado, mesmo que não venhamos perceber tal fato - pois a cada dia os computadores estão mais "amigáveis", e seus comandos, trabalhando com ícones, tornam-se mais e mais intuitivos. De qualquer forma, visualizaremos unidades, formas e estruturas significantes através de conceitos, leis, normas abstratas, de natureza distinta a que vimos representar. Esta é a principal

característica dos meios eletrônicos. Representando algo, visualmente, através de um signo que é física e formalmente distinto ao que queremos representar, significa que o fazemos por regras arbitrárias ao estado visivo desta coisa representada. Isto significa que estamos nos distanciando da essência em segundidade da Linguagem Visual e a estamos ampliando para outros níveis de representação. Podemos atingir momentos de maior expressão trabalhando com os meios eletrônicos na elaboração de metáforas visuais patrocinadas pelo intercambio de signos complexos, como é o caso das estruturas significantes.

E, por se tratar de procedimento de natureza simbólica, requer uma tradução de uma lei para uma imagem visiva. E, como as estruturas é que permitem maiores modulações para tais traduções, pois estão no nível de terceiridade, iremos propor exatamente que tais meios encontram maior expressividade ao se trabalhar com representações simbólicas dentro de suas estruturas organizadoras. Iremos ter um capítulo para isso a seguir.

Assim, se os processos cognitivos se correlacionam com os processos de articulação dos códigos das máquinas e, se os meios trazem em si as estruturas de suas mensagens, podemos então traçar paralelos entre os dois procedimentos. Teremos, então, que:

Os meios artesanais estão mais para se trabalhar com as unidades sensíveis em primeiridade; **os mecânicos** para articular formas concretas em ações de segundidade; enquanto que **os eletrônicos** estão para elaborar relações estruturais em terceiridade.

De onde propomos trabalhar os meios eletrônicos a nível das estruturas significantes. Isto nós encontramos nas figuras 12, 13 e 17, especificamente, ou pelo menos, reconhecemos aí os princípios formadores de nossos experimentos.

Assim, baseados no terceiro estágio perceptivo, o dos fenômenos estruturais, passamos a perceber a existência não apenas das estruturas em si, mas de suas decorrentes reflexões e articulações.

O que trazemos de inovação com o trabalho proposto de articulação estrutural com os meios eletrônicos? Com estes meios podemos, não apenas justapor duas "alusões" (o visível), na procura de uma "ilusão", mas, sobretudo, justapor duas "ilusões" (o invisível), na procura de uma "alusão": isto nada mais é do que os efeitos de simulação em realidade virtual.

Antes de apresentarmos os ensaios e as propostas que os originaram, devemos explicitar alguns pontos:

Para estes trabalhos, estaremos nos baseando em estímulos lançados aos nossos sensores visuais (são imagens que serão vistas), portanto, tais estímulos chegam a nosso sistema central, através de nossos olhos, e este os traduz.

Trata-se de linguagem visual, fundamentada pelas respostas a estímulos visuais. Isto já garantiria uma subordinação aos chamados processos gestálticos. Mas não podemos esquecer que estes sinais enviados ao cérebro serão decodificados. Em nossos cérebro existem nossas memórias, estas são memórias de outros estímulos, de outros sistemas sensoriais, além das memórias culturalmente produzidas. A mente criadora, movida pelos estímulos recebidos, realizará associações mentais de ordens diversas, donde, acreditamos, terá capacidade de formar mensagens libertas dos princípios óticos.

O homem cria mundos dentro dos padrões lógicos que ele percebe do mundo -através da sua memória sintetizadora (ou da sua memória artificial)-procura qualidades sensíveis entre os padrões convencionais. Mas, para que ele não se aprisione dentro de suas próprias idéias, as propostas de Paulo Laurentiz são importantes: somente numa co-produção entre homem e máquina obteríamos um avanço qualitativo nas informações e no pensamento deste homem, pois, as tecnologias como extensão dos sensores naturais do homem re-alimentariam sua mente e a libertaria de uma possível prisão dentro de

suas próprias idéias.

Especificamente, precisamos nos predispor a um raciocínio aberto diante das escolhas da seleção e combinação de estruturas, na busca de novas formas significativas.

De onde levantamos a argumentação: - Destas novas Formas de Representação resultariam novas Formas de Percepção, que não aquelas regidas pelo sistema óptico -psicofisiológico ? Hipoteticamente, acreditamos que sim.

Ou, - poderíamos fundamentar uma linguagem visual pelas puras qualidades, derivadas dos códigos convencionais dos meios que produzem sua visualidade?

Esta possibilidade não estaria, no que Lúcia Santaella nos diz sobre uma linguagem ter "a pretensão de se transcrever através do terceiro (convencional) aquilo que é primeiro (apreensão positiva e simples das qualidades)? (1); ou, o inverso, a pretensão de ser terceiro, ou primeiro, aquilo que comprovadamente é segundo por sua essência (como no caso da Linguagem Visual)? Talvez nossos experimentos possam responder estas perguntas.

1. Santaella, Lúcia. "Por uma Classificação da Linguagem Verbal", in Produção de Linguagem e Ideologia, pg 151.

4. OS EXPERIMENTOS

Nossas reflexões teóricas nos levaram a experimentar com signos visuais pelas suas qualidades de possuírem estruturas já significantes e serem passíveis de elaboração. E, trabalhar naquilo a que se chama Terceiro significa que, ao observarmos um signo de tal complexidade de elaboração, poderemos visualizar outras verdades concernentes ao seu objeto (aquilo que causou o signo), além daquelas que determinaram sua formação visiva.

Estas outras verdades são, de certo modo, surpreendentes pois a idéia que tais signos transmitem não se encerram na sua aparência imediata, mas completa-se, com alguma forma de raciocínio abstrato, na imagem mental que tal aparência propicia ao intérprete.

Para a realização da última etapa desta pesquisa, encontravam-se à nossa disposição os equipamentos do Laboratório de Informática do Departamento de Mídias do Instituto de Artes da Unicamp e contávamos com a orientação do Prof. Carlos Carneiro Bottesi, responsável por este

laboratório. Relacionaremos abaixo a descrição dos equipamentos disponíveis:

- Computador IBM-PC 386 Dx 25 com:

- . coprocessador 80387
- . HD 80 mb
- . FD 31/2 1,4 mb e 5 1/4 - 1,2 mb
- . controladora SVGA 256 cores
- . monitor SVGA 800 x 600

PLACA TARGA 16 (monitor RGB analógico)

- Programas Gráficos:

- . TOPAS
- . TIPS
- . PHOTOSTYLER
- . MORPH
- . CORELDRAW

- Câmera de vídeo SVHS

Desde o início desta pesquisa tivemos acesso a este equipamento e as discussões teóricas eram realimentadas pelas descobertas advindas do uso destes meios eletrônicos, assim como, os experimentos, por vezes, eram condicionados à teoria pesquisada.

Nossa proposta era explorar as possibilidades de se trabalhar no nível das estruturas significantes que é, pelo que constatamos, onde os meios eletrônicos nos oferecem maior abertura para se expressar, porque possuem o domínio dos elementos estruturais de uma imagem, coisa que não era possível nos demais meios. Desta forma, atingiremos níveis complexos de signos visuais pois podemos manipular e/ou articular formas com qualidades expressivas distintas. Mas deixemos que os trabalhos digam por si.

ENSAIO I

Com o meio eletrônico temos condições de resgatar certas qualidades dos meios artesanais e mecânicos. Assim, o traço e o registro de algum objeto real podem ser resgatados desde que traduzidos eletronicamente (convertendo seus sinais de maneira a que o computador possa interagir sobre eles, interpretando-os). Desta maneira, o traço e a forma analógica juntam-se a uma forma digital e convivem num mesmo ambiente. É claro que tanto o traço quanto a forma analógica preservam somente a lembrança do desenho e da fotografia pois quando passam a ser imagem informatizada adquirem as características do computador, perdendo o seu estatuto de ser artesanal ou mecânico para serem agora, imagem eletrônica. O que se

preserva é uma estrutura que nos é significativa, e que nos é capaz de emitir a lembrança do desenho e da fotografia. Ou seja, podemos reconhecer as marcas produzidas manual ou mecanicamente mas o fazemos de maneira a resgatar em nossas memórias as marcas similares (que se parecem) que os meios mecânicos e artesanais produzem. Neste ensaio procurou-se apenas demonstrar o convívio de diferentes formas-estruturais ordenadas dentro de um espaço. Assim, o contorno do rosto (o traço), as mãos (a foto), os olhos (imagem 3d elaborada pelo computador) são estruturas significantes de natureza distinta. Este trabalho poderia nos remeter às colagens pois são elementos distintos que podem ser identificados dentro de uma estrutura. Mas é uma colagem com características eletrônicas, pois as mãos, que seriam os elementos que poderiam causar maior distinção (o contorno e os olhos poderíamos identificar como um desenho), participam da articulação estrutural da imagem tanto quanto as outras formas singulares. Esta forma analógica das mãos foi transferida para o suporte eletrônico e tornou-se, assim, uma imagem passível de articulação estrutural com as mesmas maleabilidades que as imagens que foram produzidas eletronicamente, só que elas serão articuladas em sua condição de ser forma bidimensional. Na estrutura geral, as formas significantes (os traços, as forma analógica e a forma digital) se articulam. Isto resultará num complexo híbrido que nos incita pelos seus diversos referenciais que convivem, harmonicamente, num mesmo espaço. Esta harmonia é, sem

dúvida, patrocinada pela exatidão numérica que os espaços eletrônicos possuem, pois são formados por unidades discretas, dígitos. Se, ao invés disso, estivéssemos diante de uma colagem/montagem produzida mecanicamente perceberíamos um certo "ruído", uma certa dissonância causada pela justaposição de estruturas de natureza distintas. Pelo computador estas dissonâncias se suavizam no momento em que convertemos os seus sinais para que pertençam a um suporte único.

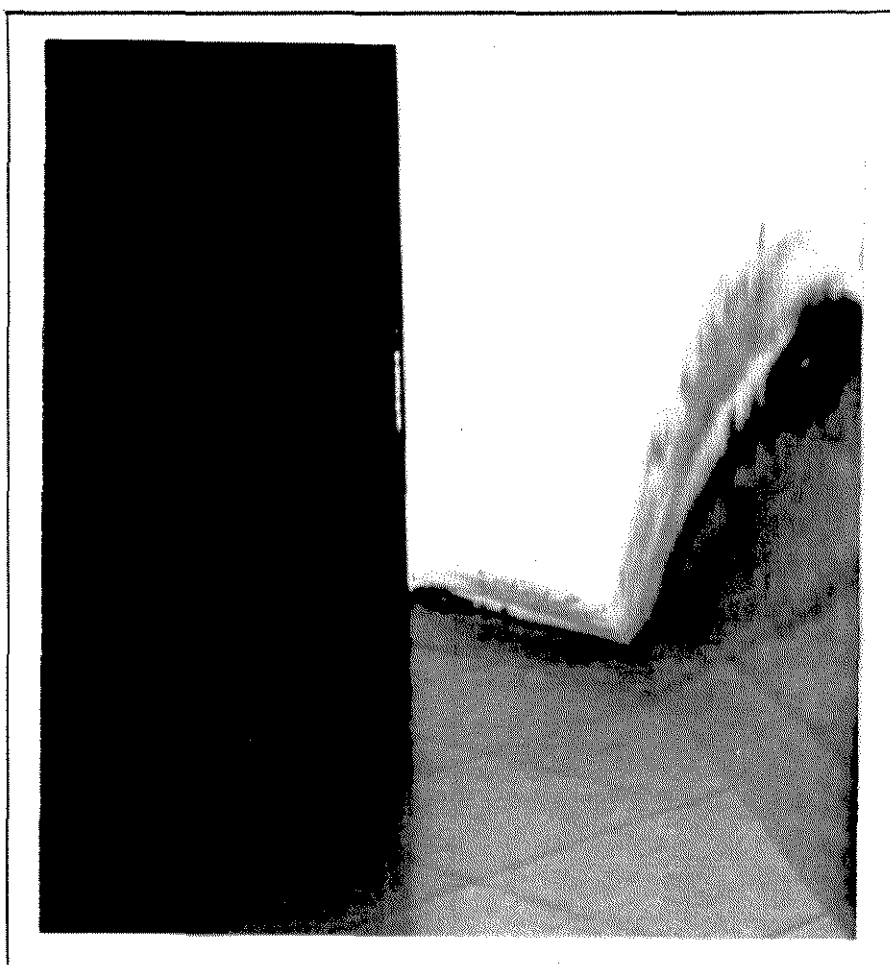
Podemos distinguir, ainda, o contorno, que foi feito manualmente arrastando-se suavemente o mouse até que se atingisse o traço desejado (utilizando um programa gráfico que nos permite interceder desta maneira na imagem), dos olhos, feitos a partir de figuras primitivas matemáticas na elaboração de um objeto dentro de um espaço de três dimensões (utilizando um programa gráfico que elabora figuras em 3 dimensões). (f. 21)



f. 21

ENSAIO II

A idéia de "imagens refletidas pelo espelho" pode ser representada através da formalização matemática dos reflexos que as leis óticas/físicas já demonstraram. Assim, podemos obter o efeito da imagem refletida em diferentes matérias que possuem diferentes opacidades e transparências, apertando um simples botão. A idéia de "espelho" está codificada e podemos representar este fenômeno de espelhamento através de conceitos que generalizam suas propriedades. Podemos utilizar este conceito geral para refletir qualquer objeto que se apresente diante da superfície refletora. Este objeto que se pretenda refletir poderá ser de qualquer espécie desde que tenha passado por um processo que o programa gráfico utilizado possa interpretar. Assim, a partir de uma fotografia, de natureza bidimensional, começamos a criar espaços tridimensionais inusitados, acrescentando uma "parede refletora" ao espaço fotográfico. A fotografia, que representa um espaço já convencional, foi digitalizada e colocada como "Background" deste ensaio. Depois, criamos uma superfície, sólida e tridimensional com poucos milímetros de espessura (similar a uma parede), que se projeta prá frente (no eixo z deste espaço virtual, tridimensional) de nosso background. A esta superfície criada, acrescentamos um efeito capaz de refletir nosso background. E, dependendo da



f. 22

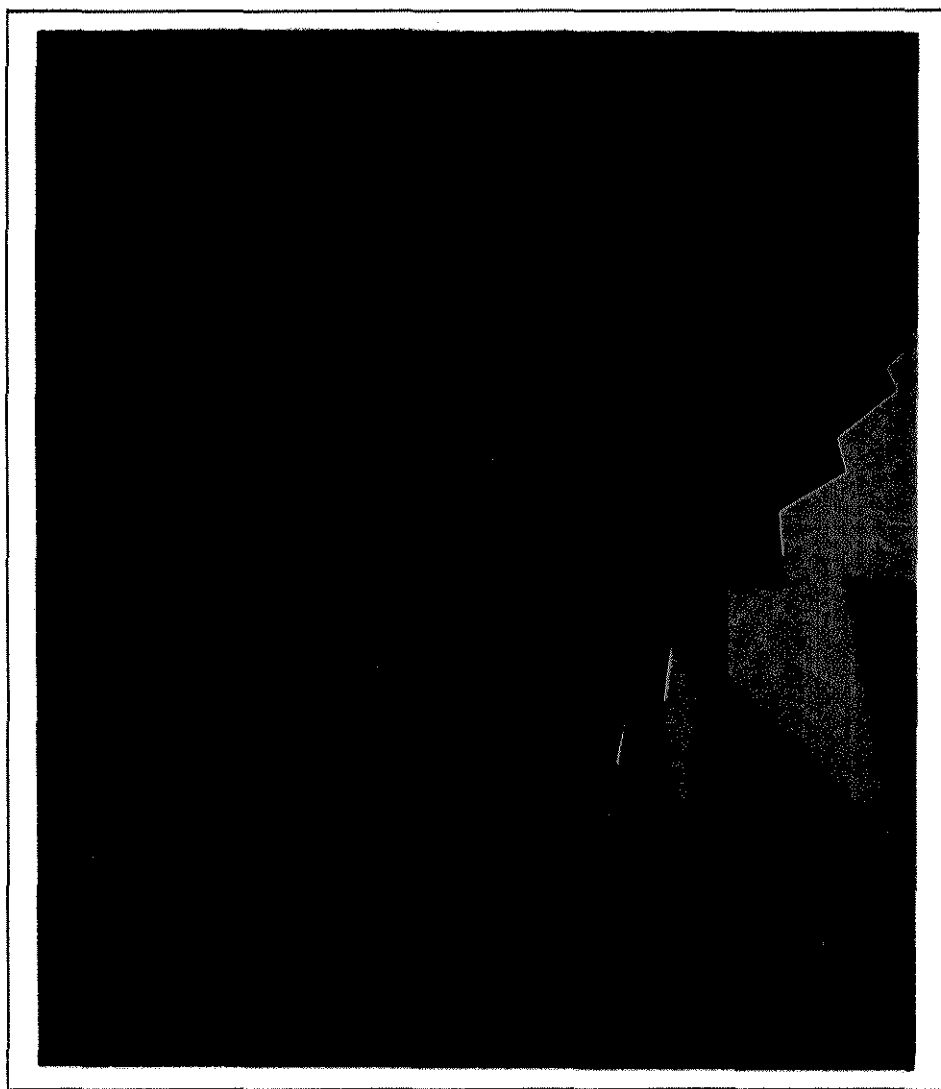
angulação que se encontra a superfície refletora do objeto refletido (no caso, a parede da fotografia), podemos obter infinitas deformações na imagem refletida. Neste ensaio procuramos explorar estas possibilidades e escolhemos, entre várias, esta imagem para exemplificar o que acabamos de discorrer. Escolhemos esta imagem porque ela nos dá a sensação de um objeto sólido (uma parede) que torna-se maleável a ponto de se entortar e até se esvaecer (f. 22). Além de causar um efeito de espaço inusitado ela é, sobretudo, irônica.

ENSAIO III

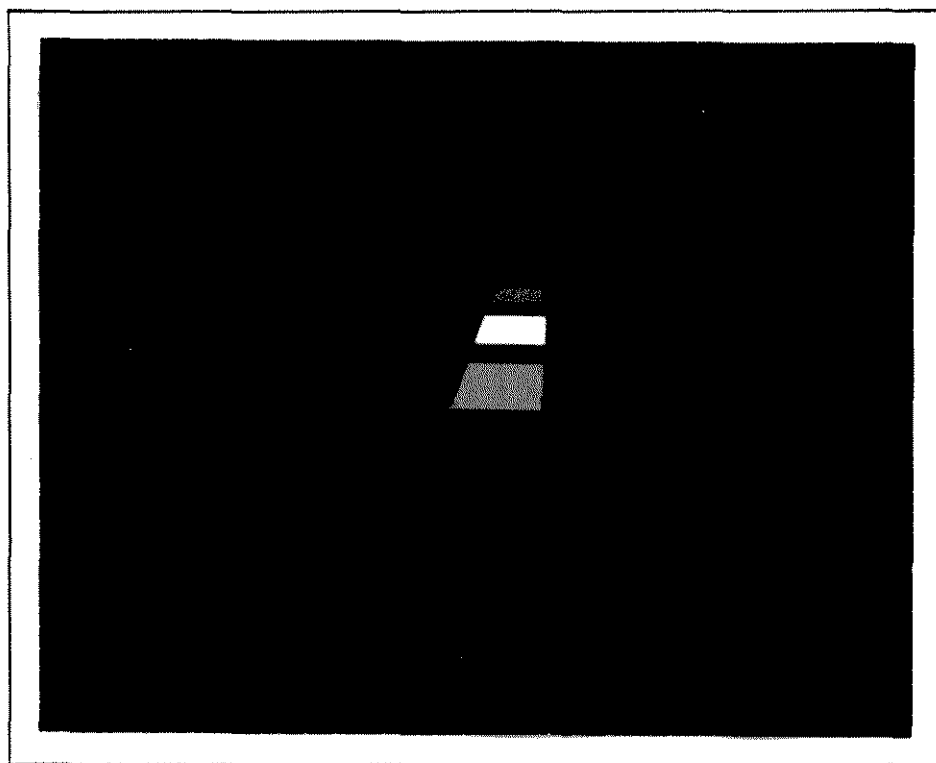
Se no ensaio I experimentávamos uma imagem com diferentes estruturas significantes, o traço, a forma analógica, a forma digital; e no ensaio II, o reflexo; agora, uma estrutura significativa será reelaborada a partir de seus próprios atributos de organização. Ou seja, aquilo que lhe conferiu a sua condição de estrutura significativa estará lhe impondo novas condições.

Assim, a representação espacial elaborada pelas leis da perspectiva será reelaborada por suas próprias leis. Pelo que, dois ou mais pontos de vista serão dados a uma mesma

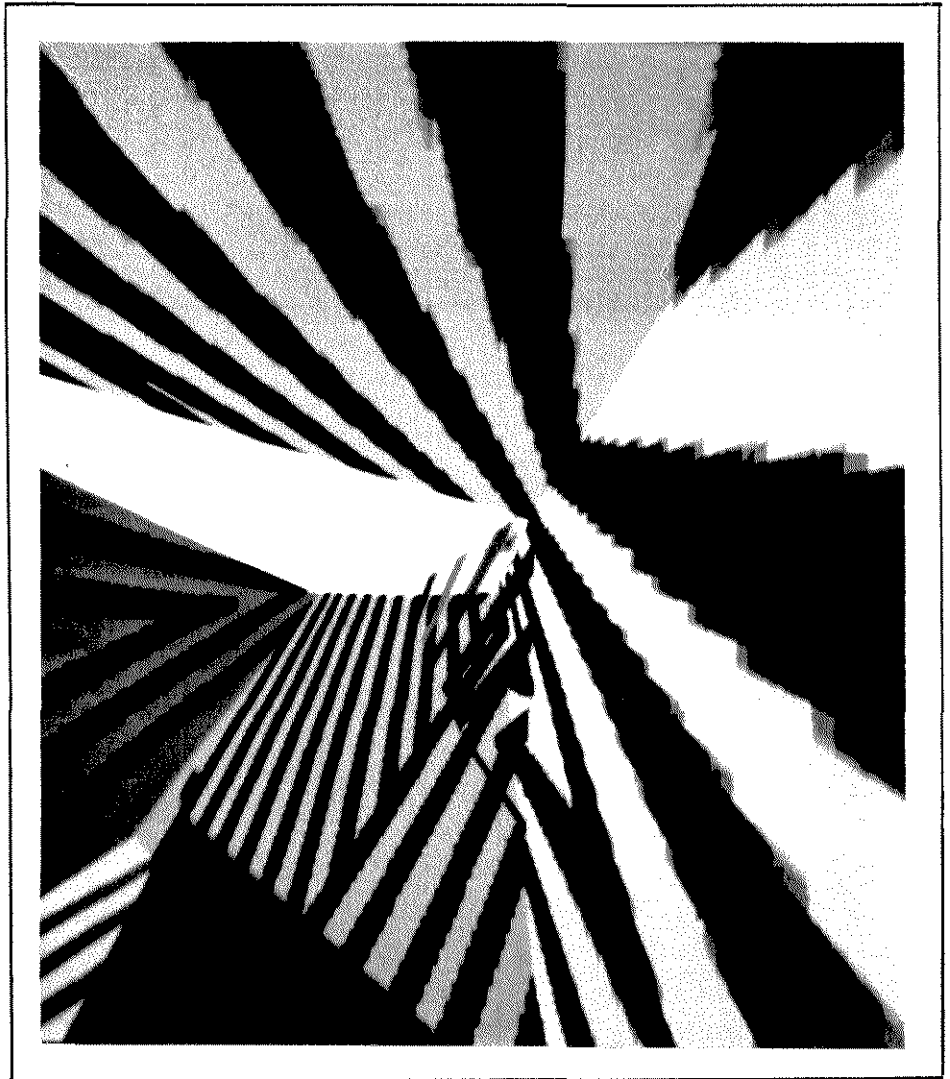
representação. De que resultarão espaços de profundidades paradoxais, diante das leis da perspectiva, só que serão espaços exatos e formalizados. Na verdade, procurou-se o encontro analógico entre uma ordem generalizadora (a perspectiva) e as visualizações cubistas e futuristas das Artes Plásticas. Assim, num processo metalinguístico entre os padrões lógicos de uma estrutura significativa, atingimos um elemento transgressor acrescentando outro "ponto de vista", uma dubialidade, a uma mesma cena. Desta forma alguns objetos serão observados sob um certo ângulo e outros, que lhes estão a certa distância, serão observados sobre outro. Isto já se apresenta de uma maneira desestabilizada causando aos olhos um certo estado de "embriaguez". Mas, podemos reconhecer esta estrutura de desestabilização (o que significa que não nos causa um efeito de total instabilidade), pois as remetemos ao cubismo, ou ao futurismo, portanto não se apresentam como uma informação inovadora, ao contrário, é a visualização formal de uma estrutura que, por si, nos é significativa. Assim, uma estrutura significativa, sendo reelaborada por seus princípios de ordem, nos oferece oportunidade de observar vários pontos de vista de uma mesma ordem generalizadora, e isto, além de desmistificá-la, nos provoca novas qualidades para as representações espaciais. (f. 23, 24, 25).



f. 23



f. 24



f. 25

ENSAIO IV

E vejamos o que acontece quando trabalhamos, de maneira similar, com imagens que representam analogicamente um espaço, através de uma foto. Vendo as imagens deste ensaio alguns, ceticamente, poderão vir a perguntar para que servem imagens analógicas que não poderão nunca ser presenciadas entre os fenômenos reais através de nosso sistema ocular? Pois, não sendo míope, o homem só conseguirá ver um fenômeno através de um ângulo de vista, e isto não coloca tais imagens no mero rol dos efeitos especiais de distorção de imagens?

Gostaríamos de relatar uma experiência que acontece com frequência a muitas pessoas sem que elas se dêem conta. Pessoas que se vêem obrigadas a dirigir carro rotineiramente já passaram por algum sentimento similar.

Quando alguém dirige com muita frequência, ele adquire um ângulo de visão orientado pela sua posição no carro, ou seja, na frente e à esquerda (às vezes, à direita). Além disso, ele se condiciona a ter um ângulo de sua retaguarda pelo seu espelho retrovisor, e acompanha ainda os espelhos laterais, tanto o da esquerda (para ultrapassagens e controle do trânsito) quanto o da direita (mais usado para estacionar e manobras eventuais).

Coloque agora esta mesma pessoa para andar de carro no banco à sua direita, no lugar do acompanhante, e veja o que acontece. Toda a sua visão espacial programada deve ser reajustada, e isto lhe dá até um certo desconforto, pois houve a mudança dos pontos de vista que sua visão havia se programado para aquela situação. E o que acontece então? Cada carro que lhe passe à direita assusta pois lhe parecerá muito próximo, dando a impressão de que fatalmente causará uma colisão. Sentado à esquerda do carro os veículos à sua direita parecerão muito mais distantes do seu. Nesta sua nova posição eles parecem assustadoramente mais próximos.

Os carros à direita passaram a andar mais próximos desde que o homem trocou de lugar? Não, o homem é que está mais próximo deles e esta sua nova posição lhe causa imagens que assustam, pois seu referencial era dado pela observação de tais carros pela esquerda. Isto se justifica pois, para quem sempre esteve sentado do lado direito e sempre permaneceu nesta posição, a proximidade dos carros à direita lhe parece natural.

Além disso, se aquele homem que mudou de lugar, ainda assim quiser se orientar pelo espelho lateral que se encontra a seu lado, aí então, suas referências visuais irão literalmente "pro espaço"!

O que queremos dizer com tudo isso é que imagens com

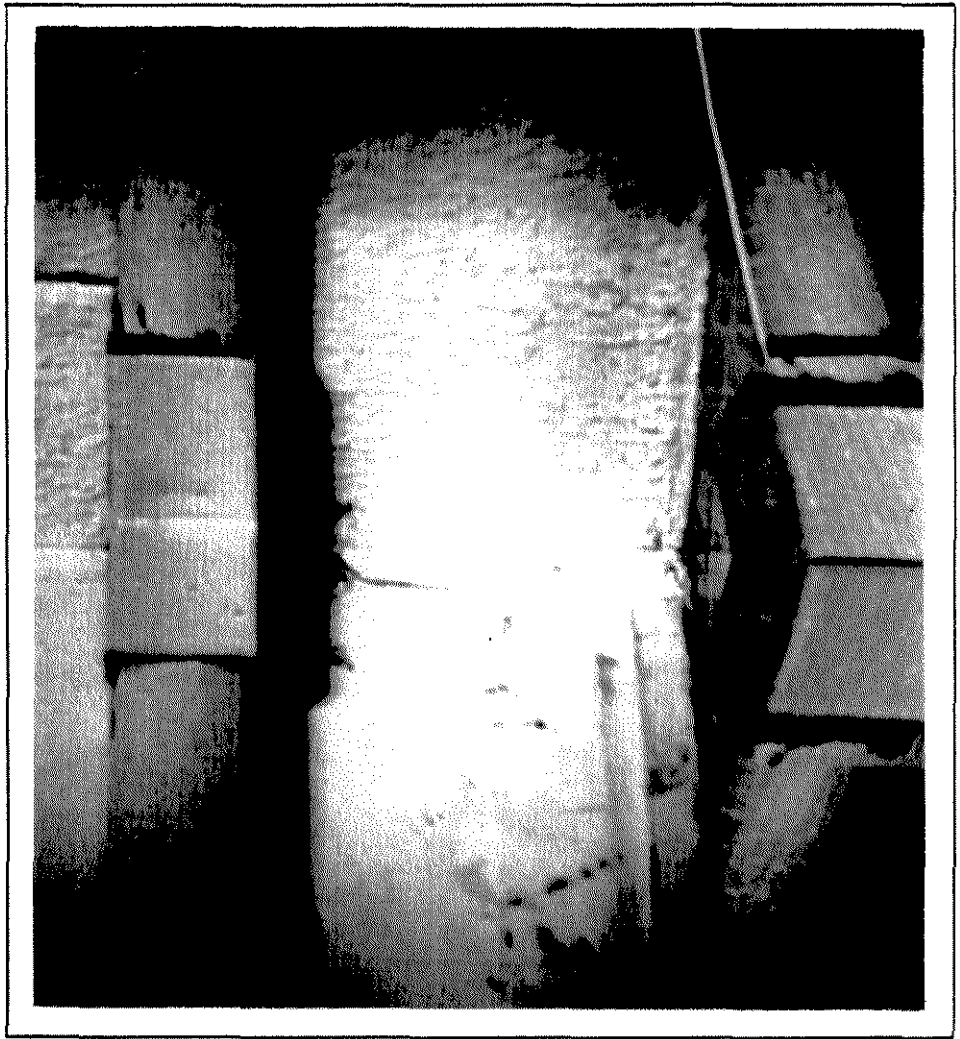
pontos de vista diferentes podem ser visualizadas na prática, só que são imagens mentais. Com o exemplo que descrevemos, podemos perceber que nós possuímos referências visuais, pontos de vista, ângulos de visão, das coisas que nos acontecem no dia a dia. Se somos obrigados a nos desviar alguns centímetros destes nossos ângulos de visão, isto nos causará uma assustadora "distorção" visual pelo encontro das imagens referenciais em nossas mentes e aquilo que estamos vendo nesta nova posição. E este encontro pode ser visualizado no universo das nossas imagens mentais. E imagens mentais são imagens que desejam se concretizar no mundo.

Foi o que nos incitou a produzir este terceiro ensaio. Assim, o ambiente desta imagem é patrocinado pelas leis perspectivas e possui um ponto de vista único (que nos é oferecido pela máquina ao fotografar) mas há uma viga de madeira que se projeta para frente que está sendo observada por um outro ponto de vista (que nos é oferecido pelo computador que produziu esta viga com as mesmas regras perspectivas e as propriedades das texturas do ambiente fotográfico), a uns poucos centímetros do anterior. (f. 26)

Veja uma outra imagem que foi trabalhada da mesma maneira e descubra qual o ponto de vista da fotografia ao fundo, e qual o da forma que se projeta a sua frente. (f. 27)



f. 26

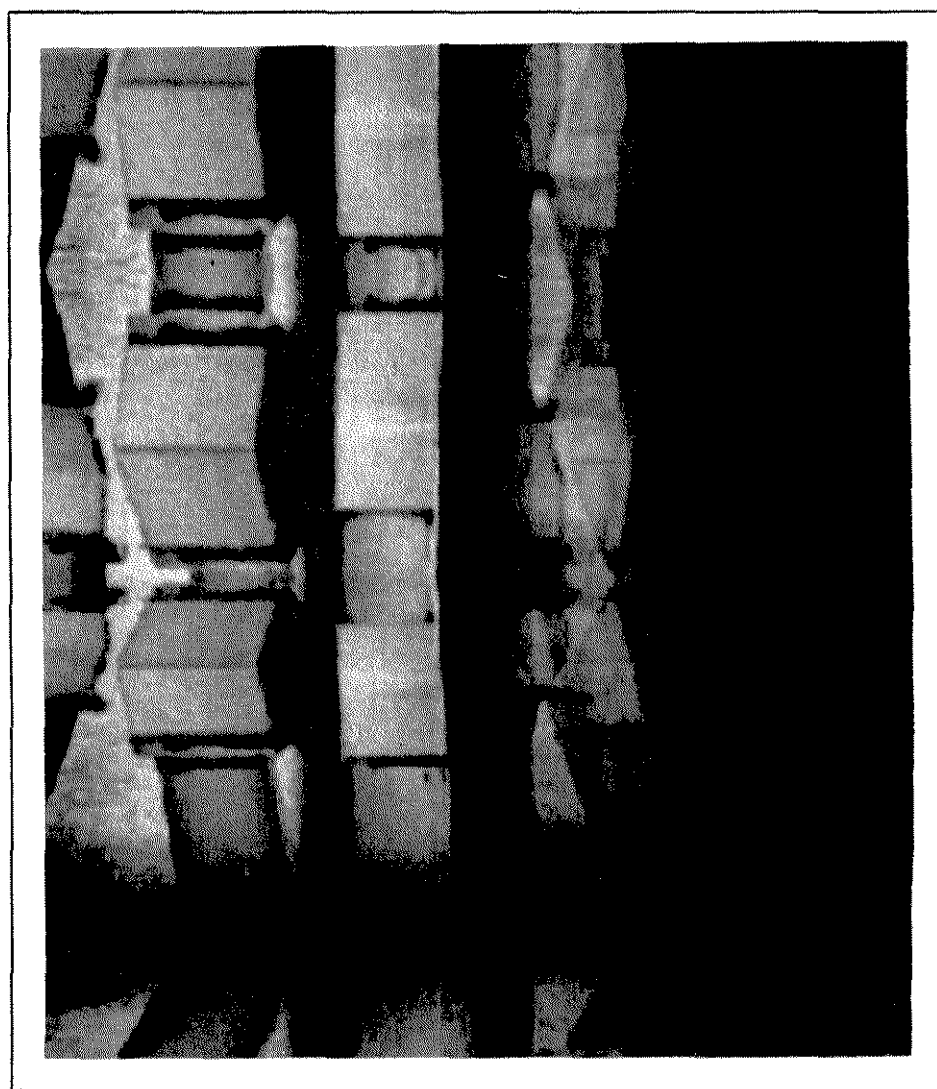


f. 27

ENSAIO V

Aqui, uma estrutura significativa (uma foto) é "destrinchada", reelaborada, retorcida, refletida, rebatida, recolorida... As diferentes ferramentas tecnológicas de articulação da imagem foram usadas, exaustivamente, até atingirem um efeito similar de "empastelamento" das pinturas, nas artes plásticas. (f. 28)

Desta maneira, usamos uma forma analógica como pigmento, e os efeitos proporcionados pelo software utilizado eram nossos pincéis. Nosso pigmento, que foi uma forma analógica digitalizada, foi sendo depositado em diversas camadas, umas sobre as outras, oferecendo-nos efeitos de transparências similares às aquarelas, aos pastéis, às pinturas em geral... Novamente procuramos analogia entre duas estruturas significantes através dos suportes eletrônicos. Assim, as estruturas significantes patrocinadas pelas formas analógicas do mundo iam de encontro aos princípios ordenadores das pinceladas das pinturas através dos procedimentos artesanais de depósito de pigmento sobre a tela. Deste encontro resultou uma pintura eletrônica não mais produzida artesanalmente mas que conserva uma iconicidade das pinturas artesanais e que podemos reconhecer através da lembrança que nos vem à mente das pinturas produzidas artesanalmente.



f. 28

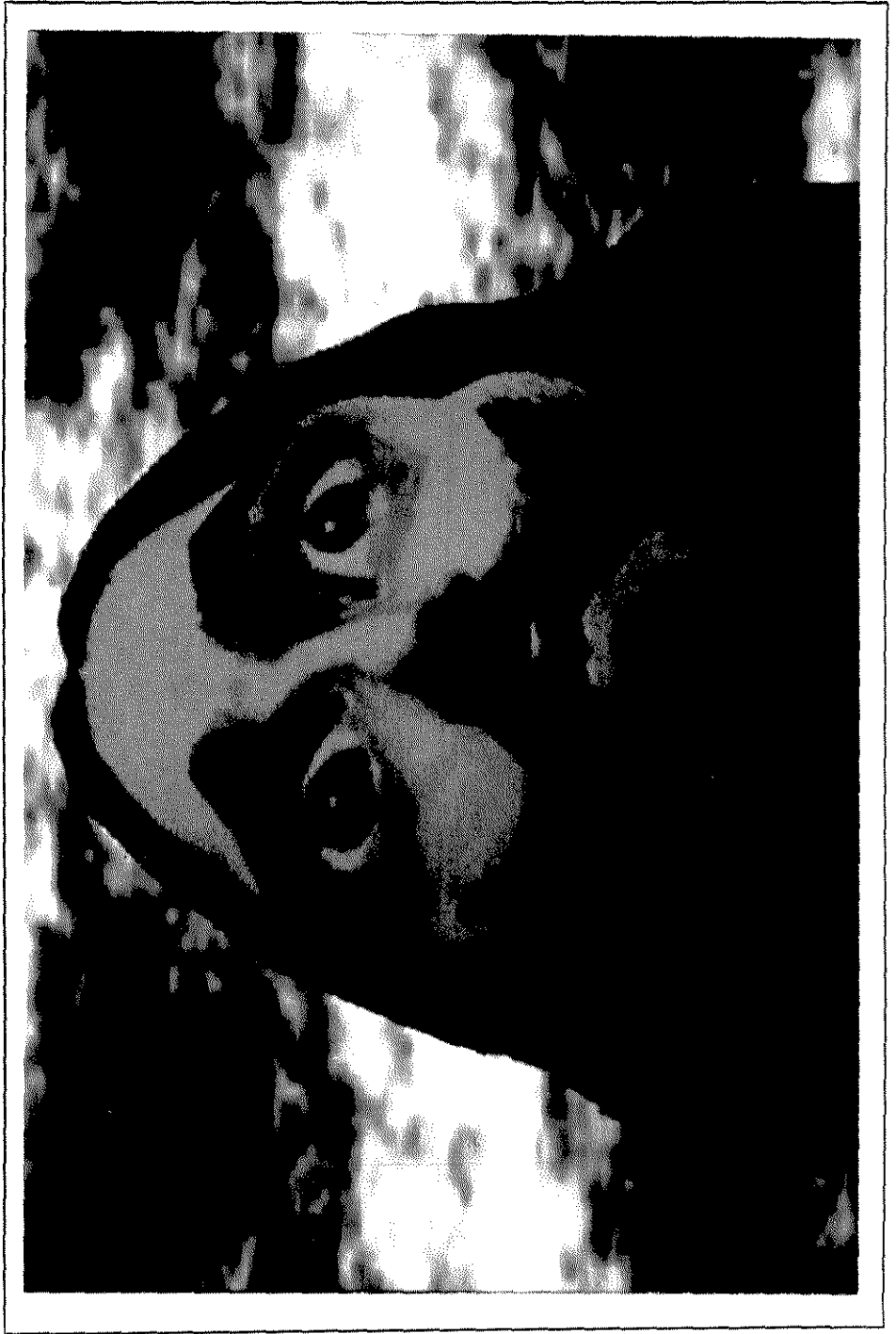
ENSAIO VI

Já trabalhamos com diferentes estruturas significantes, as perspectivas do desenho, a representação fotográfica e seu código, os procedimentos artesanais das pinturas, além das estruturas significantes criadas pelas representações cubistas e futuristas. Vamos agora trabalhar com estruturas similares às representações surrealistas.

Paulo Laurentiz sempre experimentou com diferentes meios de expressão. Em uma de suas séries fotográficas encontramos uma foto que nos serviu de argumento inspirador para nosso sexto ensaio. Nesta foto, o artista se transfigura de "Salvador Dalí", através unicamente da expressão de seus olhos e do seu bigode retorcido para cima, à maneira de Dalí. Cabe citar que esta foto faz parte de uma série onde o artista se caracteriza de diferentes celebridades do mundo artístico através, apenas, de mínimos gestos. Não entraremos em maiores detalhes sobre o trabalho artístico de Paulo Laurentiz pois não vem ao caso descrevê-lo neste momento. Apenas ressaltamos que a fotografia que utilizamos foi retirada de seu contexto original e que pertence a trabalho muito mais amplo.

De posse então desta fotografia, fizemos com que o artista não apenas indicasse através de índices o pintor

surrealista, mas, literalmente, fosse a própria obra de Dali. Absorvemos alguns padrões similares da obra de Dali e reestruturamos a fotografia de Paulo Laurentiz a partir destes padrões. Por exemplo, o rosto foi ligeiramente distorcido de maneira a que atingisse certa dramaticidade exagerada das obras surrealistas. Além disso, os objetos surreais de Dali, embora distorcidos dramaticamente, conservam alguns detalhes hiper-realistas, mas preservam sempre o seu estatuto de serem desenhos. Assim, o hiper-realismo é definido pela fotografia de Paulo Laurentiz, que mesmo sendo transfigurada, foi apenas alterada em certos atributos estruturais de sua imagem conservando os índices fotográficos. E, ao mesmo tempo, a fotografia passou a ser, quase, uma caricatura, fazendo dela um quase-desenho. E para completar, o céu azul, ao fundo, típico das obras surrealistas. Como trata-se de uma imagem eletrônica, reconhecemos o céu azul mas, deliberadamente, preservamos o mosaico, reconhecidamente, eletrônico. (f. 29)



ENSAIO VII

Este ensaio é formado por uma série de metamorfoses feitas a partir de um original fotográfico. O primeiro passo, após a digitalização da fotografia, foi definir uma outra estrutura diagramática para ela. Assim, a fotografia iria se organizar de maneira a definir seus limites com um triângulo no centro. Neste triângulo irão ser distribuídos os olhos, boca, nariz, testa, obedecendo sua estrutura posicional original (orientada pela fotografia). O cabelo e o contorno do rosto se moldariam aos limites quadrado que delimitamos. (f. 30)

Desta forma, uma estrutura significativa reconhecível (a foto de uma pessoa) é reestruturada através de outra estrutura significativa (o quadrado e o triângulo são formas abstratas e de teor altamente simbólico). O Triângulo carrega uma carga mística das civilizações antigas e orientais remetendo-nos, inclusive, às pirâmides do Egito.

Além disso, o triângulo carrega ainda todo um potencial abstrato, matemático e exato das culturas ocidentais. Veja que o triângulo é a primeira figura geométrica, e é aquela que determina o plano. O que faz do triângulo figura respeitada tanto pelos cientistas quanto pelos místicos. Nem precisamos nos referir aos religiosos que se utilizam desta figura. Em outras palavras, é um elemento universal, todo mundo reconhece um triângulo e é capaz de se referir a ele

com alguma carga interpretativa.

A fotografia poderia ser de uma pessoa qualquer que já carregaria toda uma carga simbólica das civilizações modernas e ocidentais: somos identificados por uma fotografia 3/4 de meio busto. Não por acaso, escolhemos a foto da pessoa de Paulo Laurentiz. Estando seus trabalhos fortemente ligados às correntes orientais/ocidentais do pensamento do homem, pareceu-nos excelente oportunidade para explorar os efeitos que tal relacionamentó entre estruturas significantes distintas pudessem vir a representar. E, o resultado desta mescla inusitada nos oferece qualidades estranhas de sentimento; a carga simbólica que cada estrutura significativa traz em si participa dos resultados obtidos. Fomos mais além e exploramos alguns efeitos visuais que o computador traz já codificados. São eles: efeito vento, onda, ruído, reflexo, zig-zag... Podemos ainda, com o computador, modificar as cores, as texturas, os graus de cinza de uma imagem, bem como pintar, retocar e recortá-la.

Estas ferramentas, que nos possibilitam modificar uma imagem, são traduções dos códigos que os antecederam (o que já denota pertencer às categorias das estruturas, sendo unidades significantes, formas significantes e/ou estruturas significantes). Assim, os códigos dos meios artesanais e mecânicos foram transpostos para o código eletrônico. Nesta passagem, alguns atributos se perderam e outros foram

acrescentados. Por exemplo, os programas que trabalham com e sobre imagens fotográficas já trazem embutidos em seus códigos o efeito de solarização, a possibilidade de reversão de um diapositivo para seu negativo, podemos realçar seus contrastes, colorizar uma imagem, e estes são procedimentos bem conhecidos dos fotógrafos. É claro que não se chega a produzir imagens com todas as qualidades das fotografias tradicionais. Há aqueles que dizem que o computador veio para "esfriar" uma fotografia... Mas conseguimos novos atributos com o computador que não conseguíamos antes com os procedimentos fotográficos, por exemplo, podemos ter um controle exato das escalas de cinza de uma imagem.

Assim, para conseguirmos representar o fenômeno "ar", utilizamos estas ferramentas de controle de cinzas e dos contrastes de uma fotografia. Portanto, tiramos os contrastes das fotos e reduzimos suas escalas de cinzas para que a imagem nos transmitisse o efeito de algo diluído e transparente (f. 31). Para representar o fenômeno "fogo", ao contrário, carregamos ainda mais os contrastes da foto até que ela nos oferecesse uma imagem de algo "carregado", opaco e saturado. (f. 32)

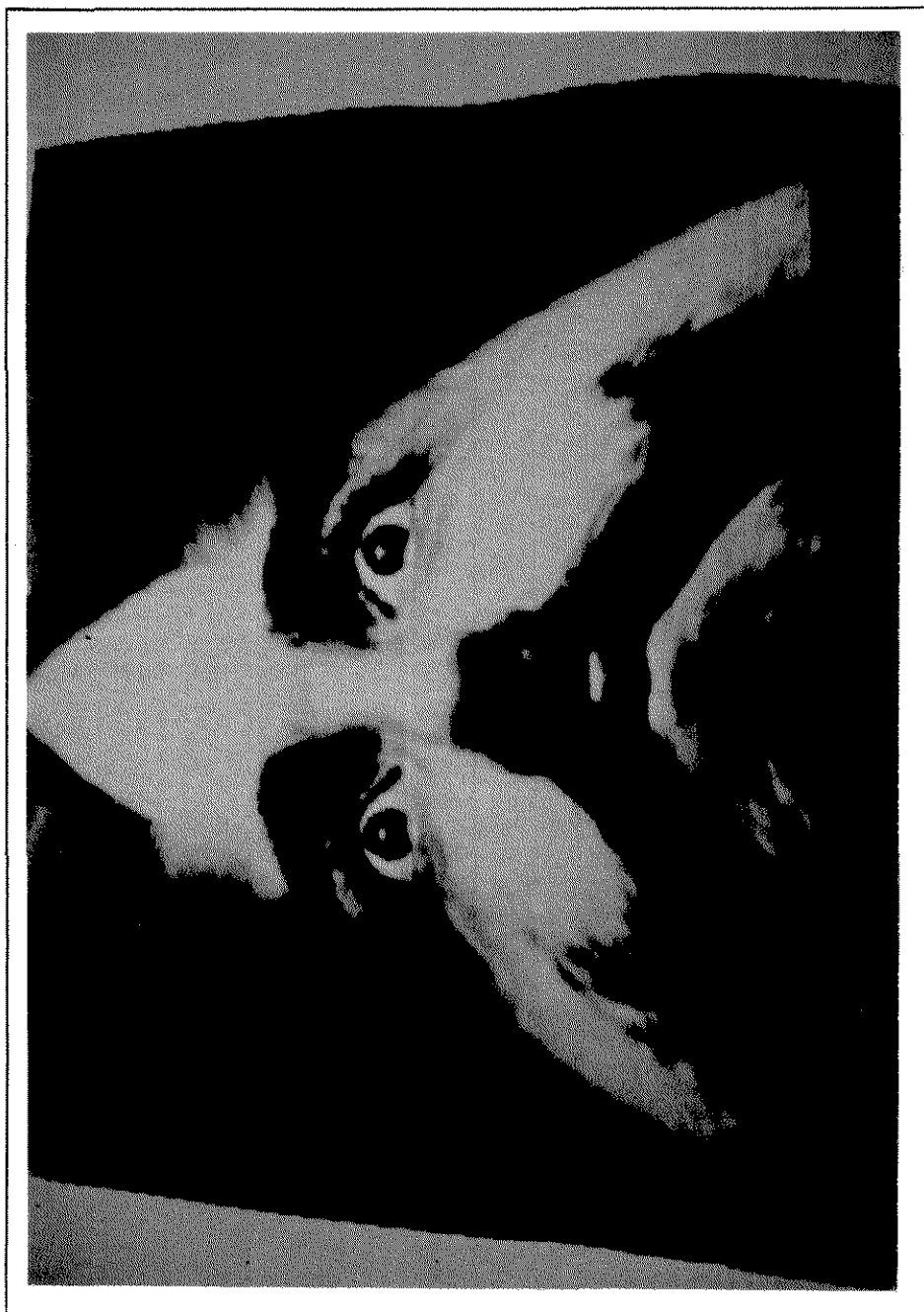
Veja a imagem que representa o fenômeno "terra"; o tratamento com os contrastes foram similares, mas note que agora nós temos a imagem de algo sólido, opaco e pesado. Nesta imagem, para reforçar mais a idéia de algo que possui

certo "peso" e matéria, mudamos o ângulo de visão desta foto (estamos vendo esta imagem por um ponto um pouco abaixo das visões das anteriores), o que nos confere os atributos das coisas concretas (que possuem altura, largura e profundidade) do mundo. (f. 33)

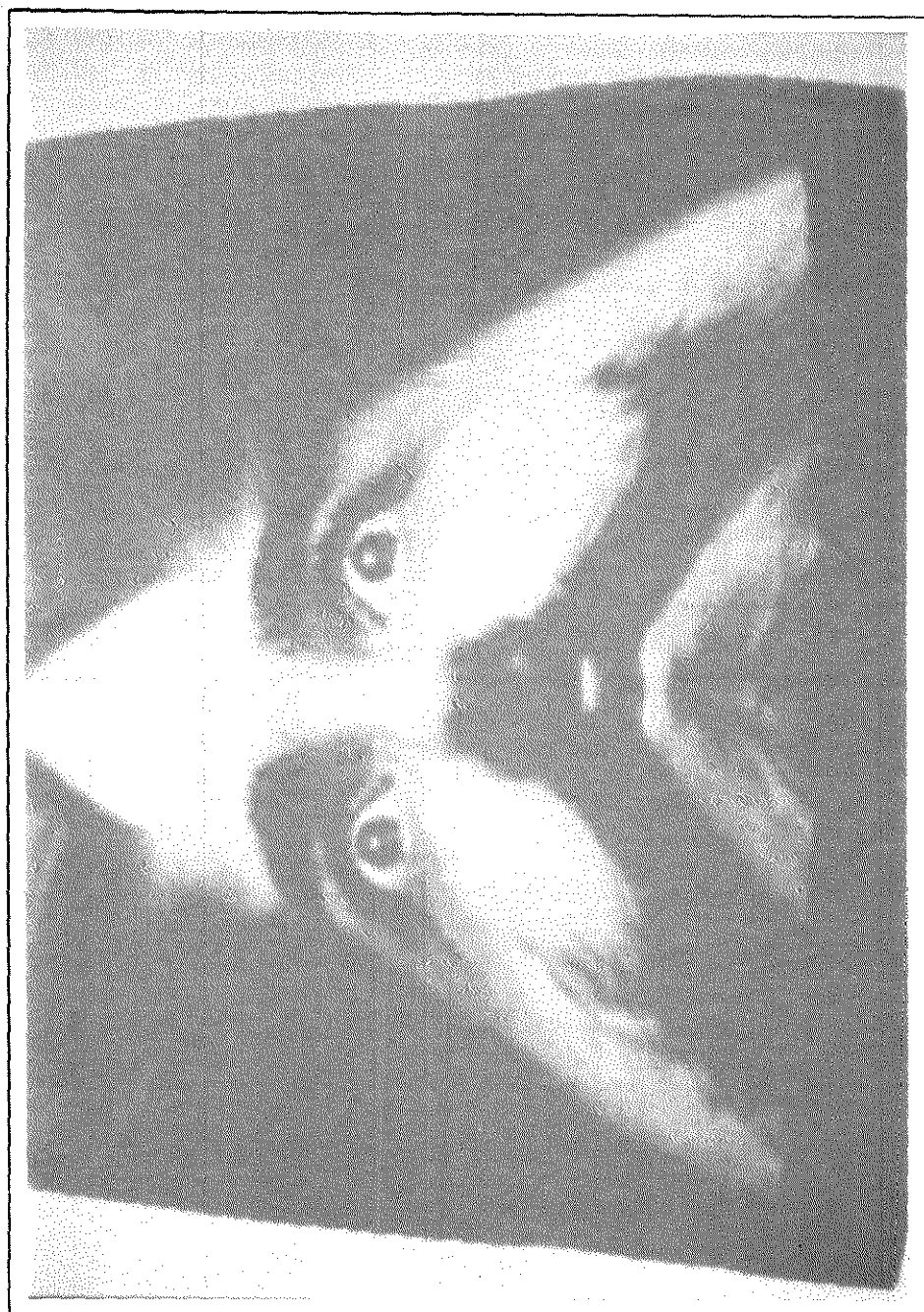
Portanto, os efeitos visuais que outros meios possuíam foram de alguma maneira traduzidos para fazer parte dos meios eletrônicos. Estes efeitos recebem o nome de algum fenômeno que podemos identificar como algo similar ao que causam em uma imagem, por exemplo, o efeito onda, vento, zigzag... mas não quer dizer que tais efeitos só possuem este poder de expressão, pelo contrário, o desafio está em encontrar novas analogias entre os resultados obtidos visualmente por tais efeitos e outra coisa que lhe pareça similar. Estaremos assim propondo novas similaridades entre as coisas, entre os signos que nos cercam. Nas imagens que completam esta série, por exemplo, utilizamos um outro efeito, que não o "ondas" para vir a representar o fenômeno "água". (f. 34) (1)

Estes efeitos visuais atuam na estrutura de uma imagem. Assim, como viemos dizendo, são intercâmbio de idéias, de estruturas significantes, que dialogam num mesmo espaço. Cabe

1. Infelizmente, as reproduções das imagens feitas em xerox colorido sofreram muitas perdas na qualidade das imagens. A representação do elemento água desta imagem era formada por sinuosidades acrescidas na estrutura da foto original e quase não percebemos estes detalhes.



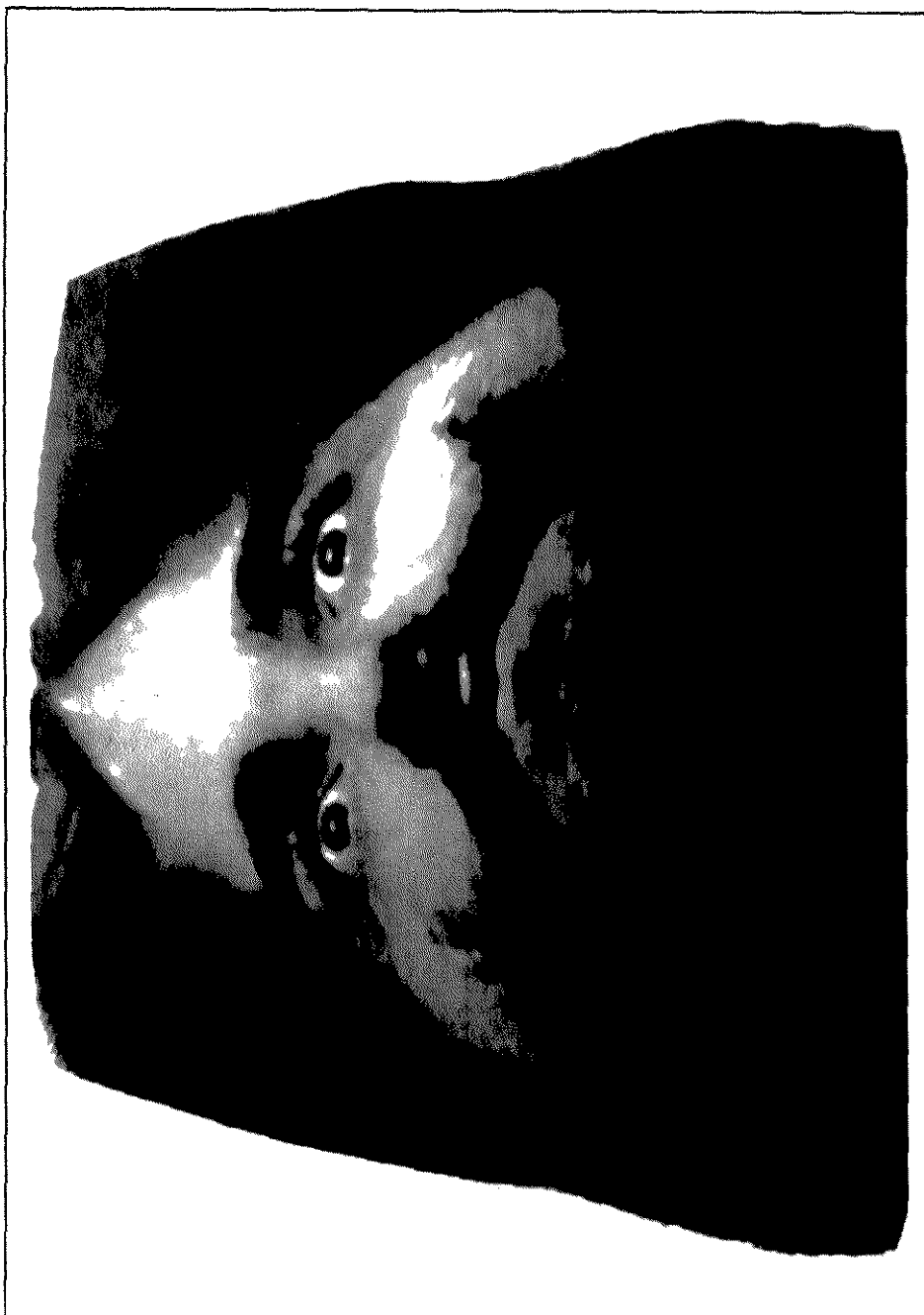
f. 30



f. 31



f. 32





f. 34

a nós encontrarmos analogias entre elas detonando assim um novo potencial significante.

Finalizando, devemos ressaltar que fizemos estes ensaios com as intenções deliberadas que apontamos aqui, mas estas não encerram as possibilidades de expressão das imagens apresentadas. Portanto, cabe ao intérprete destas imagens ampliar seus potenciais expressivos. Infinitas interpretações poderão ser causadas por estas imagens. O interprete poderá vê-las através de suas unidades significantes, suas formas singulares, suas estruturas, cada detalhe pode vir a denotar novos interpretantes.

Por esse motivo é que escolhemos a Semiótica como modelo de análise. Discorreremos, exaustivamente, pelos parâmetros semióticos capazes de classificar a Linguagem Visual, e isto, de maneira a que seus elementos classificatórios fossem onipresentes e simultâneos, para atingirmos este momento. Agora, nosso trabalho pode vir a se expandir e a proliferar, quando o leitor passa a fazer suas próprias leituras pelos parâmetros apresentados. Obtemos assim um complexo vivo de idéias que dialogam e se espalham no mundo, . . . "a mente também se espalha continuamente, e todas as mentes se misturam umas às outras.."(2)

2. Santaella, Lúcia. A Assinatura das Coisas, 1992, pg 46.

ALGUMAS CONCLUSÕES:

Esta pesquisa levantou algumas hipóteses que podemos agora retomar. Uma delas era que os Meios de Produção, como sua maior contribuição às comunicações humanas, revelariam o imaginário do homem e este seria de natureza essencialmente simbólica.

Através deste trabalho pudemos perceber que, se tudo o que pensamos se faz através de signos (não são coisas concretas mas maneiras pela qual as percebemos), e signos estão estruturados por esquemas lógicos de alguma espécie, quer dizer que nosso processo cognitivo trabalha a partir da articulação destes signos, através destes modelos e padrões de pensamento. E para que haja o conhecimento, ou seja, para que haja a proliferação e expansão do pensamento, hipóteses são lançadas. E hipóteses são idéias inovadoras que querem se concretizar. Se ainda não as concretizamos, significa que ainda não percebemos seu estado generalizador.

Afinal, pensamos a partir de virtualidades, de possibilidades de ser, procurando e definindo novos modelos e

padrões de pensamento, e os meios eletrônicos assumem, efetivamente, esta nossa condição simbólica do pensamento, pois atuam sob a Linguagem através desta mesma essência virtual.

Desmistificando o poder figurativo das imagens, pudemos perceber que o seu caráter representativo está fundamentado em algo muito mais amplo que o fato de as imagens apontarem para os estados concretos do mundo. Antes disso, as imagens são formas de pensamento concretizadas e representam através de estruturas lógicas de elaboração. Todas as imagens são estruturadas a partir de uma lógica formal. Mistificamos alguns procedimentos de elaboração de pensamentos através da forma a que tais procedimentos apontavam para as idéias que queriam comunicar. Assim, alguns meios de produção codificavam modelos e padrões de pensamento que apontavam para experiências sensoriais patrocinadas pelos fenômenos do mundo, outros apontavam para a forma que tais fenômenos podiam ser observados no mundo, e agora, com os meios eletrônicos, eles nos apontam para os raciocínios lógicos e exatos que temos destes fenômenos. Mas todos os Meios de produção funcionam através de uma elaboração lógica de alguma espécie, e isto irá refletir nos signos que estes vierem a produzir.

É claro que não podemos mistificar, agora, os meios eletrônicos. Temos que reconhecer seu potencial expressivo e

colocá-los lado a lado com os demais meios de produção. Assim como os meios artesanais possuem atributos que são só deles, os mecânicos e eletrônicos também. Devemos encarar os meios de produção como procedimentos acessíveis de linguagem, que ampliam nosso potencial de comunicação, e que, conseqüentemente, ampliarão nossa capacidade cognitiva.

Outra hipótese levantada era de que os Meios Eletrônicos estariam elevando a Linguagem Visual à categoria da Linguagem Musical, sendo esta a que, por excelência, trabalha sobre o estado sintático e através das possibilidades icônicas de expressão.

Experimentar a Linguagem Visual através da articulação de sua Sintaxe (coisa que até então era mais encontrada nos experimentos da Linguagem Musical) foi decisivo para nosso trabalho.

Que tais características pertenciam até hoje às Linguagens Musicais, poderemos concordar, se compararmos com as outras produções do homem, as Verbais e Visuais, como bem o fez Lúcia Santaella em sua "Classificação da Linguagem Visual".

Não queremos aqui superestimar, ou subestimar a Linguagem Musical, nem queremos levantar seu prognóstico. O que podemos perceber é que estão havendo mudanças, nada permanece inerte e imutável. A Linguagem Visual não pode permanecer mais

somente na sua indicialidade, tanto quanto a Música não quer mais permanecer no seu estado puramente icônico, assim como o Verbal anseia por novas formas de representação que não apenas as simbólicas. A poesia visual, os videoclips e os trabalhos de Zbigniew Ribczinsky comprovam isso.

Os trabalhos deste artista polonês, Z. Ribczinsky, merecem nosso destaque, pois eles têm nos demonstrado uma Linguagem Visual trabalhada em seu puro estado sintático. Ele acaba com todas as referências, manipula as imagens de maneira a inovar os significados anteriores que estas imagens pudessem ter tido. Ele dá um passo além, consegue atingir outro nível perceptivo trabalhando com similaridades entre estruturas significantes. Transmite novos sentimentos a partir do encontro de novos procedimentos formais para representação. "Zbig" reelabora padrões já adotados por nossa sociedade fornecendo outras formas de representação, por exemplo: o jogo da sedução é apresentado por um desenrolar (ou enrolar) de corpos. E isto acontece, formalmente. Dois corpos se enrolam, adquirindo uma forma serpentinada, um no outro. Isto nos proporciona novas qualidades ao olhar, não simplesmente pelo que vemos na tela, mas pelo que podemos "ler" em suas imagens, pois ele está representando com representações (toda síntese é estrutura significativa, pois toda imagem sintética está apontando para sua exatidão arbitrária e simbólica). Este trabalho acaba gerando uma nova interpretação para o fenômeno da sedução. (f. 35).



f. 35

Poderíamos concluir dizendo que as linguagens estão se imbricando, umas nas outras, e isto é consequência direta das possibilidades que os meios eletrônicos podem patrocinar. Os programas Multimedias, onde som, imagem e verbo convivem num mesmo suporte, nos confirmam esta constatação.

E, quanto à Linguagem Visual falar por si, ser autônoma?

É claro que a Linguagem Visual carrega em si uma ação em estado de segundidade, mas, a esta altura, negar sua autonomia seria negar a existência de todo nosso trabalho, pois ele foi inteiramente determinado pelos atributos específicos das Informações Visivas. Isto nos leva a concluir que a Linguagem Visual já possui atributos que são significantes, portanto, passíveis de comunicação.

E a ação de um signo visual tem se mostrado mais complexa proporcionalmente à complexidade de seus meios de produção. Cada complexidade, em diálogo com uma mente interpretadora, proporciona um efeito ampliador, tanto nas ferramentas tecnológicas quanto na mente de quem as utiliza. Assim, os meios de produção patrocinam o desenvolvimento das comunicações humanas, e isto é fato real comprovado por nossa pesquisa.

E podemos perceber que a Linguagem Visual já se constitui de atributos que foram sendo depositados nos repertórios do

mundo e através deles atuam sobre o mundo, caracterizando tais propriedades como atributos exclusivos dos Signos Visuais. Foi o que tornou possível a realização de nossos ensaios, pois estes foram elaborados a partir de estruturas visuais que já são significantes para nós. Estas suas qualidades já fazem parte das leis representativas, e isto quer dizer que já se constituem um repertório básico para a comunicação. E como a ação de um signo é sempre dinâmica, vão se depositando signo em cima de signos, mesclando e proliferando-os, tornando o código visual cada vez mais forte. Pois a cada nova informação que o signo visual nos dá, há sempre o reforço das informações anteriores que a acompanham (e isto faz o signo ser inteligível). Assim, a Linguagem Visual vem se tornando mais complexa proporcionalmente à complexidade dos seus meios de produção e da mente que a cria.

Desta maneira, pela ação acumulativa do pensamento, na computação gráfica encontramos à disposição o arsenal representativo da humanidade.

Mas, como também dissemos, as linguagens estão se mesclando, metamorfoseando-se umas nas outras; não poderemos mais definir objetivamente quais serão, portanto, as fronteiras das Linguagens, seja ela Visual, Verbal ou Musical.

Podemos voltar ainda às questões simbólicas do pensamento humano e como os meios eletrônicos nos habilitam a visualizar tal poder de expressão. Poderíamos dizer que os meios eletrônicos são mais expressivamente trabalhados quando elaboram-se com eles as metáforas visuais. Entendendo uma metáfora como um signo que representa alguma coisa criando um paralelismo desta coisa com outra coisa distinta a ela. Com os meios eletrônicos podemos interagir numa imagem de maneira a introduzir novas informações ao objeto a ser comunicado além da sua apresentação formal; assim, podemos transmitir, por exemplo, a idéia de um "cachorro" com outras informações além daquelas que nos habilitem a reconhecer, naquela imagem, um cachorro.

Desde o início dissemos que a maior contribuição dos meios é conferir às imagens a sua condição de ser simbólica e os meios eletrônicos assim o fazem através do imenso potencial que possuem para a elaboração de metáforas visuais.

E, ao reconhecermos o caráter simbólico das imagens, estamos diante de um impasse. Não podemos mais olhar uma imagem ingenuamente: a partir de agora, todas as imagens são frutos de articulação simbólica de alguma espécie.

Cabe ainda alguns comentários sobre a metodologia adotada. Pois através desta metodologia avaliamos a Linguagem Visual através dos princípios semióticos, e esta foi uma meta que nos propomos fazer.

Primeiramente, queremos dizer que analisar os procedimentos da Linguagem Visual através dos princípios Semióticos foi essencial para atingirmos nossos objetivos. Através de sua estrutura de raciocínio, fundamentada na simultaneidade e onipresença, pudemos atingir segmentos da Linguagem Visual que eram segregados por outros métodos. **Outras metodologias não são capazes de atingir a arquitetura complexa, holográfica, tridimensional e dinâmica, características próprias da Linguagem Visual, que é capaz de gerar combinações de leituras múltiplas e não lineares a quem as observa, coisa que atingimos com o método semiótico.**

Além disso, a idéia da proliferação dos signos causada pelos seus interpretantes (que encontramos através dos princípios semióticos) pode vir a ser representada pelo papel dos Meios na Produção de Linguagens. Pois os novos meios trazem em si os códigos dos meios antecessores a eles, de maneira traduzida (e toda tradução é uma forma de interpretação). Assim, os novos Meios são interpretantes concretizados dos Meios antecedentes (e conseqüentemente, das formas de representações geradas por estes meios) e isto é fator importante para a proliferação das Linguagens (ou

processos comunicativos). Com isso, consideramos a Semiótica ambiente ideal para tratarmos de assunto tão fluído e complexo.

Ainda, mesmo que não tenhamos abordado muito profundamente, poderíamos apontar que a Semiótica nos proporcionou oportunidade de observar os tipos diferenciados de lógica que participam da elaboração de uma mensagem visual nos diferentes tipos de Meio de Produção. Todo Meio de Produção está estruturado sobre um sistema lógico que codifica diferentes formas de representação. Este sistema lógico subordina a mensagem que tal meio é capaz de produzir, e conseqüentemente, subordina a mente de quem elabora esta mensagem. Isto acaba, num certo sentido, direcionando as leituras subseqüentes desta mensagem. Existem diferentes tipos de raciocínio lógico tanto quanto diferentes sistemas lógicos de procedimentos de articulação para signos visuais e isto pudemos observar através desta pesquisa.

Sobre a pretensão de atingirmos uma gramática da Linguagem Visual, sabemos ser tarefa das mais audaciosas mas, repetindo o que dissemos no início, procuramos apenas preencher algumas brechas que vínhamos encontrando nos caminhos percorridos no território das Comunicações Visuais. Acreditamos que o universo das significações muito tem avançado graças ao fronte aberto por Charles S. Peirce.

Só através das análises semióticas pudemos observar os meios eletrônicos enquanto formadores de signos; pudemos capturar o exato momento de quando os efeitos especiais passam, de meros procedimentos técnicos, a falar. Esta era a condição que impúnhamos desde o início, quando dissemos que observaríamos os meios de Produção pelas suas qualidades de produzir e transmitir informação, mediar representações e representar a si mesmos.

Para finalizar, temos que dizer que nossos ensaios estão limitados aos meios utilizados. Outros trabalhos poderiam ser experimentados a partir da elaboração de estruturas de natureza totalmente distintas, tanto quanto a seu padrão de estruturação quanto aos seus suportes de representação convencionais. Por exemplo, sons que produziram imagens e imagens que produzissem sons, ou cheiros ou outro estímulo qualquer. Estes seriam experimentos importantes para concluirmos algumas das questões referentes às elaborações de estruturas significantes. Além disso, alguns poderão sentir falta, em pesquisa que se propõe estudar imagens eletrônicas, das holografias e de outras experiências nos espaços virtuais de terceira e até quarta dimensão.

Estes são assuntos que começam exatamente do ponto em que paramos aqui, pois vão além das qualidades bidimensionais de uma imagem gráfica (quando apresentamos uma imagem gráfica elaborada no computador em 3 dimensões, ela, ao ser impressa,

adquire a característica essencial de ser bidimensional), a que nos propomos estudar. São novas estruturas de pensamento que dependem de outros suportes visuais, mas sem dúvida, podem vir a ser analisadas sob os moldes que viemos elaborando pelos princípios semióticos, mas, devem ser observados considerando-se seus maiores níveis de complexidade.

ANEXO I

**RECONHECIMENTO DAS IDENTIDADES VISUAIS
 NOS CÓDIGOS DOS MEIOS DE PRODUÇÃO.**

A R T E S A N A L	UNIDADES - grãos, ranhuras, sulcos
	FORMAS - traços e manchas
	ESTRUTURAS - figuras e padrões
M E C Â N I C O	UNIDADES - retícula
	FORMAS - formas analógicas
	ESTRUTURAS - colagens e montagens
E L E T R Ô N I C O	UNIDADES - píxel
	FORMAS - formas digitais
	ESTRUTURAS - simulação e metamorfoses

Estas possibilidades garantem as identidades visuais virem a ser significantes num contexto de uma mensagem visual.

ANEXO II

PROCESSOS DE PRODUÇÃO e PROCESSOS COGNITIVOS

A
R
T
E
S
A
N
A
LP
E
R
C
E
P
Ç
Õ
E
S
 S
E
N
S
O
R
I
A
I
S
 E
 A
Ç
Õ
E
S
 I
N
T
U
I
T
I
V
A
SM
E
C
Â
N
I
C
OP
R
O
C
E
S
S
O
S
 D
I
N
Â
M
I
C
O
S
 E
 E
N
E
R
G
É
T
I
C
O
SE
L
E
T
R
Ô
N
I
C
OP
E
N
S
A
M
E
N
T
O
 L
Ó
G
I
C
O
 E
 S
I
N
T
É
T
I
C
O

ANEXO III

		INSTINTIVO	ENERGÉTICO	LÓGICO
A R T E S A N A L	U	grãos		
	F	traços/manchas		
	E	figuras/padrões		
M E C Â N I C O	U	grãos	retícula	
	F	traços/manchas	forma analógica	
	E	figuras/padrões	colagem/montagem	
E L E T R Ô N I C O	U	grãos	retícula	pixel
	F	traços/manchas	forma analógica	forma digital
	E	figuras/padrões	colagem/montagem	simulação/metamor.

BIBLIOGRAFIA

- ALDERSEY-WILLIAMS, Hugh.** New American Design - Products and graphics for a post-industrial age. New York, Rizzoli, 1988.
- ARNHEIM, Rudolf.** Arte e Percepção Visual. São Paulo, Pioneira, 1980.
- BARTHES, Roland.** A Câmera Clara. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1984 (1980a).
- BENSE, Max.** Peguna Estética. São Paulo, Ed. perspectiva, 1971.
- BENJAMIN, Walter.** "A Obra de Arte na Época de suas Técnicas de Reprodução". in Os Pensadores, ed. Abril, São Paulo, 1975.
- BIESELE, Igildo G.** Graphic Design International. Zurich, ABC Edition, 1977.
- CALABRESE, Omar.** A Linguagem da Arte. Rio de Janeiro, Ed. Globo, 1985.
- COELHO NETTO, J. Teixeira.** Introdução à Teoria da Informação Estética, São Paulo, Vozes, 1974.
- COELHO NETTO, J. Teixeira.** Semiótica, Informação e Comunicação. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1983.
- D'ALESSIO FERRARA, Lucrécia.** A Estratégia dos Signos. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1981.
- DIETHELM, Walter.** Visual Transformation. Zurich, ABC Edition, 1982.
- DONDIS, Donis A.** Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo, Ed. Martins Fontes, 1991 (1973).
- ECO, Umberto.** A Estrutura Ausente. col. estudos. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1987.
- ECO, Umberto.** Obra Aberta. col. debates, São Paulo, Ed. Perspectiva, 1981.
- ECO, Umberto.** Semiótica e Filosofia da Linguagem. ed. Ática. 1991 (1984).

- EDWARDS, Elwyn.** Introdução à Teoria da Informação. São Paulo, Cultrix, 1976.
- FONTCUBERTA, Joan / Costa, Joan.** "Foto-Diseño". in Enciclopedia del Diseño. Espanha, Ceac, 1988.
- GREIMAN, April.** Híbrid Imagery - The fusion of technology and graphic design. New York, Watson-Guption Publications, 1990.
- GOODMAN, Cynthia.** Digital Visions - Computers and Art. Harry N. Abrams, New York, Inc. Publishers, 1987.
- HUYGEN, Frederique.** British Design - Image & Identity. London, Thames and Hudson, 1989.
- JAKOBSON, Roman.** Linguística e Comunicação. São Paulo, Cultrix, 1969.
- JANKEL, Annabel - Morton, Rocky.** Criative Computer Graphics. New York, Cambridge University press, 1984.
- KOFFKA, Kurt.** Princípios da Psicologia da Gestalt. São Paulo, Cultrix, 1975.
- KROEHL, Heinz.** Communication Design 2000. Zurich, ABC Edition, 1987.
- LAURENTIZ, Paulo.** O Cinema sem Planos. texto inédito, mestrado pela PUC-SP, 1984.
- LAURENTIZ, Paulo.** A Holarquia do Pensamento Artístico. Campinas, Edunicamp, 1991.
- LÉVY, Pierre.** As Tecnologias da Inteligência. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993 (ed. Brasileira).
- MACHADO, Arlindo.** Máquina e Imaginário. São Paulo, EDUSP, 1993.
- MACHADO, Arlindo.** " A Imagem Eletrônica: Problemas de Representação". in FACE Revista de Semiótica e Comunicação. vol. 2, n. 1, São Paulo, EDUC, 1989.
- MACHADO, Arlindo.** " A Imagem Digital - Notas para uma Abordagem Semiótica". in FACE Revista de Semiótica e Comunicação, vol. 1, n. 1, São Paulo, EDUC, 1988.
- MACHADO, Arlindo.** A Arte do Vídeo. São Paulo, ed. Brasiliense, 1988.
- MARTIRANI, Laura Alves.** A Plasticidade da Imagem em Computação Gráfica. texto inédito. mestrado na ECA-USP, 1991.

- MASSIRONI, Manfredo.** Ver pelo Desenho. Lisboa, Edições 70, 1982.
- MCLUHAN, Marshall.** Os Meios como Extensões do Homem. São Paulo, Cultrix, 1969.
- MENEZES, PHILADELPHO.** Poética e Visualidade - Uma Trajetória da Poesia Brasileira Contemporânea. Campinas, EDUNICAMP, 1991.
- MOLES, Abraham.** A Criação Científica. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1971.
- MOLES, Abraham.** Arte e Computador. Porto, ed. Afrontamento, 1990.
- MOLES, Abraham/ JANISZEWSKI, Luc.** "Grafismo Funcional". in Enciclopedia del Diseño, Espanha, Ceac, 1990.
- OSTROWER, Fayga.** Criatividade e Processos de Criação. Rio de Janeiro, Ed. Vozes, 1983.
- PARENTE, André (org.).** Imagem Máquina - A Era das Tecnologias do Virtual. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993.
- PEIRCE, Charles Sanders.** Semiótica e Filosofia. São Paulo, Cultrix, 1975.
- PEIRCE, Charles Sanders.** Semiótica. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1975.
- PEIRCE, Charles Sanders.** Os Pensadores. São Paulo, Ed. Abril, 1980.
- PIGNATARI, Décio.** Contracomunicação. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1971.
- PIGNATARI, Décio.** Informação. Linguagem. Comunicação. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1977.
- PLAZA, Júlio.** Videografia em Videotexto. São Paulo, Ed. HUCITEC, 1986.
- PLAZA, Júlio.** "Imagens & Gens de Imagem". in artigo jornal Folha de São Paulo, nov. 1986.
- PLAZA, Júlio.** Tradução Intersemiótica. col. estudos, São Paulo, ed. Perspectiva, 1987.
- PLAZA, Júlio.** A Imagem Digital -crise dos sistemas de representações. texto inédito. livre-docência ECA-USP, 1991.
- POPPER, Frank.** Art of the Eletronic Age. London, Thames and Hudson Ltd, London, 1993.

SANTAELLA, M. Lúcia. Produção de Linguagem e Ideologia. São Paulo, ed. Cortez, 1980

SANTAELLA, M. Lúcia. "Outr(a) Idade do Mundo". in jornal Folha de São Paulo, 12.10.86, Folhetim, 505.

SANTAELLA, M. Lúcia. "Por uma Classificação da Linguagem Visual". in FACE Revista de Semiótica e Comunicação, São Paulo, vol. 2, n. 1, 1989.

SANTAELLA, M. Lúcia. Arte e Cultura. São Paulo, Ed. Cortez, 1990.

SANTAELLA, M. Lúcia. A Assinatura das Coisas - Peirce e a Literatura. Rio de Janeiro, Imago editora, 1992.

SANTAELLA, M. Lúcia. A Percepção - uma teoria semiótica. São Paulo, Ed. Experimento, 1993.

SHANNON, Claude E. and WEAVER, Warren. The Mathematical Theory of Communication. USA, Illini Book edition, 1963.

SOGABE, Milton. Imagem Y Material. texto inédito. Mestrado na PUC-SP, 1990.

WIENNER, Norbert. Cibernética e Sociedade. São Paulo, Cultrix, 1978.

Periódicos

Revista New Media Showcase - The Digital Sourcebook, American Shwcase, Inc. New York, 1991.

COMPUTER GRAPHICS - The Best of Computer Art and Design. Rockport Publishers, USA, Inc. and Allworth Press, 1992.

Ilustrações

figura 1 - Persimmon (óleo sobre tela e serigrafia). De Robert Rauschenberg, 1964. In "Foto-Diseño", Enciclopedia del Diseño, Espanha, Ceac, 1988, pg 79.

figura 2 - Duke Ellington (capa de álbum). De Stanley Dance. In "Grafismo Funcional", Enciclopedia del Diseño, Espanha, Ceac, 1990, pg 25.

figura 3 - Selective manipulation of points (Photograms, experiments in camera-less photography). De Rolf Schroeter. In Visual Transformation, Suíça, ABC Edition Zurich, 1982, pg 14.

figura 4 - "Conjunto de Mandelbrot" (fractal). In Caos - A Criação de uma nova Ciência, de James Gleick, Rio de Janeiro, ed. Campus, 1991, pg 114.

figura 5 - "Randon Polygon" (Photograph of plotter drawing 8 x 16 "). De Frieder Nake, 1961. In ACM Siggraph: Art Show Catalog, Dallas, 1986, 4.

figura 6 - Running Cola is Africa. Computer Technique Groups. In Cybernetics Art and Ideas, de Jasia Reichardt, Londres, 1971, pg 82.

figura 7 - Teatr Narodowy (National Theater). (Poster). De Edward Dwurnik, 1985. In Graphic Style, London, Thames and Hudson Ltda, 1988, pg 208, fig. 556.

figura 8 - Reprografismo ou Xerox Art. De Céjar. In "Foto-Diseño", Enciclopedia del Diseño, Espanha, Ceac, 1988, pg 235.

figura 9 - Martini glass with dice. De Gray Lorig, Rensselaer Polytechnic Institute. In Criative Computer Graphic, New York, Cambridge University Press, 1984, pg 48, fig. 3.15.

figura 10 - La Metamorfosis. Série de caricaturas de Juan Palacios. In "Grafismo Funcional", Enciclopedia del Diseño, Espanha, Ceac, 1990, pg 74.

figura 11 - "Two examples of transitions from one sign or object to another". De M. Schmidt. In Graphic Design International. Suíça, ABC Edition Zurich, 1977, pg 26-27.

figura 12 - The Second Nuclear Powers Composite. De Nancy Burson, 1982. In A Arte do Vídeo. SP, ed. Brasiliense, 1988, pg 147.

figura 13 - "Long Life White" (anúncio publicitário). De Jeff Brice. In New Media Showcase - The Digital Sourcebook, American Showcase, Inc. New York, 1991, pg 41.

figura 14 - Retrato de Un Poeta (foto-collages). De Raoul Hausmann, 1919. In "Foto-Diseño", Enciclopedia del Diseño, Espanha, Ceac, 1988, pg 62.

figura 15 - Playboy de la Sixtina. De Roman Cieslewicz, 1982. In "Foto-Diseño", Enciclopedia del Diseño, Espanha, Ceac, 1988, pg 90.

figura 16 - Lojas M. Officer. De Bob Wolfenson, Roberto Stelzer, Fernando Hamburger, 1993. Anúncio publicitário em revista (A-3 Laboratório Fotográfico).

figura 17 - Los Angeles 1984 Olympic Games (poster oficial). De April Greiman. In Hybrid Imagery, de April Greiman, Watson - Gupstill Publications/ New York, 1990, pg 39.

figura 18 - Tectónica Gráfica. De J. Albers, 1941. In Ver Pelo Desenho, Portugal, edições 70, 1982, pg 32.

figura 19 - Ginza Graphic Gallery (poster). De Shigeo Fukuda. In Communication Design 2000, Suíça, ABC Edition Zurich, 1987, pg 91.

figura 20 - Z Kolekcji Krzysztofa Dydo (poster). De Mieczyslaw Gorowski, 1983. In Graphic Style, London, Thames and Hudson, 1988, pg 208, fig 557.

figuras 21 a 34 - nossa autoria, imagens elaboradas no computador, copiadas diretamente para slides e reproduzidas por processo de xerox colorido.

figura 35 - The Fourth Dimension (1988), de Zbigniew Rybczinski. in. MACHADO, Arlindo. Máquina e Imaginário. São Paulo, Edusp, 1993, p. 53.

ABSTRACT

This work investigates the contributions of Production Medias in The Visual Language. The main focus is based on the search of the expressive potential of the different Medias and the innovations they can provide in the evolution of Human Communications.

The investigation deals with the processes of communication territories: the sign's universe. The search methods adopted herein are the Charles Sanders Peirce Semiotic principles. The methodological choice was determined because the Semiotic system has the attributions that mostly comprise expectations about the object in study.

The syntactical analysis of the Visual Language was privileged by the following two reasons: First, as the Visual specificness was searched for, the best way achieved was by means of the syntactical analysis of its language. The second motive is the syntax's great expressive potential of Eletronic Medias. These differ from the others (Handcraft and Mechanic Medias) as they belong to our historical reality and arise more interest.

According to observations of the universe searched compreending technical and cognitive aspects of communication, one notices their connection by two territories, such as: The questions referring to Mind Elaboration Language and those related to Production Media of this language. As the two above frontiers are the habitat of the sign, the common points will be found therein.

The visual sign's syntatic analysis determined, through the semiotic principles, the Visual Language Classification. The specific attributes of the Production Media were recognized through that Classification.

By this way, this work estimates the Visual Language by semiotic principles; attains the contributions of its Production Media and, finally, offers experiments directed by cognitive processes and expressive possibilities of Eletronic media, confirming the hereby presented theory.