

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

Claudio Victor Costa de Araujo

**Além da imagem: Configurações do olhar a partir de
concepções teóricas do meio digital**

Vitória

2020

Claudio Victor Costa de Araujo

**Além da imagem: Configurações do olhar a partir de
concepções teóricas do meio digital**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-graduação em Artes do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, para obtenção do título de Mestre em Artes, na área de concentração Teoria e História da Arte.

Linha de pesquisa: Nexos entre arte, espaço e pensamento.

Orientador: Prof. Dr. David Ruiz Torres

Vitória

2020

Ficha catalográfica disponibilizada pelo Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBI/UFES e elaborada pelo autor

A658a Araujo, Claudio Victor Costa de, 1986-
Além da imagem : Configurações do olhar a partir de concepções teóricas do meio digital / Claudio Victor Costa de Araujo. - 2020.
130 f. : il.

Orientador: David Ruiz Torres.
Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Artes.

1. Semiótica. 2. Ciberespaço. 3. Comunicação. 4. Percepção. 5. Imagens digitais. I. Torres, David Ruiz. II. Universidade Federal do Espírito Santo. Centro de Artes. III. Título.

CDU: 7

Claudio Victor Costa de Araujo

**Além da imagem: Configurações do olhar a partir de
concepções teóricas do meio digital**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-graduação em Artes do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, para obtenção do título de Mestre em Artes, na área de concentração Teoria e História da Arte.

Aprovada em: _____

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. David Ruiz Torres

PPGA/UFES (Orientador)

Prof. Dr. Aparecido José Cirilo

PPGA/UFES (Examinador Interno)

Prof. Dr. Tarcisio Torres Silva

PUC – Campinas (Examinador Externo)

AGRADECIMENTOS

A cada passo levo comigo o meu passado, e nele, os meus pais, Aurea Costa e Claudio Pinto.
Força maior de tudo que sou. Comigo também minhas irmãs, Claudia e Paula, família.

E para o que enfrento a cada avanço, agradeço a minha esposa e minha filha, Joniene Moraes
Ribeiro de Araujo e Liz Moraes de Araujo.
São o meu estímulo para superar, ser e me tornar.

Muito obrigado!

RESUMO

Abordar imagens e suas variações é um exercício que abrange diversas áreas. Compreendê-las não aprofunda específicas relações, noção que direciona e impulsiona a construir limites e dedicar o olhar. Logo, conduzido pela influência e atuação do meio tecnológico contemporâneo, busco examinar delimitadas imagens que se sustentam em direção do campo midiático da virtualidade, foco que se baseia na determinante propagação e multiplicação dos equipamentos eletrônicos, amplamente acessíveis e capacitados, propagadores do nítido consumo da imagem digital no ciberespaço. E desta razão interativa, soma-se o contexto antropológico virtual, rotina e desenvolvimento das atividades da sociedade inseridas na composição sintética da formação digital, o Espaço do Saber. Que detentor de questões socioculturais, apresenta certas imagens vinculadas ao Instante Pregnante, de estrutura notável na relação semiótica das imagens diante do indivíduo. Assim, com estudos imersivos no embasamento dos conceitos abordados por Pierre Lévy e Lucia Santaella, o desdobrar da pesquisa se associa as questões propostas pelo objetivo do estudo e suas relações que direcionam as questões sob investigação. O que a configuração das imagens virtuais podem nos incitar? Como o cérebro digere as informações da imagem digital? Qual é o papel do espectador diante da imagem virtual midiática? Quais são os elementos significativos nesta interação?

Palavras-chave: Imagem digital, Instante Pregnante, Espaço do Saber, Ciberespaço.

ABSTRACT

Addressing images and their variations is an exercise that covers several areas. Understanding them does not deepen specific relationships, a notion that directs and drives to build limits and dedicate the look. Therefore, driven by the influence and performance of the contemporary technological environment, I seek to examine delimited images that are sustained towards the media field of virtuality, a focus that is based on the determinant propagation and multiplication of electronic equipment, widely accessible and capable, propagators of the clear consumption of digital image in cyberspace. And from this interactive reason, the virtual anthropological context, routine and development of society's activities inserted in the synthetic composition of digital formation, the Espaço do Saber, are added. As a holder of socio-cultural issues, he presents certain images linked to the Instante Pregnante, with a remarkable structure in the semiotic relationship of the images before the individual. Thus, with immersive studies on the basis of the concepts addressed by Pierre Lévy and Lucia Santaella, the unfolding of the research is associated with the questions proposed by the objective of the study and its relations that direct the questions under investigation. What can the configuration of virtual images incite us? How does the brain digest information from the digital image? What is the viewer's role in the face of the virtual media image? What are the significant elements in this interaction?

Keywords: Digital image, Pregnant Instant, Knowledge Space, Cyberspace.

LISTA DE IMAGENS

- Figura 1** – Sem título. Autor desconhecido. Postagem em setembro de 2018. Disponível em: <<https://ctbonvivant.com/post/173027136905>>. Acesso em: 19/04/2018 25
- Figura 2** – Os quatros espaços: Terra, Território, Mercadorias, Saber. Fonte: Lévy, P., 2015, p. 120 30
- Figura 3** – Sem título. Autor desconhecido. Postagem em setembro de 2017. Disponível em: <<https://somewhere-tonight.tumblr.com/post/190882313630>>. Acesso em: 17/02/2020 45
- Figura 4** – Sem título. Autor desconhecido. 2017. Disponível em: <<https://coffeeandmiel.tumblr.com/post/165833875121/itsthesmallthing-blondcoffeebean-shes>>. Acesso em: 17/02/2020 58
- Figura 5** – Sem título. Autor desconhecido. 2017. Disponível em: <<https://zjawiskowa.tumblr.com/post/166151388308>>. Acesso em: 03/04/2019 65
- Figura 6** – Modelo triádico de Peirce. Disponível em: <<http://algarabiacomunicacion.blogspot.com/2013/05/el-modelo-triadico-de-charles-s-peirce.html>>. Acesso em: 27/04/2019 77
- Figura 7** – Sem título. Autor desconhecido. s/d. Disponível em: <<https://universeofchaos.tumblr.com/post/183308818683>>. Acesso em: 27/03/2019 78
- Figura 8** – Sem título. Autor desconhecido. s/d. Disponível em: <<http://benbentobox.tumblr.com/post/171874082830>>. Acesso em: 11/04/2019 79
- Figura 9** – Sem título. Autor desconhecido. s/d. Disponível em: <<https://whiskey-lake.tumblr.com/post/182424141740>>. Acesso em: 30/01/2019 89
- Figura 10** – Sem título. Autor desconhecido. s/d. Disponível em: <<https://www.tumblr.com/tagged/fivedemands>>. Acesso em: 18/11/2019 94

- Figura 11** – Sem título. Chicheri. s/d. Disponível em: <https://davidheulin.tumblr.com/post/190770290964>. Acesso em: 18/02/2020 102
- Figura 12** – Sem título. Autor desconhecido. s/d. Disponível em: <https://universeofchaos.tumblr.com/post/171308365133>. Acesso em: 26/02/2018 105
- Figura 13** – Sem título. Autor desconhecido. s/d. Disponível em: <https://turquoisehands.tumblr.com/post/171590315039>. Acesso em: 06/03/2018 110
- Figura 14** – Sem título. Autor desconhecido. s/d. Disponível em: <https://coffeeandmiel.tumblr.com/post/163767862416/creative-storm-ig-vanessasig>. Acesso em: 28/09/2017 114
- Figura 15** – Sem título. Autor desconhecido. s/d. Disponível em: <https://8negro.tumblr.com/post/183006581306>. Acesso em: 23/02/2019 120

SUMÁRIO

Introdução	9
1 – Aspectos do Ciberespaço	16
1.1 – Virtualização da sociedade	18
1.2 – O meio antropológico virtual.....	28
1.3 – Simulação e imagem digital	38
2 – O espectador e a ciência da imagem virtual	48
2.1 – Disseminação da imagem virtual na contemporaneidade.....	50
2.2 – Imagem visual e mental.....	55
2.3 – O signo na imagem digital.....	70
3 – O tempo do instante	84
3.1 – Do recorte à eternidade.....	86
3.2 – Entre sujeito e a imagem	96
3.3 – Do gesto a eternidade virtual	107
Considerações finais	121
Referências	128

INTRODUÇÃO

Refletir sobre as imagens em suas conexões e extensões nos leva a campos diversos e, que por muitas vezes, ainda não foram observados. É frágil a intenção de tentar dominá-los, e atingir algumas parcelas ainda exige muito. Contudo, ceder aos impulsos que conduzem ao exame de determinadas imagens se conectam ao meio tecnológico contemporâneo, e logo são direcionados para a direção do campo midiático virtual, estes baseados na intensa e ascendente multiplicação dos recursos eletrônicos cada vez mais habilitados e propagadores do evidente consumo da imagem digital no ciberespaço. É o cotidiano, é o comportamento e as atividades da humanidade tratadas pelo contexto do meio virtual. Logo, o que sustenta o envolvimento com a direção tomada e leva ao desenrolar do surgimento da ideia, se estrutura sobre a percepção de determinadas imagens detidas em sua essência por um instante, especificamente o Instante Pregnante (Lessing, 2011), um momento do tempo que se encontra preenchido de sugestões temporais e espaciais, do passado, do presente e do futuro. A investigação da imagem virtual e sua disseminação transportam especificidades de características cognitivas distintas e relevantes para um espaço tão pertinente nas atividades do cotidiano do ser humano.

Surgida através de inquietações provenientes do instante nas imagens no âmbito geral e posteriormente melhor reconhecido com o conhecimento do Instante Pregnante, o teor da inspiração da pesquisa se formou através de combinações de estudos sobre composição, cognição, semiótica, mídia e filosofia, estas vinculadas ao universo de atuação e transmissão das imagens virtuais. Estruturado sobre ideias e conceitos trabalhados por Pierre Lévy e Lucia Santaella, o desenvolvimento da pesquisa se estabiliza em campos propostos pelos autores e se entrelaça aos objetivos desejados pelo estudo. Logo, seu desenvolvimento e atualização se dão devido à pertinência de temas presentes na contemporaneidade. O acesso tecnológico, o consumo de notícias e o insumo midiático. E então se desenvolve sob o ponto de vista do consumo do material midiático, que usa deste campo conjunto à ação antropológica do indivíduo, do ser humano como colaborador e espectador inserido no universo digitalizado.

Os motivos que levaram a pesquisa e produção vieram da presença das ações rotineiras do ser humano permeadas pela virtualidade, que estão intensamente circundadas por inúmeras e crescentes funções convertidas ao universo tecnológico. O que torna evidente o movimento de “virtualização da sociedade”. Uma tendência já marcante e até despercebida devida sua capacidade de atuação e propagação na sociedade. Contudo, há também um contato cada vez mais ágil entre o consumidor e a notícia, a ponto da imagem em sua síntese da informação comparada à gramática ganhar destaque na transmissão de mensagens. A velocidade da informação visual se destaca na interação do consumo midiático virtual, e logo se defende como objeto relevante para produção de material intelectual de estudos do campo apontado.

A busca para compreender a imagem digital e seus processos cognitivos ocorrentes diante dos espectadores, se dá no ambiente compreendido do meio antropológico virtual na contemporaneidade, que elucida as influências das imagens virtuais e sua notoriedade inserida na troca de informações do Espaço do saber, definição de Pierre Lévy para existência de um meio antropológico virtual. Um meio em que prevalece a coletividade e se valoriza a contribuição individual de cada integrante. E, ao analisar o potencial da construção de imagens digitais provenientes de cunho fotográfico, afiveladas à definição de Imagem mental (Conceito apresentado por Lucia Santaella (2012)), são conduzidas as propulsões vinculadas à capacidade individual de cognição de cada ser humano. Assim, ao examinar o Instante Pregnante imerso nas características das composições visuais, como estrutura notável na relação semiótica das imagens virtuais perante os espectadores, se apresenta a via de produção para o material crítico capaz de aprofundar os vínculos firmados entre a imagem digital e o indivíduo.

A pesquisa se utiliza de áreas da sociologia, antropologia, filosofia, semiótica e da teoria da cognição, aborda em seu estudo da imagem, o conteúdo visual midiático disseminado pelo contexto da virtualidade, como rede colaboradora e incisiva no trânsito de imagens da contemporaneidade. O objetivo é a busca das relações entre o Instante Pregnante, conteúdo midiático digital, Imagem Mental e Espaço do Saber, áreas articuladas em defesa do desenvolvimento teórico acerca da interação do indivíduo e a produção imagética digital, contribuindo assim para ampliação do material sobre a imagem no universo virtual. Visando a formação coerente, de recorte e suas delimitações que se baseiam na multiplicação dos

recursos eletrônicos e na ascendente propagação e consumo da imagem digital no ciberespaço.

Assim, apesar de renomadas publicações sobre o universo contemporâneo e a problematização da imagem, a especificidade do encontro entre comportamento, consumo e interação da sociedade e as novas tecnologias, abre um amplo campo de pesquisa ainda muito promissor, especialmente no que diz respeito à configuração da imagem digital e sua assimilação pelo indivíduo. Portanto, atentar especificamente as imagens midiáticas do universo virtual e seu consumo para com a sociedade tem sua devida relevância devido ao aumento considerável da transmissão informacional e a concentração das atividades da civilização humana associadas à velocidade da informação visual.

Compreender os pontos delimitados da pesquisa entre imagem digital, o indivíduo integrante colaborador da sociedade e tecnologia na contemporaneidade, conduz os limites da pesquisa, que objetiva o desenvolvimento do pensamento voltado às questões da interação e absorção dos signos visuais em imagens digitais provenientes do meio midiático. Onde essas são detidas de acordo com sua configuração de características de origem fotográfica, de base com a realidade, e imersas no conceito do Instante Pregnante. E logo direcionam a busca por respostas de algumas questões. Como, o que a configuração das imagens virtuais podem nos incitar? Como o cérebro digere as informações da imagem digital? Como se configura o papel do espectador diante da imagem virtual midiática? Quais são os elementos significativos nesta interação.

Concentrar os esforços para desvendar tais indagações traz a necessidade de organizar sua estruturação, que se inicia com a composição do aporte teórico baseado em pesquisas iniciais inseridas no meio virtual e que proporcionam a direção refletida a publicações acadêmicas em formato digital. Quando então examinadas, conduzem aos pensadores com seus termos e definições correlacionados para o desenvolvimento da pesquisa. Reunidos e então consultados através de fontes bibliográficas, e eletrônicas, de onde são extraídos o embasamento para viabilizar e direcionar as correlações para a elaboração da investigação.

Para os desdobramentos do estudo, são necessárias imagens de sustentação para discorrer sobre a hipótese proposta pelo trabalho, imagens pertencentes ao universo virtual

(especificamente, de circulação na plataforma do *bloggin* Tumblr), que se valorizam no fortalecimento das conclusões. O Tumblr, plataforma de compartilhamento de imagens, fotos, vídeos, *gifs*, áudios, textos, etc, é um sistema que permite a divulgação de notícias e informações de interesse do gerenciador do *blog*. O blogueiro é estimulado a produzir conteúdo e compartilhá-lo. As funcionalidades do *bloggin* permitem e conduzem a pesquisa por *blogs* baseados em seu perfil, assim como ser encontrado por interessados que compartilhem das suas características como usuário.

Portanto, com colaborações imagéticas do Tumblr entrelaçadas ao corpo teórico, é permitido esclarecer aplicações dos termos e conceitos que foram conciliados para construção do corpo teórico. Visto que a seleção de imagens digitais parte da pura e exclusiva transição informacional midiática do meio virtual contemporâneo, ativa e atualizável, sobre qual se sustenta o desenvolvimento da pesquisa.

Impulsionadas pelas relações trabalhadas entre as teorias dos autores elegidos, as imagens são selecionadas através de sites voltados para disseminação de material visual. A seleção acontece sob a combinação de três posições elementares: primeira, baseada no caráter antropológico social do ciberespaço na contemporaneidade; segunda, caracterizada pela leitura sígnica da imagem digital contemporânea; e terceira, quando a configuração de composição da imagem digital representar e justificar a combinação do Instante Pregnante, os princípios da singularidade da imagem e os padrões de interação do observador partidos de exigências do termo Imagem mental. E, devido à combinação de características imagéticas, sua utilização está aplicada por pontos variados da dissertação.

A sustentação do pensamento se utiliza de pesquisas e teorias em material acadêmico que rondam e perpetuam a antropologia e a semiótica, que abordam o universo imagético contemporâneo diante do indivíduo e sua coletividade, com reflexões e questionamentos que se inflamam na multiplicação e disseminação da imagem sobreposta e imersa na vastidão das vertentes do ciberespaço deparadas com a atividade do indivíduo, seu comportamento, consumo e interação.

Acerca das ciências, se sobressaem no âmbito antropológico e sociológico contemporâneo o teórico Pierre Lévy (2015), um pesquisador das tecnologias da inteligência e investigador das

interações entre informação e a sociedade, defensor da ampliação e democratização do conhecimento humano, contribuindo na pesquisa para as relações sociais e interativas do ambiente virtual imagético, assim como Jean Baudrillard (1995), sociólogo francês que analisou em profundidade a sociedade de consumo e a comunicação de massa. Onde aponta sua validade na visão do ambiente virtual como simulacro da realidade, a análise das trocas e a análise do consumo de símbolos e signos. Já quanto ao campo da estética, Jacques Rancière (2008), conhecido por pesquisas no campo, histórico, filosófico, político e estético sustenta o poder do pensamento e da individualidade do indivíduo e problematiza o papel do espectador diante da imagem. Como também defende a linguagem como estrutura comunicacional capaz de identificar diversos acontecimentos da civilização humana.

E voltado ao campo semiótico, muitos materiais se apresentavam pendentes, desarticulados, apresentando certa dificuldade em submeter à imagem ao exame analítico e à investigação científica, no entanto, material selecionado, a publicação de Lucia Santaella e Winfried Noth (2012), lança o campo de pesquisa a um novo patamar de qualificação. O volume problematizou os signos visuais em toda sua profundidade e variabilidade sem ausentar as principais correntes teóricas de representação por imagens. Santaella contribui no campo comunicacional perpassando por diversas áreas de sua extensão a correlaciona a Semiótica Cognitiva ao trazer modelos e vertentes da evolução da área de pesquisa percorrida por diversos autores, disponibilizando as associações necessárias para pesquisa. Winfried Noth tem em seus interesses, a Semiótica Cognitiva, Linguística, Computacional e das Mídias, o que o coloca em evidência na colaboração quando abordado o contexto virtual e midiático, especialmente das imagens. Desta maneira, a importância destes autores se torna imprescindível para a composição do presente material.

Apontadas no caminhar da construção deste trabalho, questões acerca das novas tecnologias, Internet, as imagens virtuais, produção midiática e as mais diversas composições do ciberespaço circundam e interagem com o objetivo proposto. Estas se definiram em três posições primordiais: em primeiro ponto, posicionada no campo antropológico, a validade e relevância do ciberespaço na contemporaneidade, Lévy (2015), segundo, abordado a semiótica da imagem binária, baseado na imagem como signo e sua percepção com linguagem visual contemporânea, Santaella e Noth (2012), e em terceiro, relativizar o Instante Pregnante, Lessing (2011), conceito que apresenta as correlações do diálogo entre a literatura

e as artes plásticas em suas semelhanças e diferenças a definir-se no instante sintetizador do passado, presente e futuro, esse, portanto, afivelado as características singulares de composição de determinadas imagens de origem fotográfica como estrutura sígnica notável na relação semiótica das imagens virtuais perante os espectadores.

Para o desenvolvimento do primeiro capítulo, O Ciberespaço, a pesquisa se ambienta sobre o meio de comunicação e interação do ciberespaço na sociedade contemporânea. As modificações comportamentais do indivíduo diante do ascendente envolvimento com a virtualidade, atrelada à sociabilidade do homem, que reflete na análise do meio digital em suas atividades e possibilidades sociais e antropológicas do crescimento de uma nova classe da civilização humana. Em seguida, análise dos caminhos pelos quais as tendências que influenciam e aproximam a imersão da sociedade no campo digital, que são conduzidas a reenquadrar suas atividades do cotidiano ao múltiplo e complexo do universo virtual. Onde se busca esclarecimentos para as definições, como a maneira de atuação da virtualização diante da sociedade. Enquadradas e tratadas sob o caráter antropológico da civilização transeunte de um novo ambiente social e comunicacional, de grandes mudanças na forma de interação e na troca de informações, de uma emergente sociedade democratizadora do conhecimento, o Espaço do Saber, Lévy (2015). A concluir com as demarcações das peculiaridades da forma imagética digital, em seu caráter artificial algorítmico, que se apresenta distante das características do modelo de representação tradicional da realidade material. Agora convertida à transposição da simulação, um simulacro da realidade. E não dispensando os parâmetros da formação numérica em sua constituição técnica, como código binário, pixels entre outros componentes de sua elaboração, apresentando suas definições e suas possibilidades de interação.

Na elaboração do segundo capítulo, O espectador e a ciência da imagem virtual, tem como objetivo situar a pesquisa na visão geral acerca da semiótica, de seus conceitos, modelos, e linhas de pensamento inclinadas às correlações da digitalização da imagem. Quando se busca usufruir da semiótica de acordo como pensamento perciano, que trata a semiótica como teoria geral das representações, observando a imagem virtual potencializada como representação sígnica. Observando e problematizando o signo imagético confrontado à percepção da nova elaboração da linguagem visual virtualizada perante associações e dissociações do espectador. Validada também a velocidade da comunicação atual, que é refletida no consumo do conteúdo

mediático, sua expansão e a tendência da propagação das imagens digitais. Visto a disseminação da imagem virtual contemporânea como participante da formação de uma linguagem coletiva de interação e troca de informações do ambiente virtual.

Localizada na ciência filosófica cognitiva, a absorção, a assimilação e a participação do indivíduo é trabalhada no contexto de figura elementar do processo de leitura de imagens. Que se vê convidado a complementar as elaborações sógnicas da composição imagética. Para que então sejam feitas as reflexões sobre a construção da imagem mental, suas influências, modelos de processamento e processos mentais, ressaltando os aprofundamentos das faculdades cognitivas do espectador que convidam a qualidade sógnica da imagem, que é comentada através de sua forma perceptível, como também na ausência de estímulos visuais, no âmbito mental.

Para compor o capítulo final, O tempo do instante, é examinado o elemento receptor de toda construção e configuração da produção imagética, o tempo. São examinadas suas passagens e configurações, tanto na imagem como no processo interativo com o espectador. E, como parte significativa do objeto de pesquisa, há a reflexão sobre o Instante Pregnante, instante instigante do tempo, projetado pela compilação dos seus três momentos, passado, presente e futuro. Que é vinculado às características da composição de origem fotográfica, de recorte e elementos propositais de composição, como estrutura sógnica notável na relação semiótica das imagens virtuais perante os espectadores. As aplicações e relatividades do tempo são abordadas no envolvimento do indivíduo e sua relação temporal com a imagem digital, a percepção do tempo intrínseco moldando suas influências. Referindo-se à imagem, o tempo intrínseco refletirá sobre sua criação, sua apresentação, de seu dispositivo de transmissão, todas inseparáveis da composição e estrutura da imagem. Salvaguardada as peculiaridades do dispositivo eletrônico numérico. Logo, atento para os dispositivos de exibição da computação gráfica, como os monitores, que subvertem a imagem tradicional sobre o tempo virtual. O tempo intersticial como o tempo resultante da relação entre receptor e a imagem. Onde se ressaltará o tempo fisiológico, biológico e lógico. Que tem todas as suas atividades sustentadas pela relatividade da concepção e consumo da imagem digital afivelada ao tempo referencial (Não representativo, figurativos e simbólicos), tendo em vista seu caráter imaterial diante de referências de situações real, históricas e abstratas.

1 – Aspectos do ciberespaço

Para o desenvolvimento deste capítulo inicial, que abrange o meio de aplicação e trânsito das imagens digitais, o ciberespaço será tratado através de sua arquitetura, suas fórmulas de comunicação e interação da sociedade contemporânea. Devido à vastidão de seu alcance e sua multiplicidade, compreender seu comportamento diante do usuário o envolve também no amplo contexto virtual, que está atrelado à sociabilidade do homem, seus costumes sociais e culturais, e refletirão na investigação do meio digital em suas atividades e possibilidades antropológicas do crescimento de uma nova classe da civilização humana.

Portanto, não se abdicar da análise e caminhos pelos quais os incentivos influenciam e aproximam a imersão da sociedade no campo digital, é de suma importância, afinal, são esses fatores e alguns outros mais que conduzem e reenquadram as atividades do cotidiano ao múltiplo e complexo universo virtual. Onde se buscará esclarecimentos para as definições, como a maneira de atuação da virtualização diante da sociedade. Tratadas sob o caráter antropológico da civilização transeunte de um novo ambiente social e comunicacional, de grandes mudanças na forma de interação e na troca de informações, de uma emergente sociedade democratizadora do conhecimento, o Espaço do Saber, Lévy (2015).

A considerar as demarcações das peculiaridades da forma imagética digital, em seu caráter artificial algorítmico, que se apresenta distante das características do modelo de representação tradicional da realidade material. Agora convertida à transposição da simulação, um simulacro da realidade. Ressaltando e abordando os parâmetros da formação numérica em sua constituição técnica, como código binário, pixels, entre outros componentes de sua elaboração, e assim apresentar suas definições e suas possibilidades de interação.

Imergir na vastidão do *ciberespaço* exige um olhar aberto ao seu desenvolvimento e suas atualizações, que tão próximo da sociedade, convida e estimula sua interação para os mais variados fins. Pois, tão inserido nos hábitos do cotidiano do indivíduo, detém muitas atividades sociais, são transcrições das ações da vida real, são novas maneiras de sentir, perceber, lembrar, trabalhar entre tantas outras do convívio social: “O ciberespaço constitui

um campo vasto, aberto, ainda parcialmente indeterminado, que não se deve reduzir a um só de seus componentes.” (Lévy, 2012, p.102).

O *ciberespaço*, que pode ser compreendido como um ambiente das redes digitais como um local de concentração da conversão das tarefas da sociedade, onde se instauraram e ultrapassarão as fronteiras do convívio social, cultural e econômico. *Ciberespaço*: de origem americana, a palavra foi utilizada a primeira vez por William Gibson, em 1984, no romance *Neuromancer*¹. Representando um aglutinador das relações do indivíduo, em que no borbulhar das movimentações socioculturais para a virtualidade, todos os dispositivos se estruturam pela unidade tecnológica de informação do universo virtual. A compreender os modos de remodelagem em que as formas de comunicação em massa (televisão, telefone, livros, jornais) se atualizam com cada inovação tecnológica digital.

Em sua arquitetura, posicionada sob o âmbito social, onde se pode observar cada dia mais uma maior imersão de seus usuários, que buscam e ativam grande parte de suas necessidades via ações de construção digital, na estrutura em que já habitamos os caminhos informacionais do *ciberespaço* se estruturam em sítios com peculiaridades e subjetividades de determinados indivíduos ou grupos. “O ciberespaço: nômade urbanístico, gênio informático, pontes e calçadas líquidas do Espaço do saber.” (Lévy, 2015, p.102). Entendido como um ambiente social e comunicacional, de grandes mudanças na forma de interação e na troca de informações, de uma crescente sociedade de compartilhamento e difusora do conhecimento. Que tem por suas características, maneiras distintas de sentir, perceber, lembrar-se, entre tantas outras atividades. É um sistema de interação em constante mutação, de desenvolvimento incessável, um complexo de equipamentos coletivos de inteligência, um fervilhante espaço repleto de signos e ressignificações.

Compreender a significância das tecnologias envolvidas e sua expressividade na formação e no transcorrer das relações entre os indivíduos nos direciona imediatamente para o *ciberespaço*, que se coloca como um grande meio de convivência social e de atuação política, assim como também estética. A utilização tecnológica já é tão intensa e impregnada no cotidiano, que reconhecê-la exige atenção, são inúmeras novidades técnicas surgindo

¹ William Gibson, *Neuromancer*, São Paulo, Editora Aleph, 2003

desenfreadamente a ponto de esquecermos o vasto sistema aberto e dinâmico que elas constroem nas interconexões do *ciberespaço*. É preciso reconhecer as diversas ações e possibilidades que elas podem oferecer ao uso do cidadão, uma variedade de possibilidades que poderiam ser objeto de deliberação para os usuários e não somente aos desenvolvedores do sistema.

1.1 – Virtualização da sociedade

Com o advento das tecnologias digitais, que progressivamente foram se inserindo na vida da sociedade, assim como impondo a aceitá-las, trouxe consigo a transformação das relações de espaço e tempo dos indivíduos com seus objetos e referências. Um amplo movimento de virtualização com magnitudes dirigidas a todos os campos socioculturais da sociedade contemporânea. Definido pelo sociólogo francês Léo Scheer, uma “civilização do virtual”. Uma sociedade não mais estruturada de acordo com categorias estáveis, independentes de quais sejam, mas, vista como uma trans-sociologia. (Scheer, 1995)².

Assim, pela clara impossibilidade dos limites definidores de uma sociedade, onde há transições que se entrelaçam e transpassam entre as classes ou categorias instáveis, diferentes dos exemplos do pensamento de modelo sociológico clássico, sua multiplicidade aproxima a inserção e atividade da civilização virtual. Encantadora e facilitadora para as contemporâneas relações da sociedade. Logo, buscar exemplificações de sua movimentação é uma simples tarefa diante da imensidão de recursos tecnológicos que se proliferam em cada ação do cidadão.

Seu crescimento é multiplicador, pois se apoia no entusiasmo social de cada usuário. Existe nesta proliferação uma corrida por novidades e atualizações, são *smartphones*, *tablets*,

² Citação no texto original: "La société n'est donc pas structure, comme le pense toute sociologie, en fonction de catégories stables, quelles qu'elles soient: classe, groupes, courants ou tout autre ensemble; elle est devenue transsociologique..."

players, consoles, internet, smart-TVs e os mais variados *gadgets*. Há uma evidente ebulição da sociedade em direção profunda ao universo virtual, muitas de nossas atividades rotineiras já estão tarjadas pela virtualidade, o que faz da conversão dos meios analógicos para seus semelhantes digitais um impulsionador do desejo insaciável de consumo. Um constante desenvolvimento de aparelhos multitarefas com concentração das atividades que se voltam a dispositivos cada vez mais acessíveis, mais potentes e de melhores recursos visuais.

Diante da propagação do uso da internet, o convívio nas comunidades virtuais traz a tona uma espécie de sociabilidade entre seus usuários, e que pela inclusão maciça dos ciclos de interação entre os usuários, se apodera das suas expressões sociais e as converte para adaptações segundo as formatações das possibilidades digitais.

Contudo, esta aglomeração eletrônica que permite o convívio na “sociedade virtual”, não se vale somente da tecnologia. Os vínculos de desenvolvimento de uma sociedade são abrangentes e semeados por suas conexões, a relação entre tecnologia e a sociedade não é enrijecida, pelo contrário, flexível e pluralizada, no caminho das direções, são complementares. Atuam com interposições mútuas. É afirmar a associação de formas sociais e estéticas da contemporaneidade com a atividade técnica da sociedade atual, pois ambas são desenvolvidas intelectualmente pelo mesmo ser que a consome, o humano como indivíduo e cidadão.

Na complexidade do campo virtual eletrônico, de uma sociedade imaterial, é necessário pontuar as unidades que as compõem. Impedidas de conter matéria física, sua formação se apropria de combinações binárias, são algoritmos responsáveis pela reorganização do que é convertido a sua realidade. Está viva e aplicada a sociedade contemporânea, disseminado em todo âmbito sócio cultural, são transformações concretizadas com efeitos consumidos diariamente. *E-commerce, Cashback, Virtual Bank, Chat, Virtual Tour, Digital Art*, são inúmeras atividades da sociedade que sofrem conversões de sua materialidade para gradualmente se envolverem no atual ciclo de informação contemporâneo.

Com a efetivação da transição de vários setores da economia, cultura e convívio social, fica nítido a tradução da realidade material para os moldes da imaterialidade, são informações remodeladas por unidades digitais, bits, pixels, extensões de áudio, e não somente as

convertemos, é uma atividade bidirecional, nossos comportamentos também são convertidos em dados, em informação para as redes e bancos de dados. Considerada por Pierre Lévy com uma realidade paralela, e não um campo desfavorecido, nós atuamos sobre o universo virtual assim como ele atua sobre nós. (Lévy, 1995, p.10)

A comprovada ação de interferência da existência da civilização virtual, de indivíduos atuantes como usuários que se saciam com “soluções” promovidas pela configuração digital e as solicitam assim como influenciam novas medidas para o desenvolvimento e conversão de outras tarefas do cotidiano, o movimento generalizado de virtualização envolve todos os campos do ser humano contemporâneo. É inevitável não sintetizar todo processo com a simplicidade da palavra conversão, imaginar matéria traduzida por referente imaterial digital. O que de fato se enquadra num contexto muito além da mutação para o digital.

A virtualização não implica numa transferência do indivíduo ou grupo de indivíduos para suas definições e artificios. Não pode ser compreendida como uma compilação de atividades do contexto social que foram inseridas e remodeladas por números e suas combinações. Não é o fim do mundo real, mas, a propagação de outro em convivência com o mesmo. Uma transformação de um modo de vida do ser humano para outro modo de ser. O formato virtual não é o oposto do real. (Lévy, 1995 Apud Lemos, 1997, p.23)³.

A morfologia da palavra virtual vem do latim, “virtuais”, de “virtus”, que se define como força ou potência. O virtual não se opõe à realidade, mas, sim a atualidade, o que são dois modos diferentes de ser. A capacidade do virtual se situa no espaço tempo da possibilidade de se realizar, se assemelha com a realidade, e o que lhe resta é se concretizar, existir. Já o parâmetro da atualidade, transmite a sensação da solução de um problema imediato. “Est création, invention d'une forme à partir d'une configuration dynamique de forces et de finalités” (Lévy, 1995 Apud Lemos, 1997, p.23). É algo que foi desenvolvido a partir de formas e configurações de determinadas qualidades e para seus determinados fins.

Contextualizado pelo universo virtual, na relação do indivíduo com o sistema binário, no vasto complexo imaterial produzido por tecnologias de programação (Tecnologia da Informação e da Comunicação - TICs), suas projeções de referentes relativos da realidade se

³ “*un processus de transformation d'un mode d'être en un autre*” (Lévy, 1995 Apud Lemos, 1997, p.23).

realizam apoiadas as faculdades cognitivas dos usuários. O exemplo da relação do homem com os softwares desenvolvidos, enquanto o homem tem a virtude de atualizar (processá-la), o programa incita a virtualização. Assim, nós ativamos a solução do problema virtual diante do que nos foi apresentado, e solucionamos através da nossa atualização para desvendá-la. É uma ação resultada a partir dos questionamentos vindos da virtualização. O desempenho é o produto do acontecimento de algo preestabelecido, no tempo em que a atualização é o desvendar da solução do questionamento.

Para Lévy, virtualizar algo pode ser sintetizado por: “découvrir une question générale à laquelle elle se reporte, à faire muter l'entité en direction de cette interrogation” (Lévy, 1995, p. 16), é encontrar algo geral sobre aquilo que se refere, e transferi-la para o interrogatório. Vestido pelo ponto interrogativo, a virtualização coloca a questão do desterritorializar. A virtualização traz a tona algo muito maior e mais abrangente, a desterritorialização, e a trata como uma questão da passagem do imediato para um olhar de maior amplitude do “agora”, algo “além” da imediatez.

Ter em vista a potência de expandir o olhar remete objetivamente a virtualização, que de acordo com Pierre Lévy, deve ser vista como um questionamento que irá reposicionar o atual sobre a problematização que o compõe. Nos deparar com formatações propostas pelo *ciberespaço* atenta para a percepção das características de seus usuários, que a modelam e são remodelados pela mesma. Tal arquitetura é propiciada pelo papel de seus integrantes, que se diversificam e se amplificam, podem ser criadores de *interface*, desenvolvedores de *softwares*, programadores, arquitetos, engenheiros, juristas da informação, etc. Neste âmbito, os relacionados têm o papel técnico, estão diretamente ligados às decisões das incidências político sociais, culturais e econômicas.

Assim como classes de representantes das áreas de construção civil, entre engenheiros, urbanistas, arquitetos e outros mais, que contribuem para a elaboração da arquitetura do ambiente material da realidade, pensados para o trânsito e convívio do ser humano, do lado das alterações estimuladas pela capacidade digital, os especialistas no desenvolvimento e programação da arquitetura do ciberespaço colaboram diretamente para a produção dos ambientes do pensamento (sistemas de signos, tecnologias intelectuais), de percepção (interfaces), de ação (trabalho a distância) e de comunicação (direitos de acesso, políticas

tarifárias) que em grande parte irão estruturar as soluções sociais e culturais. (Lévy, 2015, p.108).

Lévy, numa visão organizadora, aponta orientações de critério ético e político que conjugam num guia de construção do ciberespaço. E diante do meio, o ciberespaço, onde se estabiliza uma civilização virtual, Pierre Lévy afirma a necessidade de eleger numa visão organizacional de encorajamento de dispositivos que contribuem para uma inteligência ou imaginação coletiva. E segundo esse princípio envolvido pela noção do Espaço do Saber, devem ser encorajados essencialmente: (Lévy, 2015, p.108).

1 – Os instrumentos que favorecem o desenvolvimento de laço social pelo aprendizado e pela troca de saber;

2 – Os agenciamentos de comunicação capazes de escutar, integrar e restituir a diversidade, em vez daqueles que produzem a difusão midiática tradicional;

3 – Os sistemas que visam o surgimento de seres autônomos, qualquer que seja a natureza dos sistemas (pedagógicos, artísticos etc.) e dos seres (indivíduos, grupos humanos, obras, seres artificiais);

4 – As engenharias semióticas que permitem explorar e valorizar, em benefício da maioria, os jazidos de dados (contribuição de cada um), o capital de competências e a potência simbólica acumulada pela humanidade.

Portanto, assimilar pontos de elaboração da arquitetura do ciberespaço associado à convivência de uma sociedade virtual nos leva a uma potencialidade em que a permanência das atividades rotineiras se desenvolvem para formação de vínculos sociais, de compartilhamento, de aprendizado coletivo, formas chave para evolução dos formatos de interação, integração e propagação da compreensão da diversidade midiática. É reconhecer as peculiaridades de indivíduos e grupos humanos, ou até mesmo outros sistemas vivos que tem e como se desenvolvem, e como se adequam ao meio virtual do ciberespaço. E não desconsiderar as vias e ferramentas semióticas em evolução que facilitam usufruir o máximo das contribuições individuais e coletivas da evolução da sociedade.

Compreendido no contexto da criação e gestão dos signos que se articulam e movem às conexões do âmbito virtual, a transmissão sígnica de conhecimento coletivo está amplamente voltada à cultura em sua totalidade. Logo, os responsáveis e influentes pela elaboração do meio virtual, devem se apoderar das aberturas que o meio disponibiliza para propiciar uma construção eficiente de inteligência compartilhada. O que revela seu lado oposto, em que sem uma consciência e conhecimento adequado sobre a sociedade na virtualidade, o resultado seria uma técnica de desenvolvimento ineficaz a comunidade.

Logo, ao reconhecer a multiplicidade das áreas atuantes e ainda disponíveis ao meio virtual, evidenciam a desterritorialização da cibercultura, uma formação em constante evolução e adaptação inserida na virtualidade, que está intimamente ligada ao processo de virtualização, primordialmente com a valorização da informação e do conhecimento.

Conhecimento e informação são elementos desterritorializados. Não são limitados por barreiras. A informação que transita é uma forma de virtualização. Quando algo, ou um acontecimento é transmitido pela ação midiática, esse movimento corresponde a uma virtualização do acontecimento, sob a aparência de informação. Quando então tal informação é virtualizada no momento em que a interrogamos, carecerá de etapa final, o que neste sentido o consumo da informação não a destrói. Até então a conclusão semiótica, quando a recepção da informação virtualizada será processada em atualização, que condiz em sua utilização, visto que somos nós que a concluímos, nós a atualizamos pela busca da resposta. O que defende a atividade da virtualização em diversos territórios, não havendo delimitações para o seu funcionamento.

A humanidade como uma civilização complexa de propriedades acumulativas e em permanente evolução em todas suas áreas sociais, políticas, culturais e econômicas, carrega consigo um imenso aparato evolutivo de atividades semióticas em colaboração com respostas cognitivas aprimoradas em consonância com as exigências evolutivas, que segundo Lévy, tem estrita conectividade relacional com o ato da virtualização. Pois, segundo exemplificação conceitual do funcionamento da virtualização, o mesmo gesto já se configura sem mesmo a necessidade da inovação tecnológica computacional.

A virtualização segundo Pierre Lévy acompanhou toda humanidade em seus acionamentos cognitivos, “a virtualização não é um fenômeno recente, pois toda a espécie humana se construiu por atualizações (gramaticais, dialéticas e retóricas)” (Lemos, 1997, p.24). Assim, como ação conjunta da evolução da sociedade, virtualizar é algo que está constantemente aplicado e ativo em nossas atividades diárias. A virtualização não deve ser compreendida como uma ilusão, como um desaparecimento, mas, sim uma dessubstancialização voltada a desterritorialização, ativada e reativada ciclicamente. Deve ser compreendida como a passagem do particular para o coletivo e do interno para externo, assim como o circuito contrário. Não podendo desconsiderar os dispositivos acoplados a essa elaboração e suas intervenções complementares, dispositivos técnicos (ferramentas viabilizadoras), semióticos sociais (meios de trânsito e aplicação) e a sua influência no funcionamento fisiológico do indivíduo, ambos suplementares na dinâmica virtualizante.

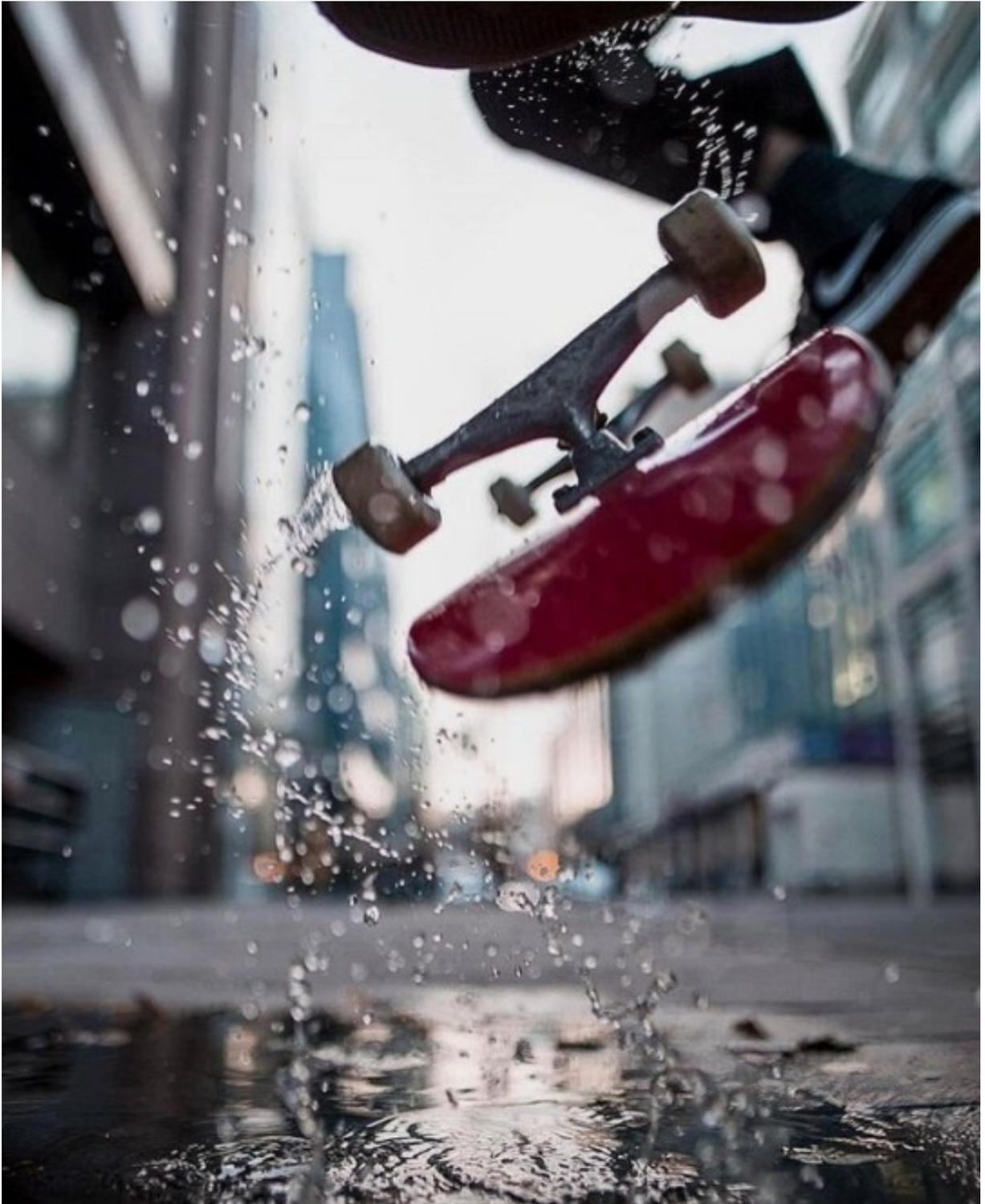


Figura 1 – Sem título. Autor desconhecido. Postagem em setembro de 2018. Fonte: <https://ctbonvivant.com/post/173027136905>. Acesso em: 19/04/2018.

Toda forma de arte, vista sob a face do conhecimento, do “saber e fazer”, está locada no espaço dos procedimentos de virtualização e atualização “Toda técnica é a virtualização de

uma ação e, ao mesmo tempo, atualização de uma (questão) pelo dispositivo” (Lemos, 1997, p.24). O que se aproxima então é a capacidade técnica/artística inata dos indivíduos, que constitui tanto em seu caráter individual como também membros integrantes de uma civilização, e deve ser compreendida como algo distante de um privilégio, mas, sim algo de originalidade do desenvolvimento do ser humano.

A Figura 1 reflete o poder do dispositivo, no caso um equipamento técnico fotográfico, em que a máquina fotográfica virtualiza uma ação. A arte como técnica traz e reflete as funções motoras fisiológicas e cognitivas do indivíduo, o ser humano, com um papel muito além do desempenho de uma função extensiva do corpo, virtualização de algo ou uma ação reconhecida pelo indivíduo, como no caso da Figura 1 em que é virtualizada na captura de uma ação observada pela fisiologia do olhar do espectador. Assim, segundo o conceito de Lévy, um produto fim (ou ação) de algo que pode ser virtual. Como o *skate* da Figura 1, os saltos, as manobras, a ação que culminou na captura do instante do momento espaço tempo é o resultado do poder da virtualidade de um skatista. As manobras são virtuais. Porque carregam consigo o poder de incitar o reconhecimento de sua origem essencial, o skatista. A simples figura de um skatista virtualiza suas atividades, e os espectadores, os indivíduos, nós, atualizamos tal virtualização cada vez que nos deparamos com a figura de um *skateboarder*.

Sob o olhar geral da produção artística e as relações que as envolvem, Lévy (2015, p. 104) elabora três proposições independentes de atrativos culturais inseridas na complexidade do ciberespaço:

1 . Chamadas, comandadas, remetidas, afastadas, aproximadas, representadas dessa ou daquela maneira segundo os gostos e ocasiões... são mensagens de qualquer ordem, que giram em torno dos receptores, doravante situados no centro. (inversão da atividade característica dos meios de comunicação em massa).

2 . As distinções estabelecidas entre autores e leitores, produtores e espectadores, criadores e hermeneutas, confundem-se em proveito de um *continuum de leitura escrita* que parte dos que concebem as máquinas e redes até o receptor final, cada um deles contribuindo para alimentar, por sua vez, a ação dos outros (Declínio da assinatura).

3 . As separações entre as mensagens ou “obras”, concebidas como microterritórios atribuídos a “autores”, tendem a desaparecer. Toda representação pode ser objeto de armazenagem, combinação, reutilização, etc. Segundo a emergente pragmática da criação e da comunicação, distribuições nômades flutuam sobre um imenso plano semiótico desterritorializado. É natural, portanto, que o esforço criador de mensagens desloque-se delas para dispositivos, linguagens, “arquiteturas” dinâmicas, meios.

Assim, desde o advento do ciberespaço, certas questões associadas à criação e composição artísticas são retomadas e ajustadas sobre novo suporte. Questões recorrentes no processo criativo de artistas envolvidos com o papel e limites do quadro reativam alguns pontos, como a obra, seu limite espacial, forma expositiva, recepção, reprodução, difusão e interpretação. Todas essas questões reenquadradas pelo ciberespaço exercitam o papel do quadro num lugar sem contenção, um espaço desterritorializado, o que lhe impulsiona e apresenta a necessidade de se adaptar e se desenvolver no espaço virtual.

Atuando no ciberespaço, a produção artística da cibercultura difunde novos pensamentos e maneiras de interação da sociedade, onde o ambiente tecnológico dispõe para a produção cultural meios que propiciam o desenvolvimento de novas, ou remodeladas formas de arte. E o lugar da tradicional rigidez do emissor e do receptor são ignorados e se apresentam ao campo das possibilidades, um campo aberto de mutações em constante andamento de suas virtualizações. E, ter a compreensão do papel desempenhado da virtualização no universo virtual nos aproxima de seu funcionamento exercido muito antes do advento da tecnologia computacional, como saber que a questão técnico/artística é um operador de virtualização.

Segundo Lévy, toda arte é “virtualização da virtualização”, e numa sociedade virtual envolvida de inúmeras atividades do cotidiano detidas por vias da digitalização, o papel estético é extremamente expressivo, e esta arte atua no campo da sensibilidade do indivíduo, trazendo problematizações da realidade que são alargadas nos limites de suas possibilidades. No contexto artístico de uma sociedade virtual contemporânea, o processo expansivo atinge extremos de inovação constantes, em que a arte ainda é virtualização da virtualização do indivíduo, no entanto, conformada pela digitalização das possibilidades binárias, utiliza-se de sua tecnologia computacional virtualizante.

1.2 – O meio antropológico virtual

Desde a evolução do ser humano sempre existiu o convívio entre a espécie, de uma ampla e complexa relação de compartilhamento entre suas diversas atividades, desde a origem, evolução, desenvolvimentos físicos, culturais, fisiológicos, psicológicos, costumes sociais, etc, campos que abordam o contexto da humanidade, abrangente em todas suas dimensões. E sobre o ponto de vista da virtualidade, aproximada pelo desenvolvimento do ciberespaço, não somente como um campo de extensão da convivência do ser humano, mas, um meio reativo ao cotidiano dos usuários, hoje acessível à grandiosa fatia da civilização humana, na qual as possibilidades sociais associadas às identidades dos integrantes abrem as portas ao espaço antropológico do universo virtual. De acordo com Pierre Lévy (2015), é denominado como “Espaço do Saber”.

Definições diversas sobre um espaço antropológico conjugam do mesmo pensamento, um sistema de proximidade pertencente ao mundo humano, logo, é dependente de técnicas, de linguagens, de significações, da cultura, de convenções, das representações e das emoções humanas. Pela noção espacial, pessoas que integrem um território, estão mais próximas quando pertencentes a um mesmo sítio, um território delimitado, a exemplo da coletividade local de um bairro, e estão mais distantes como cidadãos de uma sociedade e suas interconexões quando projetadas sob a amplitude territorial de um país.

Lévy elege quatro espaços relacionados às constituições da humanidade, a Terra, o Território, o Espaço das mercadorias e o Espaço do Saber. Sobre o primeiro espaço, a Terra é vista como primeiro espaço de significação reconhecido pelo ser humano. Ela se situa sobre três primordiais atribuições que distinguem o homem dos demais seres vivos, sendo elas: a técnica, as complexas formas de organização social e a linguagem. Sob a defesa que somente os seres humanos convivem sobre toda a terra, onde os animais habitam em sítios ecológicos; na Terra, a identidade humana se estabelece simultaneamente com os vínculos do cosmo, a abrangência dos diversos significados do ser e sua contínua relação com o espaço e tempo do universo humano, e na relação filial ou aliança com outros homens. O que apresenta a

significância da linguagem numa sociedade, afinal, somos reconhecidos primeiramente por nossos nomes, laços formados do convívio social de expressão simbólica na linguagem.

O segundo espaço, o Território, é reconhecido e desenvolvido com a civilização humana, ela se volta aos modos de conhecimento dominantes baseados na escrita, o que seria o início do desenvolvimento dos saberes sistemáticos e teóricos. Nesse espaço, o reconhecimento da existência não mais se estabelece no cosmos, mas, está vinculada ao domínio territorial, de pertencimento, definido por seus limites de fronteira. Em nossas apresentações pessoais, dizemos nossos nomes e de onde viemos, isso é a nossa relação de identidade com o Território. Tal como as diversas entidades, instituições, órgãos e afins, os lugares que convivemos que têm a mesma ligação de identidade territorial, com suas aplicações direcionadas as suas atividades, burocracias, regras, fronteiras, hierarquias e lógicas de inserção ou exclusão.

O terceiro espaço antropológico é o Espaço das Mercadorias, que se desenvolveu com o avanço dos mercados mundiais, se expandindo com o alcance das ligações intercontinentais. O que essencialmente o caracteriza é o trânsito, o fluxo, a troca, o fluxo de matéria-prima, mercadorias, capitais, mão de obra e informações. Subordinado aos fluxos econômicos surge com o crescimento e expansão da globalização em um evidente movimento de desterritorialização, o que não significa suprimir os territórios, mas, subverte-los. Segundo Lévy (2015), o Espaço das Mercadorias não reduz a significância dos demais, mas, se distingue por sua velocidade expansível. Pode ser reconhecido como um propulsor da evolução. Diante do olhar de seu maior valor, a capacidade de dominar os fluxos ressalta o papel das empresas, as indústrias, vistas sobre olhar geral da manufatura das matérias e da informação.

Conferindo a significância dos estudos da informação, por volta de meados do século XIX, a ciência clássica é submetida ao surgimento da “tecnociência” (Lévy, 2015, p. 21), uma ciência relativa ao constante dinamismo das pesquisas nos campos da inovação econômica. O que a coloca em ascensão como ciência aberta e em consonância com o desenvolvimento da simulação e modelização numérica, que questionam modelos tradicionais epistemológicos e se voltam à previsão de um quarto espaço antropológico.

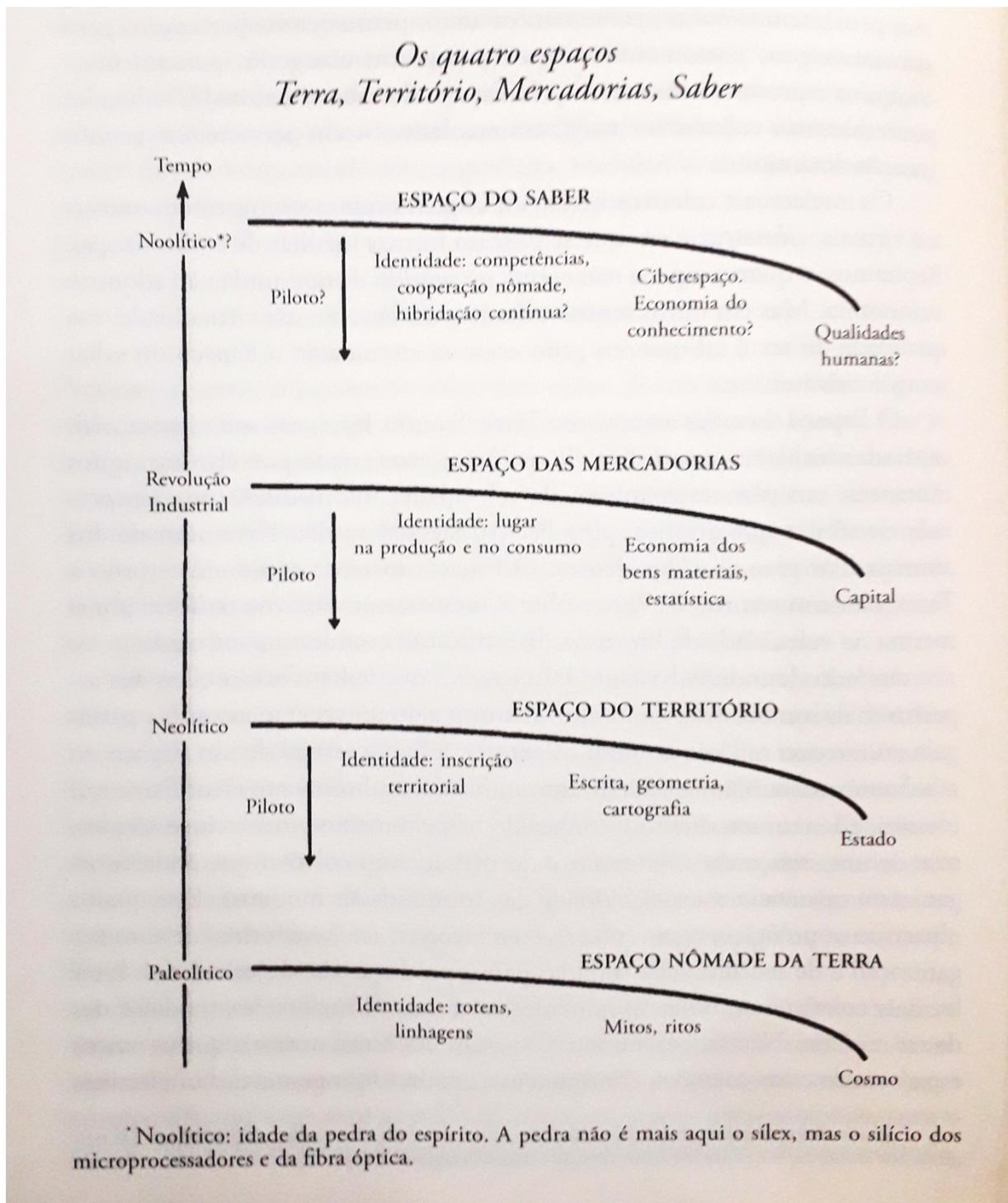


Figura 2 – Os quatro espaços: Terra, Território, Mercadorias, Saber. Fonte: Lévy, P., 2015, p. 120.

Se reconhecer pertencente, ter identidade, coexistir ao espaço dos fluxos das mercadorias é estar incluso e ativo no sistema de expressão econômica, ter seu lugar definido na trama das redes de negócios, fabricação e de comunicação. O que implica na exigência social empregatícia, estar contribuindo com o sistema, estar empregado. Assim, condizente as

exigências conferidas a grande parte da sociedade, nos reconhecemos como indivíduos contribuintes do convívio social, ligando os três espaços apresentados, a Terra, seu nome, o Território, seu endereço, o Espaço das Mercadorias, sua profissão.

E como lidar com o desenvolvimento de um espaço capaz de conciliar o convívio sem as demarcações exigidas pelo convívio tradicional? Sem a necessidade de um nome, sem endereço, e sem profissão. O desenvolvimento tecnológico eletrônico, o surgimento das possibilidades computacionais, as conversões das atividades sociais segundo a virtualização via meio digital, são alguns dos fatores que contribuem para uma crise dos modos sociais de identificação e condutores para o rompimento e estruturação de outro espaço antropológico, o da inteligência e saber coletivo, cujo aparecimento não se prende a formações de histórico-evolutivas da civilização humana. Devido à formação e atividade do Espaço do Saber, sua efetivação não descarta os outros espaços antropológicos apresentados, mas, o assimila e tem capacidade de dominá-los. Uma combinação dos recursos angariados pela velocidade da rede econômica e sua disseminação de informação, das marcas do poder territorial e da identidade construída diante da terra.

Ter a consciência das complexas capacidades desenvolvidas pelo ser humano reflete em sua relação com tudo que o envolve, onde seu destaque como ser habitante da terra se vale por sua inteligência e suas habilidades tecnológicas. Não só um habitante, mas, um ser em convivência, estruturado com todo seu redor e desenvolvidor de conhecimentos específicos em cada espaço antropológico. Quando diante do quarto espaço, o Espaço do Saber, o que tanto o diferencia em seu conhecimento? De acordo com Lévy, o Espaço do Saber se destaca pelo menos por três motivos: a velocidade da evolução dos saberes e a imensa quantidade de indivíduos que compartilham, aprendem e desenvolvem conhecimentos; as características estruturais do meio que o detêm; e a aplicação das ferramentas caracterizadas pelo ciberespaço, que eclodirão junto à profusão informacional em distintas criações espaciais, figuras sociais, formações estéticas e identidades singulares.

A velocidade em que transita e se prolifera o compartilhamento de informação no universo digital não se aproxima nem nunca foi tão grande visto a evolução técnico científica tradicional, principalmente no que se refere às influências e consequências diretas sobre o dia a dia da sociedade, suas relações com o trabalho, meios de comunicação, relações corpóreas,

espaciais, e inúmeras outras. No universo virtual do saberes, o espaço que se desenvolveu e desenvolve tem a maior aceleração de aplicação de um conhecimento adquirido e também o mais acentuado quando relacionado aos demais espaços convencionais da realidade material. Tratar da amplitude massiva de indivíduos, usuários, cidadãos virtuais, que interagem no meio antropológico virtual do Saber, apresenta o fator de disseminação e impossibilidade de reservar um conhecimento a um grupo de indivíduos. “É o conjunto de coletivo humano que deve, daqui por diante, se adaptar, aprender e inventar para viver melhor no universo complexo e caótico em que passamos a viver” (Lévy, 2015, p.22). No entanto, já é há muito tempo um espaço habitado e de nossa convivência, e que não bloqueia nosso dever coletivo de adaptação, de aprendizado, e nossa capacidade de inovação para convivemos no espaço que já faz parte de nossas vidas. São suas ferramentas, suas facilidades, são artifícios enormes se comparadas fora de sua complexidade. Ver por exemplo a infinita e atualizável capacidade das informações que permeiam o meio é incomparável a qualquer outro meio de propaganda midiática, o que, no entanto, colide com os reduzidos instrumentos disponíveis de controle para filtrar informações confiáveis ou pertinentes, que serviriam de agentes reguladores no fluxo informacional.

Pierre Lévy vê como figura central da elaboração do Espaço do Saber, sua constituição, sua formação de fórmulas e caminhos pelos quais correm suas mensagens, onde deve haver “instrumentos institucionais, técnicos e conceituais para tornar a informação “navegável”, para que cada um possa orientar-se e reconhecer os outros em função dos interesses, competências, projetos, meios, identidades recíprocas no novo espaço.” (Lévy, 2015, p.23).

Os conhecimentos ativos dos aprendizados conquistados pelos seres humanos e suas qualidades estão no foco do reconhecimento deste espaço, que se valoriza com as ferramentas comunicacionais do meio desenvolvido. Coberto pelo contexto social, sua maior contribuição se vale da facilidade conferida pelo ciberespaço para divulgação e compartilhamento das faculdades mentais de grupos ou indivíduos convergindo na construção de intelectos coletivos. Para esta elaboração, o papel das ferramentas tecnológicas se aplica numa infraestrutura técnica conciliatória do cérebro coletivo destas vivas comunidades sociais. A importância que a informática traz, não significa que suas técnicas e transmissão digitalizadas teriam o poder de substituir o homem, nem mesmo se assemelhar a uma inteligência autônoma aos seres humanos, mas, sim desenvolver a efetivação de coletivos inteligentes,

lugar onde cada um pode contribuir com suas capacidades sociais e cognitivas reciprocamente.

O Espaço do Saber, que se sustenta tecnologicamente pela indispensável instrumentação técnica, não se prende somente ao contexto matemático dos códigos binários que o constituem, mas, em sua equivalente força de reinvenção dos laços sociais envolvidos pelo aprendizado recíproco, da inteligência coletiva, e da associação das competências individuais do indivíduo. O que reforça o cerne da configuração da inteligência coletiva não estar exclusivamente associado ao conceito cognitivo, mas, sim compreendida no exercício do “trabalhar em comum acordo” (Lévy, 2015, p.24). A inteligência coletiva do Espaço do Saber deve ser compreendida por sua amplitude de alcance ilimitado, de caráter global, cujas importâncias éticas e estéticas são tão valiosas quanto os fatores tecnológicos e organizacionais.

Em todo processo de desenvolvimento conquistado pelo ser humano, por cada indivíduo em suas formações e experiências, as interações com as coisas, com tudo que nos envolve, desenvolve competências. E por meio desta farta conexão com os signos, transmitidos por todas as coisas e associados à informação, formamos e adquirimos conhecimento. E, em relação aos indivíduos, uns com os outros, através de contato, irrestrito ao ato presencial, construímos o exercício do viver e saber. Assim, as competências, o conhecimento, e o saber, conectados e envolvidos uns com os outros, são três modos complementares da capacidade cognitiva, que se modificam em todo momento uns nos outros. Todo ato de comunicação, transmissão de ideia, de experiência, de informação, como também visual, assim como toda relação humana, implica na abertura individual para recepção ou elaboração de um aprendizado.

No percorrer da vida do ser humano, como cidadão pertencente e exigido em sua formação pela necessidade social da convivência com outros indivíduos e pela inevitável interação com objetos e elementos ao seu redor, a formação das competências e conhecimentos que envolvem o círculo de troca alimentam a sociabilidade do saber, que se apresenta explícita no aprendizado mútuo proporcionado por via das relações entre os homens de uma sociedade, reforçando a atuação das identidades como identidades do saber.

Na construção, desenvolvimento e consolidação do quarto Espaço do Saber, como espaço de compartilhamento coletivo do conhecimento, aberto a todos, onde cada pertencente do meio apresenta suas competências resultadas através do conhecimento, e que levam ainda na receita sua relação com os demais indivíduos para desabrochar novos saberes, que assim são acrescentadas à liberdade de utilização e colaboração, questões que emergem para reconhecer às contribuições de quem as originam. E então, se abrem algumas perguntas, como exemplo: Quem são os outros? O que eles sabem? Sabem coisas que eu não sei?

Apenas por considerar a individualidade dos componentes do meio, é simples considerar as contribuições específicas de cada um. E o fato que nossas zonas de experiências não são as mesmas, conclui que os saberes trazidos por cada um de nós apresentam uma possível fonte de incrementação dos próprios saberes, onde contribuir num aumento do saber do ser, como simplesmente não atribuir e apenas ser diferente. Mas, pode-se ter melhor envolvimento no coletivo, assimilando e associando todas contribuições, para assim atuarem melhores em conjunto. Porém, diante de toda complexidade interativa e facilidades comportamentais do pondo de vista social deste meio antropológico, há de se relativizar que sua existência e contribuições coletivas não são completas, autônomas, é necessário saber que sua atividade nunca será completa, e não deve ser, afinal, não se pode garantir a redução do saber apenas disponível por vias de dados tecnológicos. O saber que Pierre Lévy defende é o *savoir-vivre* (Lévy, 2015, p.22), o saber viver em toda sua abrangência, que se encontra diretamente associado à convivência e o pertencimento do mundo, qualidades e conhecimentos integrados em cada um ao longo da vida. Logo, por essa razão, que o poder da informação linguística, visual, midiática e todas suas dimensões são tão significativas, pois é na partilha que será possível absorver novos conhecimentos, se informar, dialogar, interagir, todas as formas em que o signo atua transmitindo uma informação, uma referência real, para captar um aprendizado do outro. E que mesmo assim jamais será possível compilar todas as contribuições do outro.

Existe no outro uma beleza do conhecimento oculto, um permanente encanto de um saber quase indecifrável, que a cada parcela adquirida nos incita há saber mais, buscar mais, nos aprofundar, imergir numa busca incessante de respostas para saciedade do conhecimento. Simplificar o saber do outro a uma simples especialidade não justifica a absorção do seu saber fazer:

“O aprendizado, no sentido mais amplo, é também um encontro da incompreensibilidade, da irredutibilidade do mundo do outro, que funda o respeito que tenho por ele. Fonte possível de minha potência, ao mesmo tempo que permanece enigmático, o outro torna-se, sob todos os aspectos, um ser desejável” (Lévy, 2015, p.25)

Visto que os outros são fontes de conhecimento de um saber fazer, todos nós também somos, é uma atividade recíproca e indiscriminatória, pois qualquer que seja sua posição social, titulação acadêmica, situação financeira ou construção intelectual, também será para os outros uma oportunidade de aprendizado. Através das experiências pessoais, de peculiaridades conquistadas e somadas ao longo da vida, por atividades sociais e culturais em convivência com a comunidade, exigências únicas de cada indivíduo, fazem com que cada um, independente de qualquer característica pessoal ou posição na sociedade desempenhe um papel no Espaço do Saber. Onde todos os seres humanos devem ser valorizados por sua identidade de saber.

Valorizar o Espaço do saber é reconhecê-lo nas experiências das relações humanas evidenciadas sobre a estrutura dos princípios éticos de exaltação da significância de cada indivíduo da sociedade e suas competências conquistadas pelo desenvolvimento pessoal, de conversão das individualidades em prol do enriquecimento coletivo e defender a integração social como um processo de movimento enérgico de aprendizado na troca dos saberes, no qual, é de suma importância reconhecer a figura do ser íntegro, completo em suas contribuições, e não excluído pelas formas ou quaisquer que sejam seus saberes. Assim, caracterizar a dinâmica de reconhecimento do indivíduo, com suas formas de aprendizado, suas competências, seus saberes, se expondo para contribuição e recebimento das inúmeras outras colaborações na troca de saberes da coletividade antropológica, refletem na concepção do entendimento da inteligência coletiva. E como defini-la?

Quando se observa e partir daí se possibilita o entendimento e valorização das pessoas, dos seres pertencentes de uma sociedade e suas mútuas contribuições, não reduzidas a comunidades definidas por delimitações sociais ou culturais, isso se torna o objetivo da definição da inteligência coletiva: “É uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (Lévy, 2015, p.26).

Por muitas vezes surge à indagação do conhecimento, de quem o detém e as vias que levaram a sua construção. Isso o faz maior, ou melhor, do que as demais formas de conhecimento? A premissa inicial da coletividade da inteligência se baseia no fator de que a inteligência está em todo lugar. Sendo então, pode-se afirmar que ninguém sabe tudo e que todos sabem alguma coisa, todo saber está espalhado na essência da humanidade. O saber é simplesmente o que as pessoas sabem. Por esse entendimento, lugares e situações declaradas falhas do ponto de vista do conhecimento, onde não se tenha inteligência pelo julgamento social, “dificuldade no aprendizado escolar”, “subdesenvolvimento”, “pouco conhecimento gramatical”, são refutadas e se voltam à ignorância que as condenam. A beleza do saber deve ser valorizada em cada indivíduo a tal ponto de reconhecer o valor de transmitir sua específica capacitação resultada no seu saber.

Contudo, as particularidades do indivíduo se evidenciam diante dos julgamentos, e ter na inteligência um caminho de várias direções para seu melhor aproveitamento, em todas suas dimensões, leva a crer que mesmo por inúmeras vezes ter passada despercebida, ignorada ou inutilizada, a inteligência deve ser melhor empregada, compartilhada, desenvolvida. A profusão da inteligência em tempo real é uma facilidade da consolidação do universo tecnológico digital, incansável e repleta de uma atividade surpreendente que disponibiliza vias de interação de amplitude global e informacional. Onde, segundo Lévy (Lévy, 2015, p.27), o sistema de transmissão de informação da virtualidade deve oferecer aos seus integrantes fórmulas de orientação de suas atividades, assim como lhes oferece conhecimento. É declarar aos membros desta coletividade virtual a liberdade e facilidades de interações neste mutante ambiente de significações, ajustando a complexidade de ações dos processos mútuos de colaboração com as marcas que caracterizam seus integrantes numa constante transformação do espaço virtual que habitam. O que torna o ciberespaço um meio em movimento dos colaboradores e conhecimentos do meio antropológico inteligente e desterritorializado.

Reconhecer de fato as competências de seus integrantes a fim de mobilizá-las no meio antropológico, passa pela necessidade de reconhecê-las; que na contemporaneidade da propagação dos conhecimentos e particularidades da individualidade do ser humano deixar de valorizá-las é pormenorizar a identidade social, seu valor como membro do espaço que o envolve. E ao valorizar sua parcela somática de acordo com a libertação para as múltiplas

formas de saber, há a contribuição positiva de sua identificação no processo de mobilização do ambiente coletivo.

Com a descrição de um espaço comunitário, aberto e sem discriminações, a inteligência coletiva está distribuída por toda parte, constantemente valorizada e mobilizada por atualizações constantes. Tal formação da inteligência se apoia com a cultura, em sua amplitude linguística, como ideia, como tecnologia, como estética, e em suas contribuições da expansão cognitiva de uma comunidade. Neste coletivo inteligente, o indivíduo, assim como o todo, a comunidade, de valorização do conhecimento de cada um, com seus discernimentos individuais, definições e interpretações íntimas de sua memória se vale das faculdades cognitivas, de entendê-las como formações únicas e particulares para organização das compreensões, assim como é receptiva a todas outras formas de saberes que se associam em seus julgamentos impelidos pelos campos sociais, culturais e estéticos.

A magnitude deste meio aproxima as projeções e fundamentos da humanidade e suas relações em sociedade, pois, aprendendo a nos conhecer, identificar nossas competências, nos reconheceremos e agiremos juntos, o que se modela numa transformação individual para uma harmônica sinergia intelectual do coletivo, coexistindo como comunidade. Saímos do singular para o plural. O que não significa homogeneizar as inteligências numa pasta irreconhecível das inteligências integrantes, mas, permitir o conhecimento colaborativo do coletivo e da valorização das singularidades do saber. Singularidades que também desabrocham na produção midiática, imensamente disseminada e persuasiva. São definições visuais convertidas em grande parte pelo desejo de compilar ideias, formas de conhecimento para transmissão de uma mensagem, de uma informação, de compartilhar competências adquiridas dos saberes individuais. As imagens “móveis” do mutante meio virtual, que emergem das competências de seus integrantes, que se proporcionam pelos atributos pessoais assim como das relações coletivas, mantém o espaço das identificações singulares e coletivas aberto, vivo e inclusivo.

Sendo, portanto, etimologicamente, um espaço inexistente. Não se realiza num espaço por delimitações espaciais. Porém é reflexo do poder da virtualidade, vivo, mesclado, disseminado, disperso, mutante, e propagado por diversos caminhos, rizomático. Acompanhados pelo desenvolvimento tecnológico com suas maneiras disponibilizadas de

acesso a informação e interação dos indivíduos da contemporaneidade, chamadas de vídeo, videoconferência, *lives*⁴, e as mais diversas funcionalidades de aproximações e compartilhamento dos softwares, o indivíduo que se reconhece, que se organiza, e se reorganiza consigo mesmo, assim como na coletividade em que vive, com as coisas, com as palavras, com as imagens, com os signos, com tudo que o envolve, ele se posiciona num processo de aprendizado de um conhecimento, onde influencia e sofre influências.

O saber abordado por Lévy apresenta a ideia de um conhecimento liberto de tarjas, de reconhecimento de todas suas dimensões, um saber viver, coextensivo à vida. “Tem a ver com um espaço cosmopolita e sem fronteiras de relações e de qualidades; um espaço das metamorfoses das relações e do surgimento das maneiras de ser; um espaço em que se unem os processos de subjetivações individuais e coletivos” (Lévy, 2015, p. 119). Que se falando de conhecimento, sua amplitude deve ser compreendida por sua abrangência, do lugar de vertentes das faculdades cognitivas, sinapses neurais, dos pensamentos-corpo, pensamentos-afeto, pensamentos-máquina, pensamentos-gesto, pensamentos-conceito, pensamentos-percepção, pensamentos-signo. Um espaço de inúmeros modelos e caminhos do pensamento, habitado em coexistência de intelectos coletivos numa permanente reconfiguração dinâmica correlacionada e atribuída as origens da formação civilizatória da humanidade.

1.3 - Simulação e imagem digital

No convívio de uma sociedade, de seus hábitos aprimorados com o desenvolvimento civilizatório da humanidade, é necessário ressaltar os valores comportamentais conquistados por suas atividades individuais e coletivas como uma comunidade, que apesar do exigente caráter inovador da evolução, tem em todo seu processo evolutivo o enraizamento com formulações anteriores de suas ações. Onde se pode afirmar que nenhum processo evolutivo está liberto do passado e não se constrói rompendo os laços de sua evolução.

⁴ Uma transmissão ao vivo de áudio e vídeo na Internet, geralmente feita por meio das redes sociais.

Desde o advento da virtualidade como meio comunicacional composto pela não matéria, reconhecido pelas configurações artificiais, e ainda assim incrivelmente capacitados para conversões e aproximações dos hábitos sociais da sociedade, as vinculações com a realidade, como meio originário das interações humanas, em todas suas significâncias, éticas, políticas, econômicas, sociais, culturais e estéticas, estão amparadas pelo contexto da convivência na materialidade da realidade; que se modelam na aplicação ilusória da conversão de átomos em *bits*⁵. E reconhecido o poder propagador do meio virtual, é convincente o encantamento de suas facilidades difusoras de informação, assim como conteúdos inseridos em todos os tipos de produção midiática.

Na contemporaneidade, muitas de nossas ações diárias foram recriadas pela digitalização das atividades do cotidiano da sociedade. Podemos realizar muitas funções via artifícios virtuais. Como pagamentos, transferências bancárias, consultar informações antes somente presenciais, assinar documentos, fazer compras, conversar com pessoas, visitar museus, ver paisagens fotográficas do mundo todo, etc. E ao olhar sobre esse viés, são entendidas inicialmente como somente configurações da dimensão virtual, que, entretanto, são recriações convertidas da exigência de uma origem material. Afinal, pagamentos são feitos com o dinheiro que temos, compras trarão um produto, *chats* são entre pessoas, visitas on-line são de lugares reais e as fotografias provêm da captação do mundo material, afirmando a existência da virtualidade em coexistência com a realidade.

Com o processo da digitalização das atividades antropológicas do ser humano, seu reconhecimento e interação visual se ressignificaram, desenvolveu suas próprias maneiras de interação interpessoal. Distante do modelo clássico de representação, a qual não mais é originada por vias analógicas, a civilização antropológica do meio virtual compartilha de informações cobertas por variadas áreas, e uma delas são as imagens digitais. Estas imagens, geradas artificialmente, via linguagem algorítmica, traduzidas pela complexidade do sistema binário, que se evidenciam pelo seu processo originário, são reconfiguradas através de cálculos matemáticos tratados para reordenar a informação dos algoritmos, procedimentos lógicos orientados para resolução das necessidades programadas pelos sistemas, concretizados via sequência de cálculos matemáticos. A chegar ao entendimento dos processos de tradução

⁵ Menor unidade de informação computacional estruturado pelo código binário.

da realidade para a virtualidade, de imagens formadas sinteticamente, da síntese numérica como ferramenta conversora da digitalidade, não mais se tratando de representar o mundo, mas, sim de simulá-lo.

Havendo comprovado que a tecnologia caminha como aliada no desenvolvimento da humanidade e a projeta a novas maneiras de convivência e adaptação de suas invenções, o processo evolutivo da sociedade nos trouxe uma exigência da velocidade entre nossas relações, de aceleração econômica, industrial, interativa, que age em caminho bidirecional, influenciando e atendendo ao surgimento de novas necessidades. Consequentemente a tecnologia caminha como nossa aliada, nos propiciando facilidades e nos confrontando aos desafios de ingeri-la. Por expressividade do desenvolvimento, o período industrial marcou a sociedade como grande passo desde o ponto de vista da mecanização, constantemente adaptável às funções necessárias da economia. Porém, na razão digital, as possibilidades de conversão do código binário provocam o mundo as suas possibilidades. Convertendo a realidade a sua maneira, permitindo sua simulação numérica.

Por longo período a imagem cedeu espaço ao poder do sentido epistemológico das palavras, sua significância foi repensada diante da não existência de sua autorreferência, diferentemente das palavras, capazes de concluir explicações sobre si mesmas. Entretanto, entre os variados estudos semióticos acerca da relação informativa do contexto imagético e linguístico, aplicados ao sentido indexical, da direta referência com sua origem, existe a relação da *referência substitutiva*, onde a imagem é vista pela composição sígnica com a capacidade de substituir o conteúdo textual. Visto que a indexicalidade tratada se encontra na relação paradigmática da palavra e a imagem, constituída na referência singular do signo visual e o implícito da verbalização. (Santaella e Noth, 2012, p.58). O que inclina sua significância eficaz na transmissão informativa através dos seus conteúdos sígnicos, numa remodelação que se desvenda via textualização de seus significados.

Desde os avanços advindos das inovações das tecnologias de informação que culminam em facilidades para a comunicação midiática, os seres humanos estão convivendo encobertos pela multiplicidade de signos, tanto textuais como imagéticos, sobretudo a especial propagação da informação visual, num século de uma ascendente ação comunicacional. Com a digitalização em evidência, a relação sígnica da imagem se destaca num modelo de elaboração das

informações disponibilizadas pela realidade, assim como a reconstrução de outro universo paralelo de realidade. É uma via, um caminho, uma fórmula de compreensão e remodelação da realidade. Assim, as formas de criação das imagens digitais se configuram como uma eficiente maneira de absorver o mundo a sua realidade e de recriá-lo sobre forma de um modelo, um simulacro, desenvolvido sob a concepção organizacional dos códigos binários.

O mundo é então convertido pela recriação das imagens sintéticas, de uma artificialidade a espelho dos fenômenos reais, tornando-se simulacros fabricados a partir das informações binárias, transformadas e viabilizadas pelos *softwares* desenvolvedores. De acordo com Machado (1997), tais imagens não são vistas como cópias fiéis da realidade, trata que as imagens produzidas pela síntese tecnológica se utilizam de artifícios para simular algo de que não tem ligação direta.

Num mundo transformado através da imagem e inseparável dela, as imagens fazem parte da vida da humanidade, sua convivência, sua evolução, o ser humano tem em um de seus primeiros atos perceptivos a relação de existência, acreditam que o que veem existiu ou pode existir. Porém, as imagens contemporâneas estão repletas de incertezas e possibilidades. A individualidade de cada indivíduo se reflete na atribuição de julgamentos particulares acerca de sua existência, ou não, a um referente real. A imagem constituída não detém o objeto em si, mas sua representação, o simulacro.

Segundo Baudrillard (1997), o simulacro é o segundo batismo das coisas, ao ressaltar que o primeiro se trata da representação. A simulação trabalha com a ideia de fingir, de imitar a presença de algo ausente, criar uma imagem teoricamente sem referente direto com a realidade. De acordo com o autor, numa visão generalizada sobre as imagens, existem três ordens de simulacros, onde a primeira é desenvolvida na composição da contrafacção, de fingir, falsificar, formato dominante do período clássico, do Renascimento até a Revolução Industrial. A segunda se situa na era industrial, referindo-se à produção. E a terceira está envolvida na contemporaneidade, o esquema dominante da fase atual, caracterizada pela codificação. A ação do simulacro da primeira ordem se configura pela lei natural de valor; a da segunda pela lei mercantil do valor; e a terceira pela lei estrutural do valor. E afirmando a simulação como formação dominante pós-industrial, contemporânea. Exaltando a transição, na qual a simulação da realidade é construída, o referente, a origem, e o algo abordado, que

assume uma distância do real até a capacidade cognitiva do espectador (imaginária), em que o real se torna utópico e a imagem um objeto de laços perdidos. (Baudrillard, 1976 Apud Freitas, 2013).

No entanto, dentro do olhar da terceira ordem, o real sofre distorção quando o simulacro se aplica, a chegar ao ponto de confundir-se o mesmo. O que vem em defesa da complexidade do valor da significação das coisas. O valor-signo, compreendendo o objeto e o signo, ou os signos, que os representam. Com a formulação aplicada às imagens digitais, o referencial se desestabiliza, mas, não se oculta pela simulação matemática. E se reflete na valorização sógnica objeto e da natureza, alinhados as contribuições informacionais do indivíduo espectador.

As imagens digitais não são representações da realidade, são simulacros projetados por vias tecnológicas virtuais, elas digitalizam, imitam a realidade. As imagens de origem sintética não se enquadram na classificação de analogia, semelhante perfeita do real, mas, devem ser entendidas como um simulacro digital. Que dependem de signos recriados da síntese para atingirem sua imitação relativa à realidade. “O sentido” etimológico de imagem vem do latim “*imitari*”. “Toda imagem analógica é uma “imitação”, uma “re-presentação”, ou uma “ressureição”.”. (Lemos, 1997, p. 25).

Porém, a imitação das imagens sintéticas digitais não deve ser compreendida com a mesma função do sentido analógico, pois não são re-presentadas. Elas transitam no questionamento devido a sua maneira de concepção, que independe da ligação direta e concreta com o objeto referenciado. “A simulação será assim um modelo que faz com que as imagens funcionem como objeto real, não pela sua apresentação sob uma nova forma (bidimensional), mas pelo modelo interno e externo de seu funcionamento.” (Lemos, 1997, p. 25).

As imagens sintéticas projetadas, construídas, com ligações a partir da necessidade de vínculo com a realidade, no caso das imagens digitais cunhadas sobre a referência da natureza, tem a intenção de agirem sob a condução dos atos cognitivos das ações sógnicas referentes à composição da imagem. E se tratando de suas especificidades de construção, as imagens classificadas como infográficas, imagens numéricas, desenvolvidas por linguagem própria, algorítmica, tem a sua disposição a versatilidade da linguagem matemática, que compreendida

e processada por artifícios tecnológicos computacionais permitem elaborações detalhadas de ponto a ponto (*pixels*) de sua organização visual. Pois, sob a base da conexão da imagem digital e a natureza real, pode-se direcionar que as inserções das determinadas imagens se utilizam do equipamento fotográfico, mecanismo configurado para captar algo ou acontecimento proveniente do mundo. Esses equipamentos que tem semelhança com sua formatação primordial, as câmeras analógicas, afinal, seu princípio de ação para a geração das imagens, óptico-químico, é próximo da funcionalidade óptico-eletrônica das versões digitais de captação de imagem, da função principal similar a câmera obscura, sendo a fixação da imagem formatada por meio eletromagnético cada vez mais tecnológica e propagada pelos mais diversos *gadgets*⁶.

Nas vias informacionais da computação gráfica, a estocagem numérica característica do meio virtual compensa o caráter inconstante das imagens de formação imaterial, que não se fixam as telas, imagens efêmeras, sem registro físico, entretanto, recuperáveis. O que demonstra sua facilidade mutante devido às possibilidades dos instrumentos codificadores, ágeis na transformação dos elementos visuais de acordo com a mudança de padrões necessários por cada necessidade de transmissão. Reconfigurações visuais readaptáveis de acordo com as necessidades de sua exibição.

Na digitalização do mundo que influencia as relações das imagens, objetos e espectadores, reconhece-las é essencial para sua compreensão. Nas modificações decorrentes destas relações, os conteúdos de captação fotográfica da realidade se sustentam por sua ligação direta com o objeto referente (re-apresentação), porém, permitidos a serem inseridos e reconstruídos pela modelização virtual do meio digital.

Assim, imagens de cunho fotográfico, tanto analógicas (óptico-químicas) como digitais (óptico-eletrônicas) (Lemos, 1997), têm suas relações de seus objetos capturados com a natureza original, e ressurgem nas possibilidades do novo suporte bidimensional. Onde ambos processos são exigidos a tomar para si o referente concreto, numa bidimensionalização pelo olhar dos recursos específicos do equipamento, o visualizador do dispositivo, até sua

⁶ Dispositivos eletrônicos portáteis desenvolvidos para facilitar diversas funções dos usuários. Constantemente atualizados com a progressão das inovações tecnológicas.

reprodução final, transferida das definições tridimensionais para o bidimensional do suporte em que foi registrado.

Na manipulação e função do dispositivo fotográfico, sua atividade enquadra e detêm uma determinada imagem a partir de sua estrita relação com o objeto referencial da realidade, assim como os outros meios captadores analógicos, como vídeos e transmissões televisivas. Nos meios de captação analógica existe sempre a necessidade do objeto proveniente da realidade, o algo ou objeto pertencente à natureza. Dentro desta inextricável relação se forma outro vínculo, uma ligação de enormes proporções e influências no indivíduo, uma conexão poderosa entre o espectador e a referência objetivada. A formação desta imagem atrelada à realidade, do objeto à referência, proporciona ao elemento capturado uma posição de coexistência com o espectador, selecionada das configurações transitantes do tempo e espaço por um único instante, estático ou em movimento.

No entanto, porém não totalmente liberta, as imagens infográficas existem sem estruturas das ligações materiais, não exigem do laço inicial com o elemento original como seu precedente para justificar sua existência imagética. A princípio vivem independentes da realidade, mas, no caso fotográfico, surgem pelas capacidades dos artificios do dispositivo, da bidimensionalidade formada por comunicação direta com o original material, e que mesmo assim a imagem digital circula na virtualidade imaterial. Assim, a imagem digital vibra sem a verdade original, não a representa mais, se transfigura num simulacro sintetizado.

Simulacro é uma maneira de agir associada à formação de sentidos. De valer o quanto a distância influencia nas recepções cognitivas, com a noção de o quanto mais perto estiver da realidade, do objeto, do elemento, menos receberá a taxação de ser uma representação. E que o distanciamento é um mecanismo que habilita o desenvolvimento das formações de simulacros. O que leva a consciência de que o quanto mais distante estiver, mais se tem a idealização do real, mais se potencializa a imaginação na construção do que é o real, e ao mesmo tempo traz menos clareza do que de fato é a realidade. É como se fosse uma remodelação de todas as coisas da realidade transformadas em um modelo semelhante à sua forma original. (Baudrillard, 1992)

E numa sociedade virtualizada, de uma comunidade na qual tudo pode ser numeralizado, reconfigurado aos olhos da compilação matemática, a distância se torna um fator e uma arma extremamente potente, pois quando o simulacro se forma devido à concepção de uma remodelação da realidade, nos proporciona a participação, exige de nossas faculdades cognitivas as leituras sígnicas para “imaginarmos”, para idealizarmos a verdade da realidade recriada pela imagem digital. Logo, também, com tamanho distanciamento, do ponto de vista estrito, menos se está perto do mundo real. Mas, será que tamanha articulação é capaz de desorientar seu entendimento?



Figura 3 – Sem título. Autor desconhecido. Postagem em setembro de 2017. Fonte: <https://somewhere-tonight.tumblr.com/post/190882313630>. Acesso em: 17/02/2020

Da Figura 3, um gesto tão rotineiro, que por muitas vezes automatizado, o caminhar. Não é preciso esforços à atenção para ativar esse movimento. Recriado ao modelo sintético computacional, sua inserção no meio se proporcionou via meios fotográficos, indecifráveis, se por meio analógico e convertido à leitura dos pixels, ou através dos dispositivos óptico-eletrônicos das câmeras digitais. E como reconhecer as configurações semióticas desta imagem? Como produto de referência com a realidade, uma imitação, uma simulação para reavivar as ligações objeto e o indivíduo, a imagem como simulacro se distanciou da realidade e conduziu sua ativação e reconhecimento aos espectadores. Proporcionou ao indivíduo seu papel complementar na relação construtiva do poder de idealizar, de perceber seus elementos transmissores da informação visual e assim constituir em sua imaginação as posições temporais e espaciais. Formando o movimento, do seu início, da posição registrada e de seus próximos passos. “Simular é fingir ter o que não se tem, referindo uma ausência.” (Baudrillard, 1991 Apud Freitas, 2013, p. 3).

A se entender que não é mais a realidade natural que está representada na imagem digital, mas sim um modelo de realidade simulado pela composição imagética. Que a validação da imagem se comporta como distante do real, porém habilitada a incentivar sua idealização, solicitando o acervo de características individuais do espectador como suporte necessário para capacitar a ativação de sua imaginação e reconhecê-la. Aproximar o vínculo perdido entre o simulacro imagético e a realidade natural.

Assim, a imagem digital se enquadra numa formação de um “modelo-imaginário-matemático” (Lemos, 1997, p.26), e distante de qualquer definição de re-presentação da realidade. O mundo, a natureza, as coisas e as atividades da civilização como uma sociedade coletiva de influências mútuas, tudo se apresenta disponível as conversões da digitalização. São processos tecnológicos computacionais convergindo nossas atividades socioculturais e estéticas num distanciamento simulado, numa grandiosa potencialização de conferir a validade do reconhecimento a tudo que se processa nesta modelização.

As relações e conexões entre os usuários, indivíduos, espectadores, não mais se sustentam pela ligação original presencial, o algo ou objeto referenciado não “essencialmente” está na “reprodução” das imagens digitais. Assim como na Figura 3, não se pode afirmar que o

espectador estava presencialmente na observação do caminhar, nem mesmo que para sua circulação virtual ou ligação direta com o referencial. Tudo está suscetível à digitalização, e consequentemente desvinculado da ligação direta como a sua origem natural.

“A irrealidade não é a de um sonho, ou de um fantasma, mas, é a de uma alucinante semelhança do real consigo mesmo. É um convite para criar e partir do vazio retornar ao real, de extirpar a subjetividade para restituir a objetividade pura. É tida com uma sedução circular que pode assinalar o que já não pode ser visto.” (Baudrillard, 1997).

O pensamento do autor congrega com o fator do distanciamento no valor existencial da imagem, que, no entanto, não se abdica da articulação semiótica da imagem como recurso autônomo disponibilizado as singularidades dos espectadores.

Diante da realização da natureza encapsulada pelo simulacro virtual, com a modelização da imagem segundo conversão do simulacro, a imagem se descola da realidade física natural do objeto e se atem ao modelo reformulado. Tratado por Baudrillard como Hiper-realidade, a entender como uma realidade que não somente pode ser reproduzida, mas, que está sempre reproduzida, e nesta perspectiva o hiper-real se sobrasai a representação porque está inteiro em sua modelização. Numa comparação a realização de um sonho, onde de acordo com a aplicação da intensidade da atividade, pode nos levar a crer e eclodir em respostas fisiológicas relativas à presença física com cena da natureza real. Que se limitam apenas pela consciência de origem. “[...] perpetuação do sonho, que leva a dizer que se sonha, mas tal não passa de um jogo de censura e de perpetuação do sonho, o hiper-realismo faz parte de uma realidade codificada que ele perpetua e na qual nada altera.” (Baudrillard, 1976, p. 137).

Tão reativa e dotada por inúmeras conexões sígnicas, a imagem digital que apresenta desconexão frontal com a realidade, pela falta de ligação direta, nesta perspectiva, abstrata e desnaturalizada, se torna potencializada pela imaginação, pelos contextos simbólicos, icônicos ou indexicais. Em sua circulação e transfiguração aos moldes do simulacro, está inteiramente imaginária, operante por artifícios da linguagem algorítmica, coexistido a referência real e a primeira formação imagética de contato com a natureza.

Em comunhão com o pensamento, Lévy afirma o espaço virtual como meio transformador, da reinvenção da cultura errante. Propagado e transitando em todas as direções, de uma dinâmica que propicia singulares interações de compartilhamento de uma realidade. “[...] surgem novos espaços e velocidades, que se metamorfoseiam e se bifurcam a nossos pés, forçando-nos à heterogênese. Assim, tempos e lugares se misturam, não há limites.” (Lévy, 1996).

Assim, mesmo que o simulacro das imagens digitais que desnaturalizam o objeto, na perda da transparente ligação imagem e referência, o desligamento deste vínculo não proibi a imagem de alavancar as relações sígnicas dos elementos referenciados. Embora se tenha a clareza de sua formação binária, a imagem, recodificada e apresentada por pixels, não passa em sua estrutura da atuação matemática de um *software*. Complementado pela teoria de Pierre Lévy, que diz que o virtual não é o oposto do real, mas trabalha com um desprendimento do aqui e agora, com o que não está presente.

Logo, estruturado pela atividade multidirecional da virtualidade, do ciberespaço, do meio expandido e aberto às múltiplas diferenças de seus espectadores, cada singularidade inserida bebe da origem geral da natureza. São objetos recriados, simulados a partir de suas referências originais que se remodelaram pela permissão da digitalização proveniente do meio virtual. Estamos num universo latente da desnaturalização do mundo, onde vivemos um paradoxo do não natural afivelado a materialidade física e seus modelos cognitivos de assimilação.

2 – O espectador e a ciência da imagem virtual

Neste capítulo será tratada a visão geral da semiótica da imagem, com atenção da imagem como signo, sua naturalidade, a relação entre percepção e a linguagem e sua possível condição de “gramática” da semiótica da imagem. Apontando para a experiência semiótica do espectador implícita e explícita a fim de chegar à prática e a análise inserida no universo virtual contemporâneo.

Com a intenção de fundamentar uma construção geral da imagem e sua relação com a arte, da mesma forma da já existente e estável ciência geral dos textos, certos pensadores defendem o elemento icônico como peça chave para possível ciência geral da imagem (Huggins & Entwistle, 1974, p.3; Cossette, 1982 Apud Santaella e Noth, 2012, p.35) introduzida através do conceito de *iconologia* como elemento direcionado para a ciência do discurso em imagens e sobre as mesmas, desconsiderando sua forma de aplicação claramente oposta na ciência da arte.

Reflexões levam a proximidade de uma semiótica explícita da imagem quando a pesquisa se inclina sobre a relação entre a complexidade dos signos da linguagem e da imagem. A ponto de ser proposta claramente a construção de uma linguagem ou gramática da imagem.

Há um questionamento postulado sobre a naturalidade e convencionalidade das imagens, o que as torna um tema geral e muito abordado do ponto de vista amplo sob a intitulação de iconicidade. Portanto, em sua essência trata-se dos aspectos referentes especificamente às imagens visuais e sua variabilidade estendida ao universo do ciberespaço. Ao desenvolver, apresenta-se Gibson (1954), psicólogo americano e um dos mais importantes contribuintes para o campo da percepção visual, que tem em sua teoria da percepção ecológica um defensor da teoria da naturalidade icônica das imagens.

A noção de que as imagens se assemelham, remetem de maneira geral a seus objetos de referência, logo, atuam e conseqüentemente agem como signos icônicos, o que não é algo desconhecido pelos estudiosos do tema. No momento em que a relação de semelhança se

deparar com dificuldade na sua precisão lógica, Gibson buscou uma definição ótico-geométrica da semelhança com a realidade: “Uma imagem fiel é uma superfície física delimitada processada de um tal modo que reflete (ou transmite) um feixe de raios de luz num dado ponto que coincidiria com o mesmo feixe de raios do original aquele ponto” (Gibson, 1954 Apud Santaella e Noth, 2012, p.42). Tal definição se baseia no ponto de vista da imagem fotográfica e como levaria a fórmula de reconhecê-la. E quando vista e posicionada imersa ao universo virtual? A técnica do seu processo de produção, inspiração da citação, apresenta dificuldades e semelhanças quando tratadas da imagem digital. Pode sim, ser fruto de produção fotográfica e apenas convertida às extensões digitais. No entanto, questionável, como, por exemplo, o espectador não ter presenciado o “feixe de luz original” da imagem digital com que está interagindo. Assim, Gibson demonstra outra definição, a relação do plano físico-ótico para o cognitivo. Combinação sensorial que se mostra aplicável à variabilidade das imagens virtuais contemporâneas.

Assim, o espectador e suas faculdades cognitivas se tornam atuantes, pois a visão dos objetos ao nosso redor, segundo a teoria da percepção ecológica de Gibson (1979), é determinada pela percepção elementar que permanece constante quando o objeto ou observador mudam de posição. Seria o caso das invariantes dos planos por trás da figura ou objeto, que, mesmo descontinua por contornar o objeto, ao movimento ou ao novo registro de posição da figura, os planos de fundo se mantem fixos e assim projetam os limites das figuras, os contornos da figura. O que indica a coerência da forma diante da composição do campo visual e, sendo assim, exemplo do que os desenhistas percebem e representam como algo análogo. Por conseguinte, as semelhanças não estão somente entre imagem e objeto, mas sim nas maneiras de percepção do espectador. Logo, Gibson lança uma nova definição de imagem: “Uma imagem é uma superfície de tal modo tratada que um arranjo ótico delimitado a um ponto de observação se torna disponível, contendo o mesmo tipo de informação que é encontrado nos arranjos óticos ambientais de um ambiente comum” (Gibson, 1945 Apud Santaella e Noth, 2012, p.42).

Mesmo que a teoria da percepção ecológica de Gibson não tenha sido criada direcionada aos produtos imagéticos provenientes do meio virtual contemporâneo, sua ideologia partilha, até considerando as características da estrutura binária da virtualidade, da maneira de transmissão e absorção do conteúdo visual pelo espectador. Esse espectador agora se encontra envolto e

inserido numa sociedade conduzida à ascendente propagação dos recursos tecnológicos que detêm cada vez mais as atividades do cotidiano, convertidas agora a uma sociedade em processo de crescimento de sua virtualização.

2.1 – Disseminação da imagem virtual na contemporaneidade

Com um espaço aberto às possibilidades, o ciberespaço, constituído pelas redes de comunicação entre outros componentes estruturais, breve terá a maioria das mensagens de circulação do planeta, assim como as representações imagéticas de consumo midiático da população. Para este ponto, analisamos a importância e disseminação da imagem e seus indicadores no desenvolvimento das redes.

Para uma ambientação, pode-se exaltar na contemporaneidade uma multiplicação de correntes da literatura, da música, das artes, entre outras, que, inseridas no ciberespaço, tratam do termo “cibercultura”, mas, como se definiria o ciberespaço? Constituído por sua amplitude de possibilidades, como o hipertexto, os videogames, a realidade virtual, a realidade aumentada, os cenários de vida artificial, entre muitos outros, o ciberespaço, tem nos mostrado também como o meio físico está permeado de captadores, módulos inteligentes e comunicantes a seu serviço. O que define que todos esses dispositivos buscam sua identidade no campo unitário da informação em formato digital. O cruzamento dessas técnicas com a tradicional comunicação de massa, como o telefone, a televisão, ou os livros e os jornais, são e já estão sendo previstos para o futuro. Um campo vasto, ainda sem delimitações definidas, parcialmente indeterminadas e não definido a uma só de suas possibilidades. Contudo, o ciberespaço aparece como detentor da versatilidade da conexão e combinação com diversos dispositivos de criação, gravação, comunicação e simulação (Lévy, 2015, p.102).

Com uma expansão estrondosa e ao mesmo tempo silenciosa, os caminhos e direções do ciberespaço já são utilizados por indivíduos e por grupos. O *ciberespaço*, ambiente imaterial de suporte do Espaço do Saber, traz em suas características e suas peculiaridades, novas

maneiras de perceber, sentir, interagir, entre outras. Uma estrutura interna, um sistema, um ambiente em constante construção das ferramentas coletivas de inteligência, como a integração dos recursos tecnológicos, a liberdade ao acesso da informação, a autonomia do conteúdo publicado, diversidade dos usuários, entre outros. O suporte do *ciberespaço*, o atualizável meio de interação, comunicação e pensamento da sociedade, será uma das mais relevantes áreas de atuação visual e política do futuro.

Considerando a atuação das novas tecnologias, conduz a pontuar, à medida que os impulsionadores e os multiplicadores da informação midiática que se aproximam e envolvem o público. O desenvolvimento é tão intenso, mutante e incessável, que por muitas vezes seu crescimento passa por nós sem que o percebamos, a utilização no cotidiano das tecnologias se torna invisível. Diante das inovações técnicas que despontam isoladamente, se torna quase imperceptível o dinamismo do amplo sistema que se constrói, sua interconexão no *ciberespaço*, sua inserção abrangente nos processos culturais e sociais.

Há diferentes possibilidades e recursos que o meio oferece, inúmeras possibilidades que dificilmente são percebidas com clareza, que deveriam abrir o campo das decisões, das escolhas, do interesse ou negação, e não só dos articuladores e construtores deste meio. No que cabe às possibilidades da comunicação, da influência e do impacto do produto midiático, é negligenciado a proporção de sua interioridade, sua subjetividade coletiva, de ética e de sensibilidade.

Segundo Pierre Lévy (Lévy, 2015, p.104), no ciberespaço, o ambiente virtual, existem três pontos de atração cultural que agem sobre o espectador quando diante da comunicação propagada:

1. Mensagens em todas suas variações e sentidos de percurso, mensagens das mais diversas, inclusive visuais, que transitam em torno do espectador, e que agora se encontram situados no centro, envoltos, cuja inversão é promovida pela comunicação em massa.
2. Ordem de criação que confunde autores e leitores, produtores e espectadores, todos eles configurados pela participação das redes e mecanismos eletrônicos entre outros integrantes do

sistema que levarão até o caminho do espectador final, onde cada um contribui na ação do outro. Assim, a assinatura tem seu declínio em evidência.

3. As demarcações entre as mensagens, ou as imagens atribuídas aos seus autores, tendem a se perder. Toda representação pode ser armazenada, combinada, reutilizada etc. Tendo em vista as características da criação e da comunicação, aplicações e distribuições das informações permeiam e transitam num infundável campo semiótico desterritorializado. Nesse contexto, seria consequente, portanto, que o ato do criador tramite e se desloque para dispositivos, linguagens, estruturas, arquiteturas dinâmicas, e outros meios.

Algumas questões pautadas pelos autores do produto imagético visual tradicional, situadas fora do complexo universo virtual, são retomadas, com suas considerações agora trabalhadas aos olhos do ciberespaço. Agora se encontram contidas nas variações e diversidade estrutural da composição digital, estão ligadas à posição do elemento “quadro”, aos limites da delimitação dos monitores de reprodução, e à exposição, recepção, difusão, interpretação, assimilação e outras peculiaridades que as reconvoam. Sua configuração e composição são retrabalhadas de tal forma que é preciso se adaptar e se reposicionar para um novo espaço. Ao inserir o material imagético, por séculos contido e limitado a configurações tradicionais do suporte material, a um novo sistema de representação, um modelo de aplicação onde se vê exigido a atuar na vastidão do seu universo regente de suas próprias possibilidades, se vê ilimitado, é disso, do meio social e recheado de tecnologia de proliferação e da difusão do material visual, em sua liberdade de possibilidades, que provém a mutação. Pode-se então entender a imagem nos moldes tradicionais da mesma maneira quando transpassada, atuante no ciberespaço?

Por muitos séculos, a comunicação se apoiou nos moldes tradicionais que condizem com o universo material, campo da realidade natural, onde o indivíduo criador ou emissor, apresentava e assinava seu objeto ou material imagético, que o público, os receptores, ou os espectadores recebiam, experimentavam, interpretavam, avaliavam, assimilavam. No entanto, salienta-se o poder cognitivo pertencente aos indivíduos, aos espectadores, que tem o poder de tramitar pelo tempo e pelos contextos históricos de aplicação e sustentação da comunicação visual. A ponto de que qualquer forma e função da imagem, independente do seu campo de atuação, seu sistema de possibilidades, transcende toda função do seu meio e se direciona ao

núcleo das faculdades mentais, às capacidades cognitivas que habitam em cada indivíduo receptor impregnado pela modelagem da comunicação em sua origem. Assim, percebe-se que na configuração tradicional existe uma distinção dos papéis dos emissores, como autores e dos receptores, como espectadores, claros e seccionados.

Na nova configuração de suporte, o ambiente imaterial se estrutura sob outros moldes determinantes para a comunicação, o que origina o desenvolvimento e adaptação de novas espécies de imagem, questionando a separação entre emissor e receptor. Esta nova combinação virtual, da imaterialidade, dos códigos binários, uma mutante, nova e incessante forma de transmissão da imagem, vem experimentar um novo consumidor visual, que não é mais o mesmo público de outras modalidades de comunicação.

Ao invés dos moldes de envio e recebimento do material visual tradicional, da difusão aos receptores pós o processo de criação da imagem, convidados a se defrontar à “obra”, a propagação da imagem virtual agora está enquadrada sob o sentido de criador da imagem, após sua realização, através do momento de submissão da imagem ao ciberespaço, o autor é conduzido a uma organização de comunicação e de reprodução muito mais ampla, um acontecimento aberto a todos os consumidores deste novo universo virtual, onde, tais espectadores se vem em transformação de meros observadores para uma forma ativa de participação da autoria. Os espectadores são convidados a refletir e a se posicionar diante dos seus sentidos e confrontar as divergências de suas interpretações pessoais.

E diante da abertura de tal material visual, sua formatação se observa como incentivadora da ação de explorar e expandir as possibilidades da criação visual inacabada, ou incitar à produção dos confrontamentos disponibilizados pela imagem, pois está suscetível às posições tomadas pelos espectadores. Suas leituras, assimilações, novas divulgações, sob posições de novos contextos (compartilhamentos), alterações de cor, luminosidade (devido ao trânsito e configuração virtual de cada extensão da imagem), de composição (recorte, enquadramento de monitor) entre outros. Seria talvez uma ação colaborativa na participação do ato do autor? Na qual o espectador teria sempre um papel de coautoria? Inseridos no ciclo do autor, em um processo vivo em que sempre somos e seremos os coautores, as relações e ligações nos processos cognitivos serão relacionadas a outros elementos, mas, não ligados à identificação do autor. Uma produção imagética colaborativa.

Em um campo exposto da comunicação, o ciberespaço ou ainda mais amplamente, o meio virtual, um ambiente aberto e convidativo aos mais diversos usuários, a linguagem se adapta, se modifica e evolui com a colaboração dos seus navegantes. Situado em outras proporções e condições, está à comunicação da sociedade em sua linguagem natural. Quando um indivíduo se exprime, se manifesta, ele produz e reproduz uma maneira da linguagem que absorveu até então. A comunicação surge e se desenvolve a partir da troca e contribuições pessoais, linguagens que derivam das participações construídas ao longo da história, que se comunicam em toda sua diversidade de expressões. O criador das imagens, por vezes, artista, fotógrafo, indivíduo sem expectativas de projeções de seu recorte visual, ou o espectador em sua experiência imagética, pode absorver um ou vários modos de expressão herdados de outras gerações ou de contemporâneos para desenvolver evolução. De acordo com Lévy, “[...] é uma das principais funções sociais da arte: participar da invenção contínua das línguas e signos de uma comunidade. Mas o criador da linguagem é sempre um coletivo.” (Lévy, 2015, p.106).

Observado como a comunicação se desenvolve neste processo de colaboração e atualizável desenvolvimento diante de tal meio de interação, a comunicação e as relações da sociedade com o desdobramento das linguagens possibilitam associações ao complexo sistema de signos que lhe ofertarão a criação de suas linguagens. Incluso nesta propagação de novas linguagens, estamos todos nós com nossas particularidades.

Quase despercebido, produzimos sobre o lento seguimento de nossas posições e experiências que se entrelaçam a outras colocações, colaborações e expressões reproduzidas por inúmeros outros indivíduos componentes da sociedade em sua coletividade. O ambiente virtual, o ciberespaço, é dinâmico e divergente, suas possibilidades e direções se direcionam e entrecruzam, abrem e aproximam; esse ciberespaço possibilita novas maneiras de dialogar entre indivíduos e entre produto das comunicações, toda sua versatilidade convida a experimentar uma invenção coletiva da linguagem. No âmbito visual, o envolvimento é amplificado e crescente, logo, a imersão com o alcance disponível traz o poder de se apoderar e fazer evoluir.

Produto do desenvolvimento cultural e tecnológico da contemporaneidade, a imagem digital percorre e se situa em ambiente híbrido, de grande circulação de informação e interação

atualizada, sua tradução em *bits*, unidades elementares do universo virtual, são manipuláveis e compartilhadas por grande diversidade de usuários, essas usufruem e estão sujeitas à velocidade da circulação comunicacional contemporânea.

2.2 – Imagem visual e mental

Quando se fala de imagens, sua imensidão impressiona e aparenta ter sua distinção turva, no entanto não é preciso muito para apreciar suas características, pois, como meio de expressão da civilização humana desde sua origem e caminhando ao lado do seu desenvolvimento, surge como comunicação milênios antes da palavra escrita. Porém, apesar de sua notoriedade, a explosão comunicacional através da propagação do século XV, de Gutenberg, se antecipou a proliferação do universo imagético. Na contemporaneidade, a relevância da imagem é indiscutível, pois nos permeia e nos influencia. O cotidiano integrado à visualidade da imagem traz um declínio comunicacional das mídias verbais, já que agora a velocidade da comunicação visual ganhou novos recursos tecnológicos.

Em sua amplitude geral, as imagens podem ser tratadas em dois pontos de vista, como imagem perceptível e como imagem mental, Santaella e Noth (2012). Enquadrando-se em dois domínios, das imagens como representações visuais, tais como desenhos, pinturas, fotografias, cinematográficas e televisivas. Nesta possibilidade, são objetos materiais, são signos que representam em sua grande maioria o nosso ambiente visual. E o segundo ponto de vista é o domínio da mente, a imaterialidade das imagens mentais. Compreendida por esquemas, modelos, ou de forma geral representações mentais. E os dois campos imagéticos tem ligação intrínseca, não existem um sem o outro. Estão ligados em sua origem. Ambas as imagens necessitam umas das outras para existir, não há representações visuais sem representações mentais, do mesmo modo não há representações mentais sem visuais.

Pertencente a campos de ciências vizinhas, semiótica e ciência cognitiva, as representações visuais e mentais são associadas por dois elementos conceituais unificadores da relação entre

os dois domínios das imagens, os conceitos de signo e de representação (Santaella e Noth, 2012, p.15).

Partiremos, neste momento, da relevância da representação para o campo epistemológico da imagem. Representação, em seu conceito, de suma importância para a semiótica desde seu desenvolvimento, de forma geral reconhecido por signos, símbolos, e as demais formas de substituição. Atualmente se vê inclinado a teoria da cognição, que aborda temas direcionados à representação mental, como representação analógica, digital (Palmer, 1978 Apud Santaella e Noth, 2012, p.16).

Definições encontradas na Semiótica, sobretudo a Semiótica Perciana, em geral são muito variadas sobre a especificação do conceito de representação. No entanto, a amplitude e importância de sua significação se encontram entre apresentação e imaginação, seccionados em conceitos semióticos como signo, representação, significação e referência.

Ao aproximar representação como signo, a posição da primeira fase de Peirce caracteriza a semiótica, em 1865, como “a teoria geral das representações”, quando a representação detém o poder de significar algo, ou nem mesmo se distingue do signo.

O autor Sperber (1985, p.77 Apud Santaella e Noth, 2012, p.16-17) utiliza do conceito de representação de maneira mais geral, porém ainda como sinônimo de signo, no momento que posiciona os campos conceituais de “representação mental” e “representação pública”:

Devemos distinguir dois tipos de representação: há representações internas ao dispositivo do processo informativo, isto é, representações mentais, e há representações externas ao dispositivo [...], isto é, representações públicas. [...] Há, então, duas classes de processos [...]: processos intrasubjetivos de pensamento e memória, e processos intersubjetivos através dos quais as representações de um sujeito afetam as representações de outros sujeitos por meio de modificações dos seus ambientes comuns. (Sperber, 1985, p.77 Apud Santaella e Noth, 2012, p.16)

Esmiuçando a citação acima, o que Sperber define é aplicável para análise de imagem a seguir, que como tipo de representação aplicada a outro “suporte” de transmissão, as representações internas, essas localizadas na classe dos processos intrasubjetivos, se encontram o

pensamento e a memória, que diante da imagem selecionada, incita o poder cognitivo do espectador de questionar posição do recorte fotográfico o remete a memória, memória que trará sua solução em forma de esquemas, fantasias, visões, representações mentais em geral, que capacitarão o indivíduo espectador a compreender o instante sintetizado pela imagem.



Figura 4 – Sem título. Autor desconhecido. Postagem em setembro de 2017. Fonte: <https://universeofchaos.tumblr.com>. Acesso em: 17/01/2019.

Na distinção entre os dois tipos de representação no processo informativo pontuado por Sperber, a configuração das representações internas e externas se diferenciam em sua origem e em seu processo. As representações internas referem-se às representações mentais,

substanciadas por experiências individuais, os processos intrassubjetivos de pensamento e memória. Pois, quando o espectador se depara diante da produção imagética, ele é convidado a se posicionar, então, por sua capacidade cognitiva assimilando a imagem a sua maneira. Em análise da imagem acima, Figura 4, seu “reconhecer” pode ser sua própria memória afetiva. Lembrança de alguém familiar, ou até mesmo de si mesmo, quando girava ao experimentar a sensação do vestido ao vento. Reconhecer luz, contornos, composição, expressão corporal, características da infância, são de forma geral produto das faculdades mentais de acervo imagético. Mas, segundo Sperber, há também o processo intersubjetivo, “através dos quais as representações de um sujeito afetam as representações de outros sujeitos por meio de modificações dos seus ambientes comuns” (Sperber, 1985, p.16). Seria então a influência de outros indivíduos através da interação de ambiente comum, ou já vivido, onde o poder da sugestão coletiva de produções, reproduções, colocações, expressões, um montante de elementos sógnicos apoderados e evoluídos pelo indivíduo que por proximidade, influência ou aplicação se apresentam e sugerem um novo olhar da concepção do que já teria sido definido por si.

O que Sperber define como “representações públicas” é o que para a semiótica está descrito como veículo do signo, elemento parte do signo, melhor entendido como as formas de acesso, caminhos pelos quais o signo se aproxima, interfere e influencia o indivíduo, no modelo triádico de Peirce, refere-se ao *representamen*, enquanto o outro tipo de representação descreve o entendimento de processos sógnicos intrassubjetivos, que se refere às representações mentais também comuns à ciência cognitiva; a faculdade cognitiva responsável pela produção das representações mentais, em formas de imaginações, visões, fantasias entra outras formas imagéticas, habilidades designadas ao *interpretante* no modelo de Peirce.

Configurações das assimilações do indivíduo inseridas no campo cognitivo apresentam e demonstram sua variabilidade e pertinência de seu papel no processo de interação da troca de informações do meio de comunicação contemporâneo. Onde os métodos tradicionais das vias de comunicação da realidade natural não mais se firmam sobre os mesmos padrões quando repositados sobre a estrutura do universo virtual, esta desprovida da matéria e reconfigurada sob os parâmetros do sistema binário; um sistema regente de produção e reprodução das informações propagadas na comunicação contemporânea.

Interferências, influências e aproximação do signo visto e confundido como representação segundo Peirce (1865), são atuações que se desenvolvem no processo triádico do signo quando defrontado ao espectador. O indivíduo que se envolve na interação imagética, não se comporta nem é sujeitado às mesmas influências em todos os meios de divulgação e propagação das imagens. Devidas às peculiaridades de cada ambiente comunicacional com suas linguagens definidas, ou em atualização, as características de cada sistema de representação modelam suas reproduções imagéticas.

Logo, as reflexões acerca da atividade do indivíduo receptor contemporâneo têm seus limites e suas classificações específicas, que atuante na contemporaneidade da propagação da imagem digital se converge em delimitações singulares agora contidas pela complexidade polissêmica da imagem imaterial.

No universo imagético contemporâneo, por características lúdicas, disjuntivas, ecléticas e fragmentadas, as formatações da imagem em meio ao complexo sistema comunicacional proporcionam um claro caminho de muitas possibilidades. A considerar que de tudo já foi feito, combinar, mesclar, reapropriar, aproximar e embaralhar as posições recoloca o espectador em posição evidente no jogo da interação das imagens sob os olhares dos indivíduos cada vez mais imersos e impulsionados a tomar sua posição ativa na relação de assimilação com o meio imagético da contemporaneidade.

Os desdobramentos da atuação do espectador se formam através de combinações de estudos sobre composição e transmissão das imagens em diferentes campos da comunicação. Seu desenvolvimento se dá devido à pertinência de temas presentes na contemporaneidade. O desenvolvimento tecnológico, o consumo de notícias, material midiático, velocidade da propagação do material visual, entre outros. A atuação do espectador então desenvolvida sob o ponto de vista do consumo do material imagético virtual correlaciona-se conjunta à ação antropológica dos indivíduos inseridos no universo visual contemporâneo.

Compreendidas em duas colocações, as imagens são vistas em sua totalidade de maneiras reais e mentais, suas posições basilares configuram a complexidade de suas características sob reflexões de seus meios de atuação. As primeiras se detêm à natureza da realidade, ao que é

reconhecido de forma presencial defendida pelo elemento material, o ambiente tradicional da comunicação visual da civilização humana. Já a outra posição está situada e compreende a multiplicidade dos poderes de assimilação da mente humana, as imagens imateriais da mente. Lugar de representações e forma de visões, imaginações, esquemas, fantasias entre outros. Existe, portanto, uma ligação existencial entre os campos de existência da imagem, no qual ambas as partes capacitam sua formação e se consultam para existência uma das outras.

Ao abordar o conteúdo acerca da imagem e representação mental, torna-se inevitável não se situar sobre a semiótica e a ciência cognitiva, desenvolvidora de modelos de conhecimento, formas de representações, e, portanto, modelos de processamento de suas estruturas em processos mentais, que se traduz em modelos de processos cognitivos. A semiótica parte da estrutura em que as representações cognitivas são signos e operações mentais que ocorrem em forma de processos sógnicos, Santaella e Noth (2012). Para esta situação, se posiciona a questão sobre a característica desses signos e processos, assim também, de maneira geral, sobre a relação entre semiótica, ciência cognitiva e seu elemento determinante, o espectador.

Dentre as formas e modelos de representação mental até então colocados pela ciência cognitiva, estão essencialmente a representação mental de informação linguística e visual. Portanto, questões surgem relativas às suas maneiras de processamento. Como esse conhecimento, essa informação, é armazenada pelo espectador? A transmissão da informação visual somente é convertida em imagens mentais? Qual é a atividade e posição do espectador como integrante do processo cognitivo?

Estruturado sobre a inextrincável ligação entre imagem mental e visual, torna-se pertinente a analogia da existência do observador e sua posição elementar na composição do processamento cognitivo da leitura de imagens. Situado no campo imagético midiático do universo virtual, as particularidades contidas pelo recorte de leitura à ambientação visual, onde se encontra o espectador, tem abrangência em segmentos diversos em seus modelos de representação mental.

Os modelos de representação do conhecimento são assuntos muito abordados pela ciência cognitiva, segundo Cummins (1989, p.1-6 Apud Santaella e Noth, 2012, p.27), essencialmente existem quatro modelos, descritos na forma da nossa representação mental,

como ideia no sentido estrutural da matéria mental, como imagens, como símbolos e como estados neurofisiológicos.

O modelo das ideias se baseia na formação de uma matéria mental estruturada composta por matéria e forma como composição essencial de todas as coisas. “A palavra grega *eidos*, da qual a palavra *ideia* deriva, significa, primeiramente “forma” (Santaella e Noth, 2012, p.27). A definição parte do princípio de que não só as coisas físicas são detentoras da matéria estruturada, mas, também as ideias. Por exemplo, se a matéria física é estruturada pelas qualidades do “azul” e “do cubo”, terá o resultado de uma “caixa azul”. Segundo este modelo, a ideia de caixa azul é desenvolvida, produzida e projetada também no espaço mental, conduzida a partir do fato de que a matéria mental é estruturada pelas mesmas qualidades do “azul” e “do cubo”. O que gera o pensamento de que a *ideia* é um modelo mental que compartilha as qualidades da forma.

Já os modelos imagéticos de representação mental de conhecimento são partidários ao modelo atual da ciência cognitiva, onde são abordados sob a definição de representação analógica.

No modelo representacional dos símbolos, que foi primeiramente postulado na forma mental por Hobbes, filósofo inglês que de consistente teoria do conhecimento fundada em conceitos derivados da experiência e de estudos ópticos e metafísicos. Os teóricos da imagem reconhecem também que a linguagem, em especial as abstratas, são da mesma maneira representadas nas formas de símbolos. Teóricos mais radicais são defensores da tese de que até imagens na forma de símbolo, como proposições e descrições, são também representadas mentalmente.

Ao tratar sobre os processos neurofisiológicos, existe uma suposição de que as representações mentais são exclusivas da neurofisiologia, denominados *conexionismo*, corpo contrário ao *cognitivismo*. Sendo o conexionismo o aspecto cognitivo de representação mental de uma maneira assemiótica, representado mentalmente em processos fisiológicos em redes neurais e não em signos. Enquanto o cognitivismo são impulsos eletroquímicos entre neurônios interpretados a nível biosemiótico. Sobre a derivação semiótica, a biosemiótica:

Esses processos são vistos, então, operando a partir de lógicas infinitamente mais amplas e complexas do que as humanas, e derivadas, por sua vez, de

regularidades universais, que constituem uma ‘mente’ ou ‘razão’, ou seja, de uma ‘razoabilidade’ da natureza. Tal compreensão decorre, ainda, do conceito peirceano de sinequismo, que defende a continuidade entre os fenômenos físicos e psíquicos, e da matéria em direção à mente (PIMENTA, 2016, p.102).

Abordando as formas e modelos de representação mental, é conveniente reconhecer no “sinequismo que, segundo Peirce, apresenta uma correspondência muito próxima com o significado pragmático da mente⁷”. Elegendo no complexo mental o espectador como seu integrante primário. Portanto, em busca de reflexão dedicada ao mesmo, serão tratados os componentes da maneira de interação, assimilação e absorção diante das imagens, essas agora direcionadas à equalização intelectual. Onde se encontra o lugar do espectador no complexo cognitivo das imagens mentais? E como acontece sua busca por seu posicionamento em prol de sua representação efetiva no jogo de assimilação do saber?

Considerando o universo imagético virtual na contemporaneidade, diante do indivíduo e sua coletividade, as reflexões e especificidades das características do ciberespaço deparadas sob a atividade do espectador, seu comportamento, consumo e interação abrem possibilidade à colocação do termo apresentado por Jaques Rancière, como a “emancipação do espectador” (2008). Esse termo sugere a liberdade da colocação do espectador sob o ponto de vista da igualdade das inteligências na interação entre o transmissor, o detentor da informação a ser apresentada, e o receptor (espectador), que absorverá tal conhecimento. O desenvolvimento partiu da teoria de Joseph Jacotot, quando no início do século XIX afirmará que um ignorante pode ensinar outro ignorante aquilo que ele mesmo não sabe, ao proclamar a igualdade das inteligências.

Quando Rancière apresenta seu termo, este se situa na interação entre indivíduos e em questões direcionadas ao meio artístico contemporâneo, especificamente em formas de espetáculo - ação dramática, dança, performance, mímica ou outras – que ponham corpos em ação diante de um público reunido.” (Rancière, 2008, p.8). Entretanto, tal posicionamento do espectador para receber uma informação, digerir uma composição, adquirir um conhecimento

⁷ Ver: SANTAELLA, Lucia. Os significados pragmáticos da mente e o sinequismo em Peirce. Cognitivo: Revista de Filosofia, 2002, no 3, p. 97-106.

e até equalizar o conteúdo através da interação, pode ser levado ao processo cognitivo do espectador diante da imagem?

A emancipação do espectador, segundo Rancière, se desenvolve e perpassa equivalências entre público teatral e comunidade, entre olhar e passividade, exterioridade e separação, mediação e simulacro; oposições entre coletivo e individual, imagem e realidade viva, atividade e passividade, posse de si e alienação.

Parte então seu pensamento ao pontuar a lugar do espectador em suas possibilidades, sendo ele um deficitário por duas razões. Como espectador, seu primeiro contato é o olhar, contrário de conhecer, onde se vê diante de uma aparência ignorando o processo de produção. Em segundo lugar, é o contrário de agir, permanecendo imóvel em seu lugar, passivo. Sendo então, o espectador separado da capacidade de conhecer e do poder de agir. Esse olhar, quando aplicado diante das imagens produz um espectador impedido do conhecimento e da ação, a ação de conhecer e a ação conduzida pelo saber, de um reconhecimento. Para uma absorção do consumo imagético, quando o espectador tem sua posição colocada é preciso sua mudança, onde aprendam que ao invés de serem seduzidos por imagens, devam se tornar participantes ativos, ao contrário de *voyers* passivos. Seria necessário, portanto, arrancar o espectador do fascínio pela aparência e reconhece-lo como personagem unificador da imagem apresentada: “assim, será obrigado a trocar a posição de espectador passivo pela de inquiridor ou experimentador científico que observa os fenômenos e procura suas causas” (Rancière, 2008, p.10). Portanto, tal “distância reflexiva” deve ser abolida. O espectador deve ser retirado da posição de observador, desapossado do controle ilusório, arrastado para a composição imagética, “onde trocará o privilégio de observador racional pelo ser na posse de suas energias vitais integrais” (Rancière, 2008, p.10).

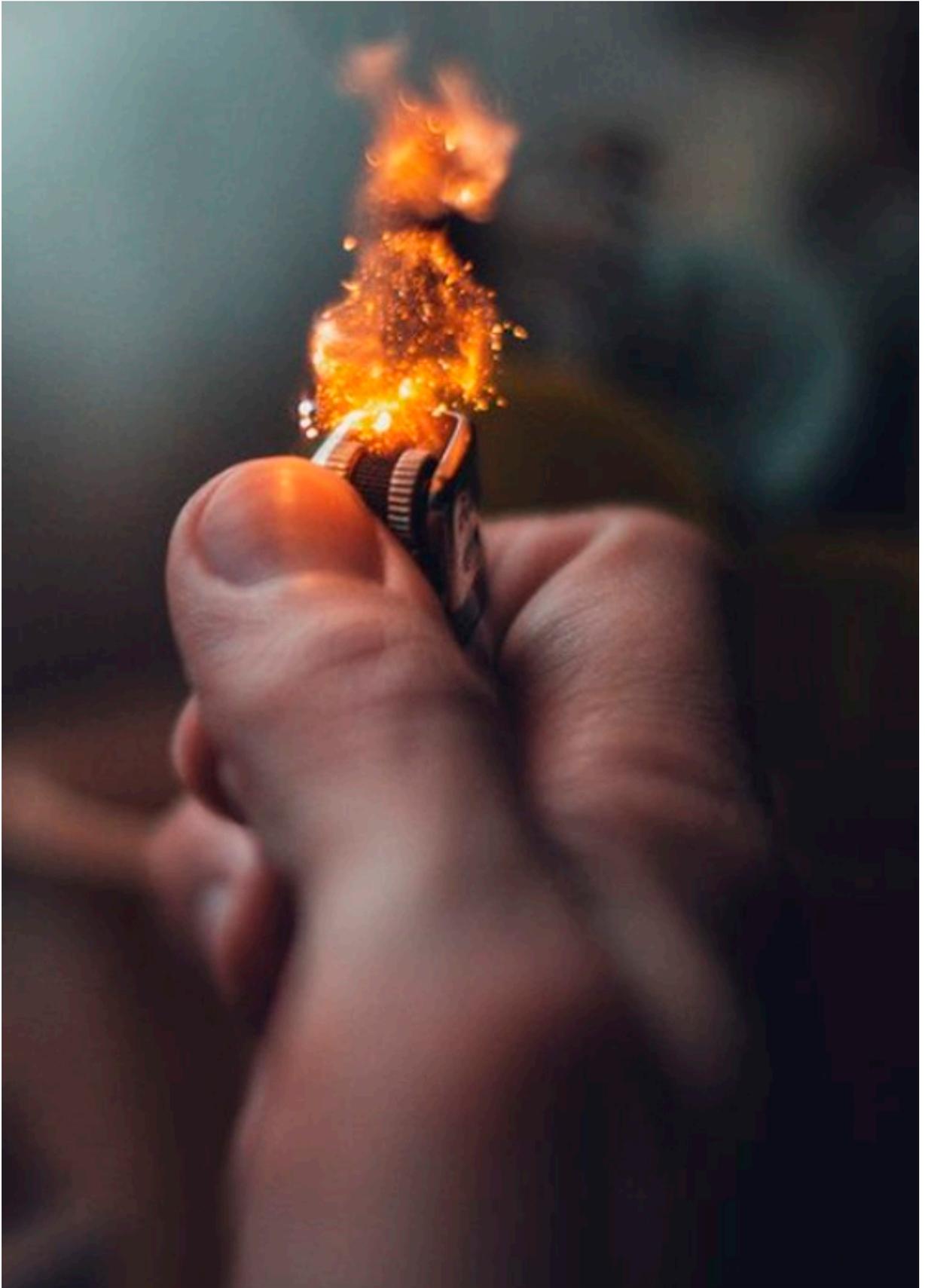


Figura 5 – Sem título. Autor desconhecido. Postagem em outubro de 2017. Fotografia digital. Fonte: <https://zjawiskowa.tumblr.com>. Acesso em: 03/04/2019.

A imagem acima (Figura 5) foi elegida por sua inquietude, ela está impregnada de movimento, não o movimento característico do cinema, mas, um instante movimentado e outro próximo de movimentar-se, sua composição não é definida de forma clara e com um único resultado, necessita de complemento, serve de reflexão. Quando Rancière evidencia a necessidade da articulação do espectador, sua aplicação se vale diante de seu conhecimento, de tomar ação sobre a composição imagética. Agir na interação com conteúdos individuais, posições pessoais. O distanciamento do espectador já é desconstruído quando a atuação se vale de sua maneira de vivenciar a imagem, de reconhecê-la por sua analogia signífica. Encontrar em suas capacidades mentais, suas causas para o reconhecimento visual, sua integração, moldá-la ao caráter de vivenciar numa outra realidade seu contexto.

Guy Debord, teórico com definida relevância em estudos acerca da debilidade espiritual, tanto das esferas públicas quanto da privada, critica o espetáculo da sociedade, com tentativa de mudanças no pensamento em relação à produção cultural vigente, trata o pensamento sobre a essência do espetáculo como, exterioridade. Logo, se esmiúça o espetáculo a uma conjunção de cenas, estas ordenadas em sequência, um conjunto de imagens, podendo abordá-la como uma formulação da composição de linhas, formas e cores, logo, pertencente ao universo imagético. Para Debord a exterioridade é o “reino da visão, e a visão é a exterioridade, ou seja, desapossamento de si” (Apud Rancière, 2008, p. 12). Tal fato do espectador pode ser resumido numa fórmula breve “Quanto mais ele contempla, menos ele vê.” (Debord, 1992, p.16) O que Debord denuncia da “contemplação” é a contemplação separada de sua verdade. Tal separação se encontra como fórmula essencial para a atividade do espectador, que deve usa-la na imagem a ponto de suprimi-la.

No complexo campo interativo entre espectador e a produção imagética, a imagem tem o poder de desenvolver aos espectadores a posse de sua consciência e atividade diante da mesma. O que capacita a imagem a suprimir a distância e aproximar o espectador pelas propostas de emancipação intelectual, ação apta a substanciar o trânsito e reformular a questão das informações entre imagem e o espectador. Este espaço de mediação é algo não tão distante. É a lógica pedagógica: “o papel do mestre de eliminar a distância entre seu saber e a ignorância do ignorante.” (Rancière, 2008, p.13). Atividades que visam reduzir

progressivamente a distância que os separa. Na colocação desenvolvida, o mestre não deve ser visto como quem deseja transmitir um conhecimento, e sim, a composição imagética, a composição de linhas, formas e cores que necessitarão das habilidades mentais cognitivas do espectador para atingir a emancipação do espectador.

O pensamento desenvolvido por Rancière trata da relação do universo dos espetáculos, onde existe o indivíduo que transmitirá uma informação e outro que o receberá. Nesta lógica pedagógica, o ignorante não é apenas aquele que ainda ignora o que o mestre sabe: “É aquele que não sabe o que ignora nem como o saber” (Rancière, 2008, p.13). Um indivíduo aberto às informações diante da composição imagética: “Pois, na verdade, não há ignorante que já não saiba um monte de coisas, que não as tenha aprendido sozinho, olhando e ouvindo o que há ao seu redor, observando e repetindo, enganando se e corrigindo seus erros” (Rancière, 2008, p.14). Um indivíduo que constrói suas capacidades cognitivas de reconhecimento e aprendizagem, comparando o que lhe é novo com o que já sabe, o que produz a ele um determinado tipo de saber, um conhecimento, nem maior, nem menor.

Sua ignorância visual, a situação de desconhecer de quem está diante dela pela primeira vez, tem na verdade o desconhecido ignorante como alguém a se posicionar, pois, como na imagem acima, se deparar diante de uma imagem onde há uma mão e um isqueiro, aparenta ser algo recorrente a sociedade, no entanto, a maneira de reconhecê-la tem características e configurações únicas para cada indivíduo espectador.

Suprimir uma verdade não é configuração única da realidade natural, a imagem apresentada pode não ter origem direta da realidade, usufruir de sua composição de cor e forma leva a modificação do ignorante, a um ignorante detentor de seus saberes.

A imagem da Figura 5 contém um elemento de capacidade única, por Lessing, o Instante Pregnante, instante sintetizador do passado, presente e futuro, nele se presume o passado e se imagina o futuro. A forma de cores quentes sobre o isqueiro é reconhecida como faísca, um *start* para a formação da chama. O olhar do espectador se recusa à passividade no simples ato em que reconhece a possibilidade do isqueiro se ascender e de ter sua convicção que estava apagado devido à posição em que o dedo se encontra, do passado ao futuro projetando a

ignição da faísca. O reconhecimento tem suas diferenças por aprendizagem, observações, erros e acertos de cada indivíduo.

O que tal desenvolvimento promove é que o indivíduo “receptor”, o espectador, detém e desenvolve um saber próprio, construído a partir de suas próprias experiências. Essa prática se aplica ao conceito da emancipação intelectual, a comprovação da igualdade das inteligências. O que não determina igual valor em todas as manifestações de inteligência, mas igualdade em si da inteligência em todas suas manifestações. Entre tantas formas de aprendizado e reconhecimento, observando, comparando uma coisa com outra, um signo com um fato, um signo com outro signo.

Imerso dentro desse processo cognitivo, o que sempre acontece é a mesma inteligência, uma inteligência que traduz signos em outro signo, ação promovida para comunicar suas aventuras intelectuais e compreender o que outra inteligência se esforça para comunicar. Este é o cerne de toda aprendizagem, o cerne da prática emancipadora. Diante da comunicação é natural a distância entre as informações e assimilações, leituras de signos e suas traduções. É simplesmente o caminho que vai daquilo que detêm a aquilo que desconhece e, pode aprender com a arte de traduzir: “traduzir suas aventuras intelectuais para uso dos outros e de contratraduzir a traduções que lhes apresentam de suas próprias aventuras.” (Rancière, 2008, p.15).

O que determinaria, portanto, a evidência desta distância, desta passividade do espectador? Não seria a visão do pressuposto de que olhar quer dizer se comprazer com a aparência, ignorando a verdade por de trás da imagem? Assimilar o olhar e passividade pela predefinição semântica contrária à ação? As oposições entre olhar e saber, aparência e realidade, passividade e atividade, são coisas bem diferentes das oposições lógicas entre termos bem definidos.

Quando se questiona a oposição entre olhar e agir, a emancipação inicia. Começa quando se compreende que o olhar é também uma ação que confirma ou transforma essa distribuição das posições. O espectador também age à sua maneira, assim como o aluno ou o intelectual. Ele observa, seleciona, compara, interpreta. Faz relações com o que vê e com diversas outras coisas que viu em outros lugares, outras ocasiões. Interage com as imagens refazendo à sua

maneira, traduzindo, se posicionando, associando, assimilando signos com outros, digerindo a imagem por sua história, o que viveu, sonhou ou projetou. Desta forma, são ao mesmo tempo espectadores distantes e tradutores ativos da composição imagética que lhe é proposta.

O que acontece exatamente entre os espectadores e imagens que não tenham em sua essência a fórmula básica de interação sob toda e qualquer produção visual? Esse algo é um pressuposto de que a imagem é um material dependente do espectador. Diante de uma composição visual, assim como frente a uma paisagem, uma pintura, uma imagem midiática, sempre há um indivíduo a formar suas próprias definições, dos signos que estão diante dos seus olhos. A habilidade cognitiva, o poder comum aos espectadores decorre de sua individualidade de tradução do que percebe, de relacionar as informações sígnicas singulares de suas experiências, o que as tornam únicas. Esse poder comum da igualdade das inteligências liga indivíduos, fazendo com que intercambiem suas aventuras intelectuais, que mesmo separados uns dos outros, são igualmente capazes de usufruir do poder de todos para traçar seu próprio caminho.

O que a interação cognitiva entre indivíduos e material visual comprova é a capacidade dos anônimos, a capacidade que torna cada um igual a qualquer outro. Essa capacidade é exercida por um jogo diversificado e complexo de associações e dissociações. E é nesse poder de associar e dissociar que reside a emancipação do espectador, ou seja, a emancipação de cada um de nós como espectador. Ser espectador não é a passividade convertida em atividade, é a nossa situação normal. Ensinamos e absorvemos conhecimento, agimos e associamos como qualquer espectador que relacionam a todo instante tudo e todas as coisas, assim como aplicado ao universo visual pertencente ao cotidiano.

Perante o significado da palavra emancipação: o embaralhamento da fronteira entre os que transmitem a informação e o que as observam, entre indivíduos como integrantes de um corpo coletivo que circundam e permeiam a produção da imagem, como produto visual contemporâneo, por barreiras e fronteiras a transpor e distribuição de papéis por subverter, no qual as características específicas de criação artística tendem a se mover de seu domínio próprio e compreender as relações recíprocas na atividade de transmitir e receber conteúdo com o objetivo de atingir sua liberdade de posições nesta interatividade.

Para colocá-la em pé de igualdade com a leitura de imagens. É proposto, conceber uma nova cena de igualdade, em que cada espectador heterogêneo se traduza sob o que lhe é proposto, assim como uns nos outros. Pois, em todas as transmissões de conteúdo informativo, assim como assimilados em imagens mentais, busca-se unir o que se sabe com o que ainda é ignorado, sendo ao mesmo tempo transmissor e receptor. Exige assim espectadores que desempenhem o papel de intérpretes ativos, que elaborem suas próprias traduções. Uma sociedade de indivíduos narradores e tradutores.

2.3 – O signo na imagem digital

Já tratado em reflexões da pesquisa, a qualidade sónica da imagem em sua função cognitiva, a semiótica da imagem, suas atividades nos mais diversos campos da mídia são assuntos tratados e ainda a serem discutidos em capítulos desta dissertação. O capítulo presente aborda a semiótica da imagem da visão geral, a imagem como signo, até a especificidade do signo visual voltado a reflexão do campo visual digital, onde analisaremos as peculiaridades do signo na imagem envolvida pelo meio virtual.

Com a evolução das possibilidades digitais, se torna nítido a crise das representações clássicas. Compreender as imagens provenientes da virtualidade traz em seu reconhecimento a estrutura que as compõem. Pois, construídas de maneira artificial, sintética, com a composição da linguagem de algoritmos binários, a imagem é formada de maneira “independente” de seu objeto original, fundamento segundo Lévy (2015). São produtos de cálculos matemáticos sob a orientação da organização dos algoritmos. Compreendidas por meio da síntese matemática, numérica, binária, obedientes e organizadas pela sequência lógica do cálculo, as imagens digitais não se referenciam em sua totalidade à representação do mundo real, simulam e estão alocadas em outro modo de realidade (Lévy, 1996 Apud Lemos, 1997).

Com o notável crescimento das vias de virtualidade, que se embrenham e alcançam cada vez mais campos da realidade, a digitalização da imagem real toma o caráter ágil de elaboração das informações do mundo real. Passa a ser configurada como fórmula de compreender e enquadrar o real em novo meio de comunicação social.

Agora contido sob as desobstruções da imaterialidade, as fórmulas de criação destas imagens digitais são aplicadas como caminho mais adequado para a transformação do mundo real inserido e convertido como modelo de simulação gerado por combinações binárias. A visão da realidade passa a ser vista como reprodução imagética sintetizada, que são traduzidas, convertidas e transformadas pelos artificios tecnológicos do computador.

As imagens digitais se encontram numa fórmula de utilização da representação da realidade, digitalizando o mundo ao complexo imaterial da virtualidade, a imagem sintética por artificios do meio computacional, onde não comporta a representação perfeita da realidade, mas sua representação em configuração do campo paralelo digital: “O sentido etimológico de imagem analógica vem do latim “imitari”. Toda imagem analógica é uma “imitação”, uma “representação” ou uma “ressureição” [...]” (Lemos, 1997, p.25)

Assim, quando a imagem digital é formada através dos recursos tecnológicos, sua síntese e seu suporte não mais se incluem no sentido tradicional da representação material, onde o vínculo analógico entre re-presentação e seu objeto direto estão diretamente ligados no processo daquilo a ser re-presentado. Considerar a simulação construída em universo paralelo do real, visão do campo virtual segundo Lévy, faz dela um modelo de atividade das novas formatações da imagem, vistas então com o caráter da realidade, não definidas pelo bidimensionalidade do meio, mas reconhecida por sua atividade interna e externa

A imagem digital, infográfica, imagem proveniente da computação gráfica, molda-se a partir de linguagem própria de desenvolvimento, os algoritmos do código binário. A digitalização e a virtualização da sociedade, se encaixam e acompanham na contemporaneidade em campos cada vez mais abrangentes atingindo não só o âmbito imagético, como cultural, econômico, comunicacional e antropológico. Ao considerar a formação destas imagens, seu suporte, essas imagens processadas por computadores, o digital permitirá a definição de cada ponto da imagem, o elemento gráfico da imagem virtual, o pixel, que por sua formação projetada de

forma artificial, seu elemento é manipulado e processado a um dispositivo de exibição, como os monitores, ao qual se atribui configurações desejadas. Logo, pode ser compreendido como menor ponto que forma uma imagem digital, e organizados em conjunto formam a imagem sintetizada, o que leva então ao controle total desta composição.

No novo plano de conversão e atuação do mundo contemporâneo, a virtualidade, afetará as relações entre as imagens e os objetos, entre os objetos e os indivíduos, entre os indivíduos e a realidade (Lemos, 1997, p.23-24). Tidas as imagens de vídeo ou televisivas, fotográficas ou cinematográficas, todas elas têm estabelecido com seu objeto referencial a relação da “representação”. O objeto é convertido da originalidade do real ao padrão bidimensional em suas aplicações dos suportes característicos, mesmo considerando as possibilidades de manipulação das reproduções destas imagens, todas estas maneiras se valem do referencial concreto.

Diante dos métodos de reprodutibilidade e captação citados acima, relações de sua reprodução se valem da relação presencial do indivíduo com o objeto, fixados instantaneamente, seja por característica fixa ou de movimento. Já a imagem infográfica, partindo do princípio de sua constituição por cálculos e algoritmos, não precisa diretamente do objeto original como referencial de sua reprodução imagética. Visto que a imagem digital, desprovida da ligação do universo material por sua formação elementar, se articula como um simulacro da realidade, que, no entanto, não dispensa em toda sua configuração do vínculo da realidade. Pois, conforme abordado no subcapítulo anterior, o espectador tem papel fundamental na ativação da leitura da imagem. O espectador é emancipado quando toma sua posição no processo cognitivo de assimilação da imagem, é quem tem em seu acervo de experiências visuais, composições e direcionamentos condutores que servirão de suporte para sua participação e compreensão da imagem por ele observada.

Logo, se a imagem digital não representa mais a realidade por não captá-la diretamente do real e por ser definida através de cálculos matemáticos, sua representação se torna duvidosa e se forma num simulacro tecnológico virtual. Mas, através da simulação matemática dos cálculos binários, a referência do fundamento, do objeto, se perde?

A produção da imagem não se define mais pela realidade do natural, mas, se aplica em um universo onde tudo se converte em números, numa sociedade do virtual, que tem em sua comunicação um modelo de realidade simulado na imagem. Na virtualidade, se pode ser compreendido por números, pode ser realizado em seu paralelo, que segundo Lévy (1996), não é o oposto da realidade, mas está desprendida do agora, não está presente, corre em velocidades e tempos diferentes.

O modelo de suporte do digital modelará o referencial do real e desconstruirá o vínculo original do indivíduo como o objeto. O fundamento proveniente da realidade deixa de existir na relação do espectador e imagem, como também entre objeto real e sua “re-produção” na imagem. A digitalização se expande e molda todas as coisas em sua formatação. A relação antes intrínseca entre imagem e a realidade da natureza se perde sob os moldes do digital, que a substitui por um simulacro. O que leva a Hiper-realidade de Baudrillard “A imagem se descola da realidade física do objeto para se ater ao modelo de objeto” (Baudrillard, 1991 Apud Lemos, 1997, p.26).

O objeto ou algo referencial é questionado, pois, se a ligação existencial da imagem digital não mais se prende o objeto real da natureza, a atenção é voltada a configuração da modelagem do simulacro. Se nas maneiras de captação óptico-eletrônicas, geradas por recursos do vídeo e televisão, e óptico-químicas, como fotografia e cinema, o vínculo do criador, do indivíduo que selecionará e captará a imagem é direta e presencial, já na configuração da imagem digital tal relação não é reconhecida, não há referente direto com realidade, abstrato; a imagem se caracteriza pelo sistema binário dos algoritmos, coexistindo ao objeto e à imagem.

Mesmo que possa parecer nítida a perda da relação direta entre a imagem digital e o objeto, sua desnaturalização, onde o objeto que dá origem à imagem é formulado por artifício tecnológico, sua representação visual não perde sua significância. Pois reconhecido a representação como signo, onde seu conceito está principalmente no conceito inglês *representation(s)* como sinônimo, a representação visual do meio digital se alimenta das mesmas associações sógnicas características da realidade material. Com a qualidade de signo, a representação já se encontra na primeira fase de Peirce, 1865, onde posiciona a semiótica como “a teoria geral das representações” (Peirce, 1982-89, v. 1 p.174).

Caracterizado a relação sógnica da representação, ou seu processo de utilização sógnica, sua amplitude conceitual caminha da semiose até a relação de objeto, ou até a função referencial sógnica (Santaella e Noth, 2012). Para Dretske (1988, p.51-77) signos convencionais como naturais podem representar, contanto que atuem com a função significativa em um sistema de representação.

Sustentado pela definição de Peirce, representação é quando se é apresentado um objeto a um intérprete de um signo ou a relação entre o signo e o objeto. Como explica Peirce: “Eu restrinjo a palavra representação à operação do signo ou à sua relação como o objeto para o intérprete da representação” (Peirce, VI, p.540 Apud Santaella e Noth, 2012, p.17).

O signo que está locado no campo visual digital, que é constituído por meio da síntese matemática, regrado e organizado pela sequência lógica dos cálculos, nas imagens digitais não se referencia diretamente à representação do mundo real, tem em si a simulação aliada a outro modo de realidade, o virtual, como defendido por Lévy, (1996). E, conforme significado de representação para Peirce, sua configuração é formada pela relação do *interpretante*, o espectador, com o signo ou com o objeto, de acordo com as maneiras cabíveis ao complexo imaterial da virtualidade.

Assim, pontuada a qualidade da representação como signo, o suporte e composição das imagens digitais como simulação de outra realidade, segundo Lévy, como o signo deve ser compreendido na comunicação deste meio?

O signo na imagem é visto como a busca por reconhecer no campo semiótico, no conceito da imagem, sua qualidade sógnica. Ao desenvolver a análise de imagem sob o ponto de vista do conceito, chega-se a uma divisão de pontos opostos. O primeiro vê a imagem como perceptível em sua clareza ou por sua própria existência. O segundo ponto está na multiplicidade da imagem mental, que na ausência de estímulos visuais pode ser produzida.

Tal divisão do ponto de vista estrutural das posições da imagem está na percepção e captação do sujeito por material imagético e a imaginação em sua faculdade mental. Em primeiro ponto a imagem perceptível no campo real da materialidade e também no campo imaterial, no caso

abordado, o universo binário do ciberespaço, e, da outra face, a capacidade cognitiva do produto mental capaz de, na ausência de estímulos visuais imediatos projetar formas e definições visuais no conteúdo da mente. Tal polissemia de conceitos da imagem amplificam e de certo modo generalizam seus significados. Já muito problematizada por diversos autores a partir da origem da palavra grega *Eikon* e *imago* do latim, ambas referentes à imagem, os detalhes e esclarecimentos conceituais de pensadores no campo semântico são citados com maiores esclarecimentos em Santaella e Noth (2012, p.38).

No entanto, posicionamentos elementares e análogos à evolução da antiga concepção da imagem são abordados em “tipologia da imagem”, publicação já atual de Mitchell (1986, p.10) onde distingue tipos de imagem: imagens gráficas (ilustrações, desenhos, pinturas, esculturas); imagens óticas (espelhos, projeções); imagens perceptíveis (dados de ideias, fenômenos); imagens mentais (sonhos, lembranças, ideias, fantasias) e imagens verbais (metáforas, descrições).

Tratada o cerne da polaridade da imagem como representação visual e a complexidade da evocação visual da mente, o balanço da significância da imagem visual e mental se depara em novo espaço de atuação e consumo. Quando diante das atividades do cotidiano contemporâneo, os parâmetros merecem revisão de suas leituras e possibilidades.

Então posicionado diante da complexidade do universo gráfico computacional, nos depararemos com suas peculiaridades e exclusivas maneiras de interação a serem tratadas neste subcapítulo, tendo em vista o intuito de discutir sua disseminação e leitura sob o ponto semiótico da indissolúvel relação da imagem digital e o simulacro da realidade.

Quando observadas, as imagens podem ser divididas em duas maneiras primordiais, na qualidade de signos, onde compreende a ligação da representação de aspectos referências do mundo visível, material, ou como representantes de si mesma, como formas puras e abstratas, coloridas ou não. Quando configuradas a transmissão vinda dos monitores, principal dispositivo de saída (*interface*), que transmite informações ao usuário, se reproduzidas de forma direta, sem interferências do campo computacional, como exemplo do Moiré⁸, trazem

⁸ “[...] efeito físico que dá ao trabalho (imagem) algumas passagens completamente abstratas e marca, ao mesmo tempo, a presença da própria imagem da tela do computador [...]” (ZORZAL, 2017, p.37.)

consigo igual capacidade de poder representar as suas amplitudes. Logo, devido à diferença das maneiras de observação, a semiótica da imagem tratará de forma objetiva, duas visões dos signos, a dicotomia dos signos icônicos contrários aos signos plásticos.

Quando se aborda imagens em sua qualidade icônica, se trata de conteúdo que envolva a semelhança, a imitação, que se encontram presentes desde características clássicas. O que pode ser visto como capacidade de reconhecimento. Qualidade onde as imagens detêm propriedades semelhantes aos signos representados.

Pertencentes à classe dos ícones, nem tudo, nem todos os signos icônicos podem se enquadrar na definição das imagens visuais. Pois, segundo Peirce, a categoria de ícone se expande a maiores possibilidades e comporta formas não visuais, como táteis, olfativas, acústicas ou até mesmo formas conceituais que possam ter semelhança sígnica. (Santaella e Noth, 2012). Há, portanto de se ressaltar a amplitude da imagem, em sua polissemia de linguagem habitual, a imagem em suas formatações e associações sígnicas, na qual são compreendidas das imagens óticas, imagens acústicas e imagens mentais.

Por exemplo, as propriedades na aplicação da semelhança entre o objeto referencial e o signo utilizado pela imagem retratam a forte diversidade do conceito de imagem.

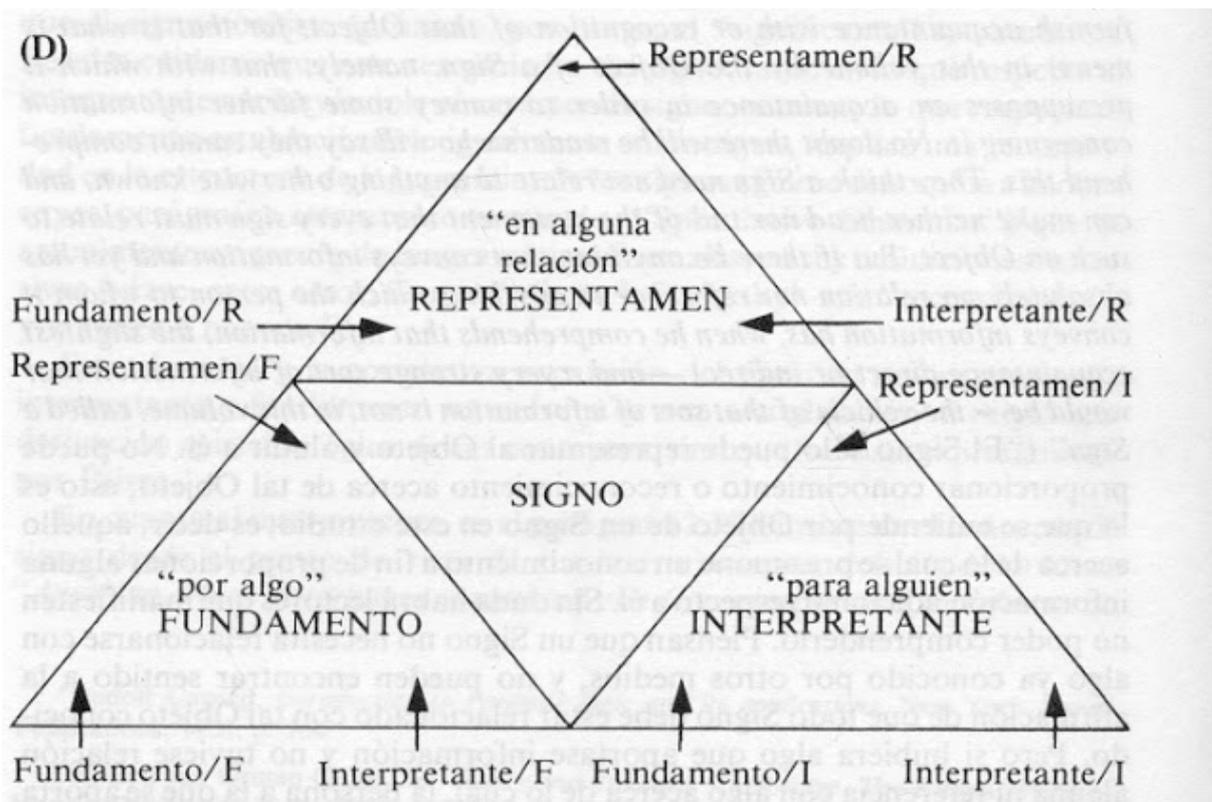


Figura 6 – Modelo triádico de Peirce. Fonte: <http://algarabiacomunicacion.blogspot.com>. Acesso em: 27/04/2019

De acordo com Peirce, no modelo triádico do signo, o signo da imagem é formado por um significante visual, que remete a algo, objeto, de referência que está ausente na relação e estimula no espectador a produção de seu significado ou uma ideia do objeto. Tendo em vista que o princípio de semelhança oferece e se inclina à faculdade do espectador de combinar os três elementos de formação do sistema triádico do signo, (*representamen*, interpretante, fundamento), pode-se reconhecer a liberdade de trânsito entre os pontos de aplicação do conceito de imagem.

“Às vezes, a palavra “imagem” designa o *representamen* no sentido de desenho, fotografia e quadro. Com o conceito “imagem mental” no sentido de uma ideia ou imaginação, nos reportamos à imagem como interpretante. E, mesmo para o objeto de referência da imagem, há a designação “imagem” quando ele é entendido como “imagem original” da qual foi feita uma cópia ou “cópia” tirada de uma fotografia. (Santaella e Noth, 2012, p.40)

O que leva a concluir que o círculo semiótico se fecha e aponta a dinâmica de Peirce que aplica a interpretação do signo como um modo infinito de semiose cíclica. (Santaella e Noth, 2012, p.40-41)



Figura 7 – Sem título. Autor desconhecido. S/d. Fotografia digital. Fonte: <https://universeofchaos.tumblr.com>. Acesso em: 27/03/2019

Já em análise da imagem apresentada (Figura 7), sua composição não retrata os signos icônicos de referência ao objeto, mas sim outra maneira de expressão do signo, o plástico, que neste caso, trata a composição amarela, o que seria definido como “amarela”, no entanto, essa forma também pode representar pela “cor amarela”.

Em primeiro momento é o significado de signo plástico, já na segunda, trata de um signo icônico. Porém, conforme exemplificação acima, o signo plástico e o signo icônico não devem ser divididos como radicalidade de expressão contrário ao conteúdo de um signo na imagem. Pois, a essência do signo plástico é a soma dos significados observados pelo espectador que une as qualidades de textura, de cor, como da própria forma. O que levaria da

origem plástica, sem referência direta, coisa alguma à associação com suas características que podem levar a cor amarela de algum objeto.

Esse outro modelo de signo complementa a leitura dos signos das imagens, como exemplo a seguir, quando transferido o modelo de assimilação triádico do signo para complexos delimitados por definições específicas, como o caso trabalhado, universo virtual, é possível ver suas diferenças e similaridades.



Figura 8 – Sem título. Autor desconhecido. s/d. Fotografia digital. Fonte: <http://benbentobox.tumblr.com>. Acesso em: 27/03/2019

Em referência a imagem apresentada, proveniente do Tumblr (Figura 8), rede social de grande circulação de informação aberta à diversidade de extensões de arquivos, onde há evidente dominância da imagem, é possível construir uma possibilidade de leitura dos signos por ela definidos.

Onde há um recorte fotográfico com predominância da azul, como signo plástico, sem delimitações claras do ambiente, detém um homem com uma raquete em suas mãos. Não julgando a origem da capacidade cognitiva do espectador em reconhecer tais representações iniciais, prossegue-se.

Quando observado a composição da representação imagética, podem-se questionar elementos e seus significados, os signos, carentes da colaboração do espectador como interpretante e atuante na leitura da forma. Por exemplo, se ao iniciar a leitura de cima para baixo (Figura 8), percebe-se uma forma oval e escura ao contraste do azul de fundo, reconhecer seu significado, se isolado da composição, traria inúmeras possibilidades de formas e corpos circulares. Mas, a imagem contém mais signos.

Considerar o homem distante do chão e sobre o amplo fundo azul inicia a construção de resultados de seu movimento. Movimento recortado e representativo do instante, um instante detentor de dos três períodos do tempo, passado, presente e futuro. O Instante Pregnante⁹, definição apresentada por Lessing em 1767.

De acordo com experiências individuais ou coletivas, é sabido que a disposição corporal do homem conduz a reconhecer e assimilar seu gesto como um salto. Pois, afinal, ao lado esquerdo se forma a sombra projetada de sua ação. Por que estaria saltando com uma raquete em sua mão? E a forma oval e circular no topo da imagem? Qual seu significado?

⁹ Definido como um instante pertencente ao movimento real e que é fixado na representação como momento representativo do passado e condutor do que se segue.

Em atenção especial a este signo, como auxílio da interpretação das outras representações caminha-se a conclusões. Se o homem salta com raquetes em suas mãos, com o movimento sugestivo de arremesso, com um fundo onde há uma linha branca delimitadora, é possível pela vestimenta e pela popularidade dos esportes, sugerir que seja “Tênis”, esporte praticado com bola proporcional as raquetes utilizadas.

Assim, tal forma oval, o signo da imagem, tem em sua constituição um significante visual (*representamen* para Peirce), que traz e necessita do jogo de relações das assimilações pertencentes aos espectadores e que remeterá a alguma coisa, um objeto ausente (fundamento), esse sugerido pela leitura do outros signos da representação assim como suas experiências vividas, que evoca no espectador (interpretante) um significado, de que a forma é uma sombra do arremesso de uma bola de Tênis acionada pelo jogador.

Essa conclusão aplicada ao método triádico de Peirce traduz o que seria a ação da dinâmica entre o signo e o interpretante, o espectador. Que não é prejudicada quando reconhecida no âmbito virtual contemporâneo, mesmo já abordado questões e considerações que apresentam sua desconstrução do método de leitura das imagens já estabilizadas na sociedade, como a fotografia e o cinema, onde as relações de produção têm em seu processamento a ligação direta e presencial com o objeto referencial. E, se tratado assim, que, de acordo com Peirce, as representações que estão entrelaçadas pelo conceito aos signos, são similares do ponto de vista semiótico com a teoria geral das representações.

Em consideração aos caminhos percorridos e direcionados a sociedade na contemporaneidade, o processo digital se distancia da representação. A ação antropológica da civilização do universo virtual se apoia sobre a crise da representação tradicional. Ao contrário do método cinematográfico e fotográfico, as imagens digitais são formadas de forma artificial, não excluindo sua relação de reconhecimento com a realidade, na linguagem independente da realidade material da natureza, a linguagem dos algoritmos. Essas são criadas através de cálculos matemáticos que sustentadas pelo sistema binário processam as informações recebidas na configuração virtual e as convertem com a qualidade dos algoritmos. Com formação das imagens digitais por síntese numérica tecnológica, o representar já não se aplica, mas, a simulação vista em outra realidade paralela.

Visto as ações tomadas na atividade do processamento virtual, o cerne do pensamento tecnológico digital, pode-se dizer que existe um imperativo da digitalização sobre o mundo, quando tudo estaria suscetível à conversão numérica binária. Reconhecido no caráter evolutivo da civilização humana, a tecnologia sempre esteve à disposição de seu cotidiano, diferente, a evolução digital serve e se a apropria de novas atividades da cultura da sociedade contemporânea: “Com a digitalização do mundo, a imagem age como um modelo dinâmico de construção do conhecimento sobre o real (e de construção de um novo “real”).” (Lemos, 1997, p.25).

Por sua capacidade de sintetizar e transformar o mundo, uma ferramenta capaz de converter tudo numa outra realidade de convívio da cultura social contemporânea, suas possibilidades são uma maneira de compreender e aplicar a outros moldes a materialidade da realidade natural. Assim, segundo Baudrillard: “O modelo digital é assim mais real que o real, fazendo desse, a vítima de um crime (quase) perfeito” (Lemos, 1997, p.25).

Devido o advento das imagens digitais, a relação como o referencial não mais é se aplica diretamente, a simulação é formada e tem seu ato criador promovido pelos artificios e recursos tecnológicos da combinação do sistema matemático. As maneiras de circulação de comunicação visual e imagética do universo virtual são para a sociedade contemporânea um simulacro, um meio de transmitir e comunicar a visão do mundo sob a forma do tempo de um modelo de atuação.

A maneira de interação, o dinamismo entre o indivíduo, o objeto e o referencial da natureza, foram reformuladas quando a leitura dos signos da imagem foram transferidas para a computação gráfica, a sua maneira de formação e armazenamento suprimem o caráter instável da imagem imaterial, que não se firma na tela, presente, porém sem elemento direto de composição da natureza real.

Modelo imagético permanentemente modificável, codificado pelo dispositivo pelo qual é produzida, transmitida e apresentada ao espectador. Fruto do desenvolvimento da sociedade em que a tecnologia de produção é empregada, no âmbito do universo virtual, a tecnologia eletrônica do ciclo Pós-industrial (Laurentiz, 1991, Apud Santaella e Noth, 2012, p.78).

Logo, nesta multiplicidade de possibilidades, o campo virtual corrompe o registro tradicional do tempo, afinal o tempo que transita se atualiza e recomeça é parte constitutiva da imagem digital. A gradativa transformação de transmissão da imagem da infográfica se aproxima cada vez mais de um tempo que não se prende a atributos espaciais, afivelado ao sentido atualizável do fenômeno do tempo, independente de componentes ou elementos reconhecidos das dimensões espaciais.

Da espacialidade, do campo material da comunicação visual, a produção das imagens tem seu tempo próprio tempo de construção. Como exemplo dos métodos tradicionais, como pintura e desenho, há muitas variantes para descrever se sua confecção foi rápida ou não. Numerar quantas retomadas de tempo foram precisas para sua realização é uma tarefa imprecisa. Sua formação, mesmo que não registrada pelas etapas de criação, deixa registros ou sinais do tempo em sua materialidade, camadas de tinta, traços, etc. Existe então um tempo presencial onde é possível ver as marcas do processo de produção. Porém, este tempo não é medido com exatidão, é deduzido através da observação de registros deixados na imagem, dos índices inscritos no processo de produção da imagem material tradicional.

Desta maneira, através desta comparação temporal exigente na formação da imagem, as amplitudes do tempo tornam-se ainda mais evidente quando comparadas entre si e a outros modos de confecção de imagens, como artesanais, fotográficas, cinematográficas, videográficas e infográficas.

Enquanto características da espacialidade associadas a outro percorrer do tempo, se diferenciam das imagens manualmente produzidas, que tem o gesto do tempo marcado em sua composição, as imagens de configurações similares as fotográficas são prendidas as imagens do instante. Advindas do instantâneo, tem em si a captura do recorte do tempo viabilizada através do obturador do dispositivo fotográfico. E, mesmo que considerado no processo fotográfico algumas variantes de tempo, como o tempo de exposição e de revelação, sua qualidade temporal ainda se valerá do instantâneo.

A imagem infográfica ganha na qualidade sígnica de suas imagens o distanciamento da necessidade presencial de registro do real, o que logo propiciou em consequências fundamentais o aparecimento do tempo virtual. Assim como também uma expansão

promovida pela imaterialidade da virtualidade, a ponto de reconhecer outra realidade em caráter imaterial sem abdicar de seu aporte visual construído. O papel do indivíduo consumidor da mutante linguagem comunicacional do ambiente virtual abre sua atuação sobre as imagens, que conforme as mudanças de padrões de sua formatação e circulação digitalizáveis da imagem digital, agora se encontram disponíveis aos usuários do meio, o que emergi tamanha liberdade de intervenções em ritmo acelerado na troca de informações visuais, no tempo da posição do espectador, em suas interferências pessoais perante a imagem, um tempo aberto a cada começo, meio e fim de cada instante capturado.

3 – O tempo do instante

Na busca pela compreensão do problema da percepção da imagem digital, em que se trata da tentativa de compreender o fenômeno específico desta relação, a partir de embasamento conceitual - semiótico e filosófico, segue para elaboração deste capítulo, a reflexão sobre o elemento detentor do trânsito e elaboração da produção imagética, o tempo, e seu composto determinante para captação/escolha da composição visual, o instante.

Refletir sobre a interação que há entre a imagem e o indivíduo, abre um complexo campo inundado de muitos fatores, inclusive estes estão sujeitos a serem transformados e atualizados de inúmeras maneiras. Do modo habitual exercido diante da realidade às maneiras frequentes recriadas devido à evolução tecnológica, nos trazem outras pertinentes formas de olhar. Sobretudo, o olhar, mesmo visto nas peculiaridades de suas aplicações sempre será regido por algo ainda maior, a hierarquia cronológica.

Quando entramos na reflexão do universo compreendido pela imagem, se torna muito evidente a necessidade de abordar as configurações temporais. O elemento que permeia e conduz a estrutura e interação do resultado imagético, abre diferentes campos de observação na aplicabilidade do universo visual quando visto sobre o olhar mecânico, as formas de reprodução mecanizada da imagem (fotografia, cinema, *webcam*, câmeras dos *smartphones*, *smart TV* entre outras).

“Uma tarefa que, a propósito, é necessário sempre uma continuação, nunca deve cessar a exploração com novos dispositivos para gravar e processar imagens que podem nos oferecer novas maneiras de experimentar visualmente o ambiente ao redor, de ampliar nossas capacidades perceptivas.” Una tarea ésta, por cierto, siempre de necesaria continuación; nunca debe cesar la exploración de cómo los nuevos dispositivos de registro y procesamiento de las imágenes pueden ofrecernos nuevas formas de experimentar visualmente lo que nos rodea, de amplificar nuestras capacidades perceptivas.” (Prada, 2018, p.72).

O que pode ser entendido como uma ação de questionamento, disposta a ampliar e diversificar as maneiras tradicionais de percepção que desenvolvemos com a realidade, baseados em grande parte na padronização dos modos de captação do olhar.

Consumir o conteúdo midiático virtual e sua simultaneidade visual nos posiciona em um lugar múltiplo e renovável. A propagação das imagens é tão constante em sua atualização da rede, que o fluxo visual se torna homogêneo. Inúmeras imagens vêm ao nosso consumo incessantemente, a cada *click* novo conteúdo é atualizado, e a corrente dos estímulos visuais chega a conflitar entre si, quando então são consumidas pela seleção particular das definições individuais de cada usuário da rede, o espectador.

Numa era regida pelo imediatismo e necessidade do “agora”, a sociedade se torna refém do tempo imediato. Hoje predominante o exercício da comunicação instantânea, da emissão e recepção, onde não se tolera demoras, somos conduzidos pela turva sensação do presente: “cuanto menos profundizamos en las cosas, más hay para ver” (Debray, 1994, Apud Prada, 2018, p.34).

O desejo de absorver o máximo possível de informação se apresenta como uma característica da contemporaneidade em seus mais diversos campos comunicacionais. E ao abordar o âmbito das imagens, esse costume não é diferente. No entanto, ao tratar do universo imagético, nem toda reprodução visual da virtualidade, especificamente da imagem digital, é consumida pelo imediatismo e tratada de forma rasa. Existem configurações e composições que nos tomam o olhar, que nos surpreendem e nos detêm.

Nos colocamos como navegantes da tão atraente acolhedora rede, mutável, que mesmo sobre a sensação da massa visual, que está sempre atualizada pela corrente do fluxo de dados da internet, nos faz ter novas percepções a cada momento. Por um instante, somos exigidos a decidir onde deter nosso olhar, concentrar nossa atenção no fluir dos olhares sobrecarregados por conteúdo e selecionar, recortar, buscar a compreensão da seleção temporal que nos arrebatou.

3.1 – Do recorte à eternidade

No fervilhar da acelerada propagação das imagens digitais, nos parece difícil determinar nossa atenção, pois a multiplicação do conteúdo que se atualiza a cada momento é capaz de embaralhar a clara percepção da composição imagética. O quesito do imediatismo prevalece na rede virtual. Desacostumados a esperar, tudo que buscamos está a um click, que é atualizado com o fluxo de dados. “És el tiempo de nuevos recolectores, captores (cada vez menos espectadores) de imágenes, de ávidos downloaders” (Prada, 2018, p.33). Consumidores da superficialidade visual, aprofundar a percepção em algo se torna uma tarefa cada vez menos frequente.

A intensidade da arquitetura das formas no consumo midiático virtual vem se desenvolvendo cada vez mais a um caráter publicitário, tudo quer ser consumido e absorvido. E no trânsito desta propagação, onde os usuários focalizam seus olhares? E quando a imagem parte da realidade? Quando ela naquele momento passageiro apresenta um instante que te solicita a interação. Nas imagens convertidas e transeuntes do universo virtual que compartilham da configuração fotográfica, inseridas no ciberespaço por vários caminhos, muitas vezes são convertidas da realidade através de câmeras digitais. Por sua maneira de captação, dependem do instante, quando uma fração do tempo é detida pelo mecanismo fotográfico. E deste recorte, sua ação é fixada na eternidade do passado, presente e futuro.

No campo virtual do ciberespaço, desvinculado da exigência da temporalidade do real, o tempo característico da imaterialidade apresenta uma consequência significativa, a ampliação do papel desempenhado pelo usuário da rede, neste caso, o espectador. Devido a estes padrões da corrente de imagens virtuais disponíveis ao espectador, neste imenso poder de abranger uma grande quantidade de imagens, que num brevíssimo lapso do tempo, o espectador pode iniciar a sua percepção, o seu tempo de absorção, e de fato se colocar no tempo de enunciação da imagem.

Sobre o momento da interação e percepção do espectador com a imagem, a semiótica peirciana universaliza três categorias deste fenômeno, *primeiridade*, *secundidade* e *terceiridade*. Sendo, a *primeiridade* “a forma de ser daquilo que é como é, positivamente e sem nenhuma referência a qualquer outra coisa” (Peirce, 1931-1958 Apud Santaella e Noth, 2012, p.147). Compreende-se como a primeira sensação da presença, o imediato, de um

sentimento de associação sem referencial. Uma liberdade do olhar e sem parâmetro, lidar com a qualidade da forma e sua independência. Na sequência, a *secundidade* é a transição da primeira à segunda parte do fenômeno. Se situa no ponto do confronto, da relação da experiência do tempo e espaço, em evidenciar os fatos, do que é, de sentir a surpresa no contato: “Somos confrontados com ela em fatos tais como o outro, a relação a coerção, o efeito, a dependência, a independência, a negação, o acontecimento, a realidade, o resultado” (Peirce, 1931-1958 Apud Santaella e Noth, 2012, p.147). E então a *terceiridade*, que é a categoria seguinte em relação com a segunda. É a categoria que compreende a qualidade da mediação, do poder da lembrança, do momento da continuidade, da síntese, da ação comunicacional e da semiose, e o lugar da representação ou signos.

Nas categorias colocadas por Peirce, o elemento signo reconhecido nas imagens, tem suas variações, mesmo pertencente à categoria da *terceiridade*. Afinal, une a primeira categoria, do contato imediato, ao veículo do signo (*representamen*), que carrega as informações factuais, característica da segunda categoria, ao objeto representado no signo, da terceira categoria.

E quando se apresenta o momento da consciência interpretativa, as definições da *primeiridade* e *secundidade* podem, em alguns casos, se aproximar e prevalecer no signo. Como exemplo, o momento em que o signo estiver sendo reconhecido no seu primeiro contato, dentro dos aspectos do veículo do signo, ele se enquadrará na categoria da *primeiridade*. E se tratado em correlação ao seu objeto, o signo estará na *secundidade*. E, se o signo estiver considerado nos aspectos da interpretação, será visto sob as definições da sua *terceiridade*.

Nas visões das delimitações do desenvolvimento fenomenológico de Peirce, as categorias da *primeiridade*, *secundidade* e *terceiridade*, permitem-se transferir seus subaspectos, a chegar à possibilidade de ter qualidades de uma *primeiridade*, uma *secundidade*, e uma *terceiridade* em qualquer das três posições fenomenológicas.

Sobre o deleite da composição visual, do imediato e independente contato, da relação com os fatos, de suas certezas e incertezas, do ponto interpretativo da percepção, do desvendar fenomenológico e suas características transitórias dos signos representados, que se desenvolverá a análise da Figura 9, a seguir.



Figura 9 – Sem título. Autor desconhecido. s/d. Fotografia digital. Fonte: <https://whiskey-lake.tumblr.com/post/182424141740>. Acesso em: 30/01/2019

Ao discorrer sobre esta composição imagética proveniente do universo virtual, inicio a reflexão pautando as configurações da captura da imagem neste ambiente. Na conversão da imagem proveniente da realidade para o campo digital, sua ligação não mais se apoia na representação vinculada à presença com o objeto. Desta forma, estas imagens podem ser provenientes da realidade e convertidas a geração artificial da virtualidade ou originalmente criadas pelo campo digital. Ambas são configuradas por linguagem algorítmica, reconstruídas pelo sistema binário, logo, se tornam em sua estrutura, independentes do objeto original, se desconectam da necessidade presencial. Através de cálculos matemáticos, são criadas por sequências numéricas da informação em algoritmo. Sendo esses os procedimentos lógicos que atuam na tradução para a virtualidade, as imagens sintetizadas (de conversão numérica, imagem digital), não se encaixam no contexto representacional, mas sim, na simulação. Uma simulação enlaçada por sua referência partida do original da realidade.

A Figura 9, de coloração acinzentada, com a composição de sua arquitetura em formato de paisagem, consegue ambientalizar posição geográfica e climática. A figura turva de árvores e uma floresta em terceiro plano conduz o indivíduo, usuário da rede virtual, para posição de espectador. Quando se vê convidado a imergir na composição visual digital, e então suas experiências iniciam a leitura da percepção. No foco desta fotografia digital existem volumes moldados na água, com grande variação de formas e texturas. Toda composição se alinha para condução perceptiva do objeto e momento retratado pela imagem digital.

Na colocação da leitura dos signos incrustados na imagem, como esclarecido no terceiro subcapítulo desta dissertação, 2.3 – O signo na imagem digital, o campo semiótico aborda os signos icônicos:

Assim, quando se abordam imagens em sua qualidade icônica, se trata de conteúdo que envolva a semelhança, a imitação, que se encontram presentes desde características clássicas. O que pode ser visto como capacidade de reconhecimento. Qualidade onde as imagens detêm propriedades semelhantes aos signos representados.

Porém, há também na semiótica, outra relação sógnica de ligação com o objeto referente da realidade, o signo indexical. Enquanto o signo icônico se baseia em sua similaridade por suas qualidades visuais, o aspecto da *secundidade* se firma no signo indexical, em primeiro plano. Ao associar o signo, ele está no reconhecimento por sua qualidade sógnica, sua segunda relação factual está na imediata identificação com seu objeto, pois está ligado

“existencialmente” a sua origem, como a exemplo de relação temporal, espacial ou causal. Ação que direcionará a atenção do espectador diretamente ao objeto, sem acionar a interpretação do veículo do signo (*Representamen*¹⁰ para Peirce).

Logo, o signo e objeto formam um par efetivo, cuja ligação se constitui independente de interpretação (*terceiridade*), sendo percebido como realidade já existente. O caráter do índice apresenta o objeto e conduz o olhar, a atenção do espectador foca diretamente para o mesmo, ainda que se tenha clara compreensão de que o objeto tem sua individualidade material pertencente à realidade.

Na busca por definições que sustentem a conexão existente entre o espectador (*interpretante* para Peirce) e suas fórmulas de reconhecimento dos elementos imagéticos digitais, representações ou signos, ao se tratar do caráter fotográfico claramente identificado na ocasião da Figura 9, há um embasamento relevante que sustenta a reflexão. Segundo Peirce, que aborda diversos aspectos da qualidade sógnica fotográfica, ele apresenta e defende o signo fotográfico em relação ao objeto referente, numa face como ícone, e da outra, como índice. Afinal, a arquitetura das fotografias se desenvolve assim:

“[...] de certo modo, exatamente como os objetos que elas representam e, portanto, icônicas. Por outro lado, elas mantêm uma “ligação física” com seu objeto, o que as torna indexicais, pois a imagem fotográfica é obrigada fisicamente a corresponder ponto por ponto à natureza” (Peirce, 1931-58, Apud Santaella e Noth, 2012, p.112).

Assim, ao analisar a Figura 9, a partir do caráter da imagem afivelada ao objeto real, segundo reflexões de Peirce, o mecanismo fotográfico de captação nos traz a representação “fidedigna” do elemento capturado pelo dispositivo, sendo ela analógica ou digital. A Figura 9 apresenta formas variadas na água, tais volumes não tem sua iconicidade declarada, pois não evidenciam um objeto conclusivo. Portanto, de que maneira seria possível reconhecê-la? Mesmo que esteja aplicada sob o padrão indexical, e exigida a corresponder conforme estrutura da realidade natural.

¹⁰ Veículo do signo, elemento parte do signo, melhor entendido como as formas de acesso, caminhos pelos quais o signo se aproxima, interfere e influencia o indivíduo.

Na multiplicidade do campo imaterial, a computação gráfica se encontra permeando as possibilidades e sempre deparada pela reversibilidade, o virtual é marcado pelo artifício do poder de subverter o registro do tempo tradicional, pois esta habilidade da imagem digital onde o tempo avança e é habilitado a se atualizar, é marca constitutiva de imagens em trânsito do ciberespaço.

Logo, as mudanças decorrentes da aplicação imagética digital apresentam que a gradativa transformação da modificação dos objetos, corpos e formas em movimento do tempo real, refletem em efeitos sógnicos visuais, mas, não atingem o tempo da imaterialidade. Em suas peculiaridades, o tempo virtual se distancia do tempo tradicional, não se confunde com os atributos espaciais. E mesmo assim, independente de componentes vindos da dimensão real espacial, seu tempo liberto deste vínculo é sintetizador do passado, presente e futuro bebido da realidade presenciada por cada espectador (*interpretante*).

A partir desta capacidade sintetizadora, muitas formas de composição do signo se apresentam instigantes e provocadoras. Na ocasião da Figura 9, nos deparamos com o fenômeno da ação temporal, formas, composições, cores e luzes, que estão sujeitas a sofrerem modificações quando foram submetidas ao registro do movimento. Descaracterização formada pelo instante, o recorte do tempo que no exato trecho remodelou e reconstruiu formas por vezes despercebidas, ou pouco incidentes.

Portanto, formatações sógnicas subjugadas pelo tempo podem desenvolver formas inusitadas ou efeitos visuais apenas visíveis por uma fração de segundo em percepção presencial na realidade. Mas, diante dos artificios tecnológicos de captura da imagem, tais configurações permitem-se ser registradas. Ocasão percebida na variedade de formas na água destacadas da Figura 9. Sendo assim, tratado a influência do tempo sobre as formas sógnicas capturadas por mecanismos fotográficos e, pertencente ao ciberespaço, torna-se necessário discorrer acerca das possibilidades do tempo interativo característico da virtualidade.

Diante da libertação gerada da imagem digital sobreposta a realidade, elaborada através de recursos tecnológicos e binários, quando transcrita a outra realidade, seu tráfego e existência ganham autonomia no tempo e realidade virtual. Entre outras, talvez a mais significativa revolução propiciada pelo tempo virtual seja o crescimento da posição exercida pelo usuário

da rede diante das imagens. Devido aos parâmetros pertencentes da imagem em sua virtualidade, estes disponíveis ao usuário, já como espectador, abrem um imenso campo de ações que lhe é ofertado para sua interferência, “em brevíssimos lapsos de tempo, no tempo da enunciação da imagem, um tempo sem começo, meio e fim, tempo do *perpetuum mobile*” (Santaella e Noth, p. 83, 2012).

Condição que interpretada, se baseia na síntese temporal que aborda a composição do Instante Pregnante de Lessing, como algo representativo da eternidade do movimento sugerido na compilação da composição do instante. Na definição do Instante Pregnante, por vezes já citado, é preciso abordar seu desenvolvimento. Gotthold Ephraim Lessing foi um filósofo alemão que na busca por esclarecimentos entre a Poesia e a Literatura, compôs a definição do Instante Pregnante. Um determinado instante que compreende os três momentos do tempo, e que domina as imagens proposta na pesquisa. Pois detentores da ação prenhe, da sugestão do acontecimento, esse instante força o espectador a paralisar o olhar, a concentrar sua atenção do desvendar do acontecimento. Afinal, o passado e o futuro não estão visíveis, mas, sim induzidos pela formatação daquele instante.

Assim, como o poder da paralisação e as suposições da imagem, há o papel do tempo alinhado a situação referencial. Nas imagens figurativas, que transpõem para o campo bidimensional as reproduções de objetos, que na maioria das vezes, reconhecidos diretamente do mundo real, indicam por suas qualidades, maior ou menor clareza sua relação com os objetos ou situações que representam. E se tratando das imagens figurativas, onde se situa as relações de pesquisa desta produção, existem dois tipos, as simbólicas e as essencialmente figurativas.

Posicionado sob os padrões do tempo, dentro da tipologia apresentada, dois grupos distintos se constroem: as simbólicas, que tem baixa associação com o tempo referencial, ou em extremos, atemporal; e as figurativas, extremamente ligadas e marcadas pelo tempo e seu objeto referencial. (Santaella e Noth, 2012).

Nas imagens de caráter figurativo, a relação entre o objeto e o referencial é explícita e substancial na representatividade da ação, são imagens que sugerem, conduzem, e designam os objetos ou situações já existentes. Considerando-se sua existência, as representações dos

objetos e situações das imagens figurativas estão preenchidas de signos carregados pela historicidade que as definem na realidade. “Ora, ao representar o referente, a imagem acaba inevitavelmente por trazer para dentro de si a historicidade que pertence ao referente.” (Santaella e Noth, p. 85, 2012)

Por tal ligação da representação figurativa com o objeto, que tais imagens podem agir como documento de determinado período histórico. Surge a exemplo da arquitetura, vestimenta, decoração, entre outros fatores que carregam claros indicadores de uma época, imagens potencializadas de informações históricas. Mas, além desta peculiaridade significativa das imagens figurativas, com similar capacidade de expressar o objeto, existe o fator da possibilidade de captar uma situação, um acontecimento, um movimento, o período da mudança, e, nesse registro a partir do acontecimento real, o grau de complexidade da imagem figurativa pode ser comparado à mudança no acontecimento partido da realidade. Para exemplificar o segmento do pensamento, a figura a seguir (Figura 10) pode evidenciar tais definições.



Figura 10 – Sem título. Autor desconhecido. s/d. Fotografia digital. Fonte: <https://www.tumblr.com/tagged/fivedemands>. Acesso em: 18/11/2019

A Figura 10 apresenta uma configuração de imagem com pouca clareza de seus elementos, porém, a composição representa indicadores extremamente capazes de significar seus objetos e situações referenciais provenientes da realidade. Ao observar os signos da imagem digital, percebe-se como figura central da imagem, que sugere um homem fardado e munido com equipamentos característicos de combate. Dentro da pouca visibilidade dos detalhes, juntamente com a figura do homem, a imagem levada em conta a sua relação com seu referente, se enquadra no tipo descrito acima, figurativa. Que está repleta de signos em estrita ligação com seu referente, tanto em sua qualidade marcada pela historicidade como a sugestão vinda do indicador da ação, a qualidade de referenciar uma situação já existente.

Reconhecer o momento capturado é marca da individualidade do espectador, suas experiências visuais habilitam sua capacidade de interagir, agir sobre a imagem e absorvê-la. Toda estrutura de composição da imagem, em harmonia com seus signos visuais conduzem e uma interpretação, uma fórmula de compreensão, e nesta direção, as características visuais da imagem digital marcadas pela ligação com o referente real, que por sua qualidade fotográfica podem ter sido aplicada primordialmente de duas maneiras no campo virtual, por meio fotográfico óptico-químico ou óptico-eletrônico, fórmulas que se aproximam e defendem seu tempo referencial, de caráter figurativo, que designam objetos e situações. São elas que nos trazem a possibilidade de supor, cada uma sua maneira, o entendimento de um soldado combatendo outro indivíduo. E porque o verbo está tão explícito? Afinal, se está delimitado por gesto proveniente do campo fotográfico, é possível que sua posição seja reflexo da sua ação real. O capacete, cassetete, vestimenta, equipamentos, só fortalecem em suas qualidades sógnicas o poder de transmitir uma conclusão ao interpretante, de Peirce.

O tempo interno da enunciação narrativa que se associa ao tempo externo do enunciado, determinado por sua inserção de características fotográficas. Logo, a captação do instante da ação está impregnada pela eternidade de um movimento, ação que depende das particularidades do indivíduo como parte necessária para a conclusão do instante congelado pela captura. Pois, seu poder de compreensão está associado a suas habilidades de trazer a imagem suas já vividas observações, experiências, captação de relatos, leituras, entre outras formas que o equipe com informações suficientes para concluir o específico instante prenhe, o Instante Pregnante.

Instante que para Lessing (2011), que diante de uma busca por transparecer o gênero mais representativo entra a pintura e a poesia, *Ut pictura poesis, a poesia assim como a pintura*, veio a concluir o valor da singularidade, em que a noção de beleza se apoia no sentimento único do indivíduo. Assim, no desenrolar desse exercício filosófico, se evidenciaram que as escolhas de um pintor buscam na representação de um momento o mais expressivo, os pontos significativos, voltados a induzir a compreensão. A chegar pela partida dessas indicações, o Instante Pregnanante, composto pelo tempo e suas primordiais composições, passado, presente e futuro, tendo em si elementos indicativos do que passou e do que ainda está por vir.

3.2 – Entre o sujeito e a imagem

Ao observar a dinâmica de interação entre o sujeito e a imagem, as fórmulas, definições e conceitos estão sempre permeados pela regência do tempo, mas, o espectador não teria também o seu tempo específico? Qual seria o tempo a se prender na parte do espectador? Pois, de fato, a conclusão da leitura do enunciado narrativo da imagem depende diretamente do espectador, o interpretante de Peirce. Associar os signos não se prende somente em seu entendimento visual, mas, no tempo em que é construído a sua percepção. É o lugar do tempo qualificado entre o indivíduo perceptor, o espectador e o objeto percebido pela representação da imagem.

Esse cruzamento se trata do tempo entre o indivíduo perceptor e o objeto percebido na imagem. Algo qualificado pelas características do ser humano, o seu tempo, o tempo que é aplicado e construído no transcorrer do tempo da sua percepção. Relatar a importância destes tempos perceptivos conduz a importância do ser, logo, os de maior relevância se enquadram nos campos fisiológico, biológico e o tempo lógico.

Ao observar nossas atuações como espectadores, por muitas vezes passa despercebido como é que o tempo leva nossa percepção visual diante destas determinadas imagens do meio virtual.

Perceber é uma ação que não se enquadra no fenômeno da instantaneidade. Pois, se tratando do nível fisiológico, o processamento da informação do ato perceptivo se desenvolve no tempo de captação dos órgãos sensoriais. Mesmo que existam alguns estágios da percepção que são tão rápidos a ponto de trazer a sensação ilusória de terem ocorrido fora do tempo. Contudo, embora esta sensação possa transmitir de forma aparentemente imperceptível, existirá sempre um período de duração envolvido na transmissão e recepção das informações visuais contidas na imagem e a ação do processamento dos órgãos sensórios coordenados pelo cérebro.

Para Biossemiótica, vertente da semiótica geral, com suas pesquisas direcionadas às áreas da biologia e das outras ciências vinculadas ao âmbito ambiental, observar que a multiplicidade da vida está repleta de várias formas de assimilações da lógica da natureza, que envolvem especificidades dos processos cognitivos, assim como comportamentos, apresentam que a posição do ser humano está compreendida em um conjunto de características.

Dentro da esfera do fluxo semiótico do ser humano, em análise das percepções visuais, é notório o reconhecimento das constantes mudanças dos hábitos e gestos que envolvem a percepção visual. O campo visual da humanidade se desenvolveu e se modificou, logo, o ser humano é exigido a acompanhar suas novas fórmulas e caminhos de interação com o produto imagético. Principalmente ao se tratar da mudança da era analógica para a digital. E, dentre as evoluções, a ciência acompanhou e se aprimorou nos estudos e pesquisas sobre o corpo humano.

Para qualificar estudos e pesquisas, há tempos já é possível quantificar as durações exigidas pelos inúmeros processos cognitivos neurológicos, com as especificações das respostas dos órgãos exigidos. Segundo Santaella e Noth, em trecho, relatam a maneira como o indivíduo interage com a leitura do enunciado narrativo da imagem, no qual o modo do processo perceptivo de exploração de uma imagem, não é feito de forma total, mas sim por captações consecutivas de curto período de tempo e limitadas diretamente aos trechos da composição com maior poder de informações sógnicas. Para o autor, “Não há varredura regular da imagem do alto para baixo, nem da esquerda para a direita; não há esquema visual de conjunto, mas, ao contrário, várias fixações muito próximas em cada região densamente informativa” (Aumont, 1993, Apud Santaella e North, 2012, p. 87)

A citação de Aumont se enquadra no campo de percepção visual do espectador, no qual direciona e aprofunda o olhar nos pontos onde há maior expressão sgnica. Sendo então uma dinâmica do olhar que se vale dos pontos que estão mais atraentes, de maior visibilidade, ou até mesmo que mais se aproximem das experiências visuais do espectador. Logo, qual seria a relação de proximidade do olhar com os pontos ou região sgnica?

Sob o ponto de vista biossemiótico, em que se observa o ser humano e seu desenvolvimento na comunicação visual, e sua interação com o ambiente natural, sobre a forma que constantemente acontece à transformação dos hábitos da espécie humana para melhor se comunicar, como padrão de interação da realidade, todos os outros elementos inseridos neste complexo se adaptam e enquadram, dentro de suas condições, na melhoria da troca de informações, tanto de comunicação geral como visual com base na mesma lógica universal da ‘mente’ e ‘razão’, ou ‘razoabilidade’ da natureza. Compreensão que “defende a continuidade entre os fenômenos físicos e psíquicos, e da matéria em direção à mente.” (Pimenta, 2016, p. 102).

Baseado na afirmação da exploração do conteúdo visual de uma imagem por pontos de maior significância em consonância com a perspectiva biossemiótica, se desenvolve a linha de pensamento que observa a efetividade da troca de informações visuais associada à capacidade de articulação e interatividade do envio e recepção de estímulos cognitivos entre os elementos, que se aplicam em sua máxima habilidade dos processos sgnicos, estruturas estéticas, e os meios lógicos da realidade natural.

O que se traduz na propriedade do receptor, o indivíduo como interpretante, que diante da posição a princípio contemplativa, se molda e se transforma no atuante para associação interpretativa de uma imagem. Tendo como estrutura para sua tomada de posição, o lugar que exerce no ambiente. Não somente o ambiente onde pertence, mas, como também o ambiente narrativo do enunciado da imagem que é convidado.

Voltado à complexidade do universo virtual, onde a inserção de determinadas imagens se baseia na reprodução de seus elementos a partir dos vínculos de ambientes da natureza real, é possível reconhecer a efetividade das ações de interação entre os agentes envolvidos na troca

de informações visuais: (1) demonstram total aptidão em reconhecer as qualidades sýgnicas, como estruturas estéticas, do espaço já observado ou compartilhado; (2) apresentam a capacidade de exercer, nas trocas semióticas, suas características de forma ampla, essas correspondentes a suas necessidades e referências a fins desejáveis para a comunicação do ambiente em questão; (3) demonstram o poder da interação das trocas sýgnicas com as definições naturais ocorrentes daquele ambiente em questão representado.

Dos processos de interação entre o sujeito, a imagem e o ambiente, se reforça o tempo biológico. Tendo a compreensão do humano como mais um ser biológico da natureza, um mamífero que se desenvolveu e evolui seu cérebro com propriedades para perceber o mundo real sob os padrões do espaço e tempo. Sendo assim, para o ser humano, como ser em evolução, habilitado e desenvolvido em suas capacidades para reconhecer objetos, únicos, semelhantes, compostos, permanentes, que transitam e permeiam um espaço e tempo. No universo dos seres vivos, a complexidade evolucionista dos mamíferos os manteve equipados com a habilidade natural de reconhecer com maior facilidade cognitiva o sentido de padrões de espaço e tempo, qualidade inata que se diferencia de um processo consciente da inteligência. Assim, nós, mamíferos em constante evolução, já dispomos deste caráter biológico como artifício facilitador no processo perceptivo. Sem qualquer ligação de uma reflexão consciente, sabemos usufruir destas capacidades para obter medidas de referências confiáveis para dimensões de espaço e tempo em suas incontáveis relações.

Deste modo, se cada mamífero obtém de sua entrada sensorial reconhecida e organizada pelo cérebro para a percepção da realidade natural, estruturadas sob modelos internos construídos sob os aspectos espaciais e temporais formados pelas exigências de interatividade com o mundo real, o que nos diferencia dos mamíferos não humanos? O que nos diferencia de todos os outros mamíferos, está na capacidade cognitiva de não só reconhecer formas, ambientes e objetos inseridos no tempo e espaço, mas, os assimilarem dentro dos esquemas lógicos, como também a aptidão de criar símbolos correlacionados aos objetos, espaço e tempo. Este ponto hábil de diferença que nos pertence, ultrapassa os campos do espaço e tempo biológicos, o que permite o lugar da produção e multiplicação de novos padrões de significados.

Como um dos pontos de maior abrangência e de complexidade das relações imagéticas subjugadas a atividade emancipatória do espectador, está, segundo Peirce, o tempo lógico.

Tida como uma das teorias da percepção mais intrincadas da semiótica e seus caminhos por se tratar do campo semiótico relativo à percepção, fase cognitiva sempre recorrente no desenvolvimento das linhas de pensamento, porém, pouco detalhada em suas devidas definições. Através das bases de pesquisa da semiótica de Peirce, enquadrado na teoria da percepção, à frente poderemos abordar mais profundamente a compreensão da temporalidade lógica da percepção entre o indivíduo e a imagem. Correlacionando as complexidades e similaridades voltadas às imagens digitais determinadas por especificidades do universo virtual.

Peirce traz em suas delimitações, algo sentido que por vezes esteve anônimo, mas, não por não reconhecê-lo, mas sim pela dificuldade em nomeá-lo, o percepto. Elemento que se refere àquilo que pode ser resumido como estímulo. Um impulso que para Peirce se situa na compulsão e insistência da percepção. Definido como algo pertencente à insistência em que aquilo que nos envolve para sua atenção, o percepto de Peirce, que vem a nós com determinação atrativa em nossos sentidos, intensamente marcado por sua unidade, nos força e nos conduz a ceder nossa atenção para ele.

Análogo no percurso interativo do sujeito e a imagem, assim como nas características das imagens digitais, de compilação imaterial, o ponto em destaque do momento temporal quando o olhar se firma e transfere sua atenção para desvendá-la, está em consonância com as definições do elemento reconhecido no modelo triádico de Peirce. O momento em que nossos sentidos se aguçam e trabalham sob a influência do estímulo visual do percepto.

Quando nos deparamos com uma imagem que nos impacta, que prende a atenção com configurações instigantes, há nelas o papel do estímulo. Não somente algo em destaque, mas, algo que insiste que a percepção esteja voltada ao produto imagético. O percepto, como estímulo do elemento de compulsão da percepção, está dividido em três fases de ação, *percipuum*, *antecipumm* e *ponecipumm*.

Envolvido pela qualidade do sentir, o modo inicial do *percipuum*, é momento do contato sem inclinações, pouco reativa, aberta, no percepto é considerado o momento do sentir, sem delimitações. Em seu segundo momento, se apresenta pelo impacto, como um choque do contato. Quando os sentidos são atingidos no carácter da surpresa, fixando nossa atenção com

agressividade. Fase de característica extremamente reativa. E em seu terceiro momento, situa-se nos pontos perceptivos usuais do hábito perceptivo. Nessa fase o *percipuum* cede aos moldes dos padrões gerais da percepção, abrindo-se a face interpretativa voltada ao julgamento.



© chicheri

Figura 11 – Sem título. Chicheri. s/d. Fotografia digital. Fonte: <https://davidheulin.tumblr.com/post/190770290964>. Acesso em: 11/02/2020

Para exemplificar as demonstrações dos tempos referentes à percepção ser humano, usaremos a Figura 11. Tal imagem é um ótimo exemplar do estímulo arrebatador que toma o espectador quando se encontra atraído para a leitura do enunciado da imagem. Essa já compreendida por qualidades e características da virtualidade. Pois, no desenrolar das fases que pertencem ao elemento semiótico determinado por Peirce, o *percepto*, que tem em sua definição a insistência que fixa o olhar da imagem. O algo que está fora de nós, o que corresponde a persistência de se apresentar aos nossos sentidos, que em sua singularidade, nos conduz a direcionar nossa atenção.

A Figura 11 vem dotada com qualidades do encantamento temporal, do tempo de construção dos instantes, dos tempos de leituras dos signos, das fases da percepção, do ponto perceptivo que nos envolve e nos prende. Assim, quando o modo em que o *percepto* se apresenta ao espectador, o *percipuum*, ou seja, no momento em que é reconhecido pelos sentidos, o leitor das composições sígnicas, sua percepção é fixada e passa por subdivisões em sua evolução. E o que seria a percepção e suas fases desta imagem?

Com a formação de cor preta e branca, a imagem tem seu equilíbrio de composição marcado pela disposição dos elementos, harmônicos e bem distribuídos. A linha diagonal traz a dinâmica das formas para o olhar. A limpeza visual do terceiro plano abre um plano de fundo habilitando o contraste com os três elementos em destaque. As diferenças de textura se apresentam num balanço agradável, não sobrecarregando a imagem, sem conteúdos que poluam a harmonia visual. No momento da captura da imagem, a luz natural privilegiou os elementos, texturas e contrastes, o que construiu uma formação imagética com atrativos visuais em todas suas partes.

Logo, com base em todos os detalhes bem arquitetados na imagem, o ponto do tempo relativo à percepção do indivíduo se torna atrativo na relação interativa. No contexto proposto, quando o indivíduo imerso no dinamismo do universo virtual do meio digital, saturado pela propagação copiosa das imagens, se depara com a conjunção temporal da percepção que domina o olhar e lhe prende a atenção.

O impulso detentor da insistência da percepção está acoplado a algo inconcluso e exigente da parcela do indivíduo. O *percepto*, descrito pela semiótica peirciana como o elemento correspondente a insistência de permanência na percepção, o algo que se aproxima de forma tão eficaz aos nossos sentidos, se encontra na perspectiva da Figura 11 como a surpresa duvidosa do movimento dos três pontos chaves em evidência. Os garotos em posição congelada pela captura fotográfica montam a singularidade que nos afivela a imagem.

Na qualidade do sentir, nas primeiras frações do tempo, o espectador se encontra aberto e sem expectativas, porém, existe algo que o mantém atento. As bem estruturadas composições de configuram a Figura 11, aproximam o olhar, ainda indefinido. Quando então a percepção de um ou vários pontos sîgnicos envolvem o indivíduo, e então os sentidos recebem com intensidade do *percepto*, a singularidade dos meninos capturados pelo dispositivo fotográfico se firma como o algo, aquela coisa, o elemento insistente em nossos sentidos que fixam nossa percepção da imagem. Até então a fase determinante do tempo perceptivo, um julgamento do *percipiuum*, que se baseia na interpretação conjugada a formações gerais da ação perceptiva.

Permanecendo na seção do *percepto*, o *percipiuum*, subdividido em três momentos, existe ainda a questão da temporalidade do antes e depois, que segundo Peirce são: *antecipuum* e *ponecipuum*. O que traz o significado que toda e qualquer extensão temporal é reconhecida, nem mesmo a menor fração do tempo é tão curta que não contenha algo a ser lembrado. Como o exemplo da Figura 11 que imerso no composto temporal, os limites do tempo perceptivo sempre remeterão a algo em nossas lembranças, onde a leitura perceptiva conta com nossas habilidades em buscarmos na memória alguma coisa que se assemelhe e nos permita reconhecer as configurações visuais da imagem. Os gestos dos meninos, o movimento da areia, a composição geral, a textura da areia, a formação do céu, que com a luz que reflete a formação do clima e do ambiente do dia capturado.

Portanto, esse componente de natureza ínfima da memória, presente em todo ingrediente do tempo perceptivo é denominado *ponecipuum*, e o outro componente antecedente é nomeado de *antecipuum*. E o que significam de fato esses elementos? Quais os papéis que desempenham na importância do ato da percepção? Com a complexidade da fisiologia humana embrenhada de ramificações em suas ligações e reações referentes à cognição, existe algo com claro poder de habilitar inúmeras fórmulas e caminhos para a atividade cognitiva, a

memória. Complexo compreendido de grandeza surpreendente, que nos esclarece uma simples conclusão: sem sua capacidade de armazenamento não seria possível o reconhecimento ou a identificação de nenhuma unidade sígnica da composição imagética.



Figura 12 – Sem título. Autor desconhecido. s/d. Fotografia digital. Fonte: <https://universeofchaos.tumblr.com/post/171308365133>. Acesso em: 26/02/2018

Como a exemplo da Figura 12, sem a antecipação entrelaçada aos primeiros fragmentos da ativação da memória em seu contato inicial no momento da percepção, identificar a imagem seria impossível, pois existe a ligação direta com os arquivos acondicionados pela imagem mental, que são os conteúdos imateriais que permitem a aproximação para o reconhecimento do enunciado proposto pelo produto imagético. Que nesse caso, é o inseto em evidência.

Não é comum se ater a tantos detalhes de um inseto, principalmente em voo, mas, com todo o aporte das capacidades referentes à imagem mental, abre-se um vasto campo de conclusões sígnicas já “experimentadas” pelo espectador. Um sujeito que se encontra no papel de concluir suposições do gesto reconhecido na imagem. O movimento já visto, vivido ou

observado, o momento da fração de tempo que foi armazenado junto ao elemento nos alojamentos da memória.

No ato final do momento perceptivo, a terceira fase do *percipuum*, etapa que corresponde à interpretação e que culmina no julgamento da percepção, capacitado através de esquemas mentais automáticos do ser humano, sua ação se conclui na formação do juízo perceptivo. Pois, quando nos defrontamos com uma imagem, assim como a imagem digital de origem fotográfica, recebemos ininterruptamente uma série de *perceptos* que transitam e se desenvolvem dentro de nós, elementos que organizados, são absorvidos pela trama dos esquemas interpretativos que estamos munidos, para aí então se converter no julgamento perceptivo. O que traduz a efetividade do julgamento para que só assim possamos reconhecer o estímulo percebido.

O conjunto de fases e ramificações que englobam as faculdades cognitivas do ser humano que se propagam em diversos campos semióticos, que vem da amplitude da imagem mental em sua ligação intrínseca com o referencial material da realidade, tem no tempo da percepção, o tempo vinculado estritamente entre o sujeito espectador e a imagem. E, a considerar as peculiaridades do indivíduo com ser, os limites e habilidades fisiológicas, ressalta-se o cruzamento do tempo entre o sujeito, como perceptor, e o elemento percebido, o tempo relativo aos estímulos associados pelos órgãos sensoriais e pelo cérebro, a propriedade biológica da evolução do ser humano de compreender o mundo exterior de acordo com suas estruturas de espaço e tempo e o tempo lógico, o tempo referente ao desencadear do contato, interação, absorção e julgamento do que lhe foi ofertado na percepção.

O que comprova a importância do elemento tempo, como chave detentora de toda troca informativa entre imagem e espectador, e que tem suas formações influenciadoras e determinantes a ponto da afirmação de seu caráter fundamental para percepção da imagem. Como também a conclusão de que não há lugar ou formação visual em que o ser humano aponte seu olhar e esteja isento desta força. Toda interação da composição imagética está inevitavelmente entranhada de temporalidade.

3.3 – Do gesto a eternidade virtual

Refletir sobre o gesto da imagem virtual em seu campo de atuação se desenvolve no ato temporal da linguagem utilizada para confecção e reconhecimento do enunciado imagético. O discurso que caminha no componente da formação da imagem se envolve no tempo distinto que possibilitou sua conclusão e está arquitetado para a elaboração do enunciado. Pois, o elemento de proposição da construção dos gestos imagéticos, a enunciação, se vale do plano que marca o lugar do indivíduo diante ou inserido no discurso que será enunciado, seu olhar, suas interferências e influências pessoais em relação àquilo que será propagado. É o tempo da obtenção da construção e dos registros que serão deixados no discurso a ser transmitido

É o tempo da elaboração, da construção e captação da imagem, um tempo a ser desvendado, com muitas variantes e incógnitas, mas, repleto de informações sgnicas que servirão de instrução para compreendê-la, no entanto, mesmo assim, apenas o indivíduo que a capturou é o detentor da perfeita noção do tempo de sua formação.

Dentre os elementos da composição que se formam na imagem material e que foram construídas manualmente, é possível destacar marcas de sua construção, como as evidências do gesto, a exemplo do caso das pinturas, marcas da pincelada, camadas de tinta e minúcias da confecção. Porém, mesmo assim, as afirmações sobre o tempo de sua construção não são claras. Pois há um tempo específico em cada ação manual. Portanto, o que se pode dizer é que não há um tempo de elaboração que possa ser mensurado, apenas aproximado devido aos sinais reconhecidos, apresentados devido os indícios que foram se moldando no transcorrer das etapas de criação da imagem material.

Então ao se defrontar com o universo imagético virtual, nos deparamos com a leitura dos enunciados transmitidos pelas imagens sem claras evidências do seu tempo gestual. Ou seja, não há afirmações do decorrer do processo de sua captação, ou sua construção. Tornar clara a noção do tempo da fatura da imagem digital é uma tarefa árdua e que caminha no limite da dúvida.

E, ao considerar as características da imagem digital e o ciberespaço como meio de comunicação das mesmas, a imaterialidade se apresenta com notoriedade. Logo, enquanto as imagens produzidas manualmente obtêm em seu processo de criação as marcas do tempo do gesto, as imagens digitais de formação fotográfica se baseiam necessariamente no instante. Por seu caráter instantâneo da captura, registram da realidade a partir do momento único do disparo dos seus mecanismos fotográficos, que cortam a fração do tempo num golpe só. E mesmo que existam no equipamento fotográfico outras formas de subdivisão da fatura do tempo, a exemplo do tempo de exposição ou da revelação, como formas principais da fotografia, ainda assim, isso não desfigura a marca temporal da instantaneidade.

Portanto, tendo em vista sua imaterialidade, como se desenvolve o processo perceptivo do gesto virtual? Como reconhecer o tempo de sua formação? Afinal, aquele instante capturado que transmite algo em transição temporal não tem sua clara posição definida no tempo observado na imagem.

Entretanto, com os mecanismos de transmissão do campo virtual, algumas possibilidades se tornam presentes nas imagens, algo que não era visto nas composições imagéticas de caráter acadêmico, como desenhos e pinturas. Assim, diante da evolução dos meios de propagação das imagens virtuais, suas características nos permitem absorver detalhes e componentes nunca ou raramente observados. Fator dos atributos tecnológicos com tamanha importância a se destacar como via de experimentação visual, capaz de munir o espectador com informações sígnicas que talvez nunca alcançasse através de outras imagens. O que se posiciona como ponto de defesa da proximidade da imagem digital de cunho fotográfico com seus vínculos da realidade material. E reconhecer que o movimento, o tempo, inserido numa imagem digital tem suas peculiaridades a serem evidenciadas, mas, ambas provenientes da razão de imagens capturadas das evidências naturais que se tornam substanciais para reprodução imagética.

Ao falar da captura da imagem, a pesquisa se enquadra no campo fotográfico, onde existe uma pluralidade de perspectivas pelas quais a fotografia pode ser abordada, em uma enorme variação que engloba desde as condições técnicas dos seus materiais, que envolvem à restrita delimitação dos potenciais da máquina e suas relações de potência quanto ao dispositivo, até alcançar um nível filosófico, de largo alcance acerca das visões da fotografia como forma de representação e conhecimento do mundo real. E que como nítida expressão representativa, se

situa no campo semiótico, ciência da teoria geral das representações, assim, a semiótica, especificamente a semiótica da imagem forma a base para a semiótica da fotografia. E, dentre as características da semiótica da fotografia, se destaca seu poder de ligação com o referente capturado da realidade, o que para semiótica é denominado por sua capacidade de funcionar ao mesmo tempo como ícone e índice (Sonesson, 1993: 153-4 Apud Santaella e North, 2012, p. 109); o que sintetiza numa face sua capacidade de representar a realidade por meio de uma aparente semelhança e na outra, ela tem seu vínculo existencial atrelado ao seu dispositivo de captação baseado nas leis da ótica.

Observado a indexicalidade da fotografia, que de forma abrangente classifica a imagem obtida como um vestígio, como um relato visual de uma experiência, uma maneira de descrição do objeto capturado, um testemunho, torna-se sustentável a relação de compreensão das formas, cores e movimentos capturados da passagem do tempo. Ainda que inconclusivo, reconhecer o gesto virtual não se apresenta como solução para compreender o tempo que virá no enunciado da imagem, que por vez, também é indefinido. Pois, é preciso compreender que, mesmo que o instante seja uma minúscula seção de um tempo transcorrido na imagem, não é evidente em qual tempo foi capturado, visto que o caráter indexical da imagem fotográfica também se vale da questão de um “tempo passado”, um tempo em movimento congelado pelas lentes e sem resíduos de materialidade, entendido em sua nova realidade imaterial.

Sendo assim, e segundo Barthes (1980), além do aspecto da iconicidade existem outras particularidades que possibilitam a exibição do signo como um índice: 1 - a causalidade da relação imagem-objeto, já que a foto é uma procedência do real que passou; 2 - a temporalidade da função referencial, pois o fator “foi assim” é uma concepção da qualidade fotográfica; 3 - a relação *pars-pro-toto*¹¹ entre a imagem e a realidade, afinal, a fotografia sempre tem seus referenciais como produto de sua ação, e ambos estão nitidamente ligados um ao outro. (Santaella e Noth, 2012, p. 113).

¹¹ "uma parte para o todo", é uma figura de linguagem em que o nome de uma parte de um objeto, local ou conceito é usado para representar sua totalidade.



Figura 13 – Sem título. Autor desconhecido. s/d. Fotografia digital. Fonte: <https://turquoisehands.tumblr.com/post/171590315039>. Acesso em: 06/03/2018

Ao considerar as afirmações acima, o pensamento que envolve a compreensão do enunciado da imagem, tem suas variantes, como também seus vinculadores para trazer esclarecimentos de seus elementos signos da composição. O aspecto indexical da fotografia tem em si o significado existencial, algo da prova de sua ação e vivência com o presente em que foi fotografado.

O exemplo da imagem acima (Figura 13), digital de atributo fotográfico, que está capturando o instante do tempo que descreve em seu enunciado um líquido que derrama sobre um recipiente. Existe na composição da imagem uma série de informações sígnicas que nos conduzem a compreendê-la. Por qualidade fotográfica, a imagem compreende duas posições na semiótica, a icônica e a indexical.

Mesmo sem ter a exatidão do momento em que foi capturada a imagem, naquele instante prenhe, representante de algo do passado e detentor do que ainda está por vir, preenchido de possibilidades que a formou, e sem nem mesmo ter a precisão de quanto tempo foi necessário para a confecção daquela composição de representatividade da pausa temporal, a fração do tempo recortada não traz certezas, mas, abre um amplo caminho de induções sígnicas que possibilitarão identificar a representação do enunciado da imagem. É possível ver na Figura 13, com estrutura moldada pelo primeiro plano de forte contraste com um tom preto, onde um líquido de coloração amarronzada derrama num recipiente, uma xícara branca, e que pela distância em que chega ao contato final, é possível ver seus respingos e um esfumaçado logo sobre o líquido que se forma na xícara. Ao lado estão torrões de açúcar e uma colher sobre o pires. Formam, a partir de nomenclaturas acadêmicas, o que seria uma natureza morta de origem fotográfica. Tal descrição está preenchida dos signos apresentados em referência da compreensão tempo.

O caráter da imagem digital conclui sua origem fotográfica, logo, não se podem desconsiderar seus atributos compreendidos pela ligação com o referencial, no caso, os objetos dispostos configuram a ligação icônica do signo. Como o exemplo da xícara, do pires, da colher, são objetos claros, a semelhança do signo não gera dúvida. Como também o ponto indexical, que

representam sua ‘ligação física’ com o objeto proveniente da realidade, pois se vale da atividade fotográfica que é fiel em sua correspondência da exatidão do que foi capturado. Os itens, as formas, as cores, as proporções, são como estavam quando capturadas.

Para Peirce, que delimita o signo fotográfico por sua ligação com o elemento em que foi direcionado pelo dispositivo (a secundidade do signo), a sua relação com o objeto, de um lado, como ícone, e do outro, como índice. Isso são as fotos, segundo Peirce: “de certo modo, exatamente como os objetos que elas representam e, portanto, icônicas. Por outro lado, elas mantêm uma ‘ligação física’ com seu objeto, o que as torna indexicais, pois a imagem fotográfica é obrigada fisicamente a corresponder ponto por ponto à natureza” (Peirce, v.2 p.281, 1982-89)

Ainda sobre a iconicidade da fotografia, Barthes também a defende em vários argumentos sobre o contexto icônico da fotografia. De acordo com seu pensamento, a foto difere da pintura numa questão primordial, a representação do objeto não só remete a uma “possibilidade do real”, como também em sua relação com objeto “necessariamente real”, não podendo negar sua existência. A foto é vista como procedente do referente objetivado, um testemunho do acontecido a ponto de justificar a elaboração do tempo de sua construção e do tempo que foi escolhido e emanado da referência real. “Não é a realidade, mas, pelo menos, sua perfeita *analogia*, e é exatamente essa perfeição analógica que geralmente define a fotografia” (Barthes, 1961, p 128).

Já direcionado ao fator do existir, do contato presencial, o contexto que possibilita o reconhecimento trabalha no contexto ótico do recorte fotográfico. A ligação dos tópicos semióticos da fotografia, a iconicidade e a indexicalidade, levam ao aspecto referencial da fotografia. O assunto culmina na questão do papel em que desempenha sua função referencial, ou se não somente referencial, quanto interpretativa é sua parcela.

Ao considerar uma característica primordial das fotografias sem intervenções, o fato delas terem a aptidão de ser uma perfeita analogia da realidade, de simulá-la sem distorções, é claramente possível considerá-la um espelho visual de origem mecanizada da realidade, de forma que cabe a afirmação de ser atribuída como “perfeita semelhança”, onde suas definições aparentam conter a transmissão de informações literais, visto a sensação de que

nada aparenta ter necessidade de significados complementares. Contudo, visto que as correlações entre a fotografia e realidade, tanto digital como impressa, demonstram um altíssimo nível de semelhança em seus conteúdos visuais, dado algumas nítidas alterações de cores e possíveis falhas de captação de efeitos estéticos da realidade, é através desta ligação intrínseca de origem e resultado que o espectador se baseia na compreensão das impressões reconfiguradas via mecanismo fotográfico.

Observar o papel do fotógrafo como um agente viabilizador do produto fotográfico, por muitas vezes é subjugado ao contraste do produto fotográfico; e dispensar o perfil e o papel do fotógrafo pode prejudicar as informações sobre sua formação e as correlações interativas com o receptor, o espectador emancipado. Abrir o olhar para a posição em que a fotografia atua, permite recondicioná-la como algo inquisitivo, e não somente como um produto visual a ser recebido.

A fotografia não é a arte de captar, ao contrário, é a arte de soltar. Como se a cada disparo da máquina fosse o fotógrafo que se esvaísse em disparada. Fotografia: o esvaír-se. O fotógrafo nada recebe, ao contrário, é como se, através do obturador aberto, ele se permitisse um voo cego, um mergulho de se expor. Clic! (Omar, 1988)

Condicionar o fotógrafo como um indivíduo que se expõe diante da captura, sobre o ponto de vista de soltar suas impressões individuais no instante determinado por seu olhar, traduz e incorpora a fotografia por suas características sociais, comportamentais e predileções imagéticas. Ao contrário de recebimento de informações contidas pela composição do recorte fotográfico, possibilitado através do mecanismo do dispositivo, são suas experiências acondicionadas no seu acervo psicossocial que as elaboram para a busca do momento a ser escolhido pelo artifício fotográfico.

Entretanto, não se podem dispensar as configurações do gesto fotográfico, o ato, sendo inviável dissociar a imagem fotográfica do ato que a confeccionou. Logo, desenvolver sobre fotografia traz a necessidade de observar seu modo constitutivo, além do caráter técnico, compreendido por matérias e detalhes mecânicos do dispositivo, mas, enfatizar que no momento de sua elaboração, existe uma face de recepção e de abertura, como também uma distância que a proporcione. Receber os elementos integrantes dos limites propostos pela

montagem da composição é a face da liberação dos compostos pertencentes da individualidade condutora de suas escolhas visuais, nas quais, o distanciamento é propulsor do ponto de alinhamento entre a conciliação da recepção que é remoldada e às inclinações das características visuais particulares do fotógrafo.



Figura 14 – Sem título. Autor desconhecido. s/d. Fotografia digital. Fonte: <https://coffeandmiel.tumblr.com/post/163767862416/creative-storm-ig-vanessasig>. Acesso em: 28/09/2017

No contexto em que a estrutura dos componentes da composição fotográfica é validada e se constrói por preferências por vezes inconscientes, que habitam e influenciam as definições do

fotógrafo, o ‘click’ culminará na secção do tempo teoricamente julgada por seu olhar diante da passagem do tempo. Mas, se toda a carga de experiências ‘vivas’ comportadas pela mente são de fato os componentes responsáveis pelas produções fotográficas, o instante recortado do tempo é verdadeiro?

Afinal, a exemplo da Figura 14, na qual a imagem que sugere duas crianças numa paisagem remetendo a praia, saltam e aparentam praticar um jogo infantil. O momento em que foi selecionado comporta uma série de predefinições atrativas ao fotógrafo e que ao atendê-las resultam no instante revelado pela fotografia. A seleção do tempo evidenciado se comporta como uma verdade revelada? Um flagrante? No que poderia ser um relato da brincadeira feliz das duas crianças. Algo típico da cultura local, ou até mesmo o simples encantamento da magia de observar a fração do tempo. No entanto, se a beleza do instante revelado não tiver sido selecionada pela surpresa através do acionamento fotográfico, mas, calculada e projetada até atingir o cume do instante aguardado, o instante repleto de induções temporais, o Instante Pregnante, seria uma farsa?

Roland Barthes, semiólogo, filósofo, entre outras denominações, se aprofundou em pesquisas acerca da fotografia, e por suas pesquisas apontou conclusões na interação entre o espectador e a fotografia. Tratou de forma clara a partícula encantadora da fotografia perante o indivíduo que a observa, o choque. Alguma coisa que estava escondida e se revelou e, até mesmo o autor não desconhecia ou não estava consciente. Assim, sob estas situações de envolvimento, Barthes pontuou uma variedade de fatores de aproximação direcionados ao espectador. A primeira se enquadra na surpresa, o raro, a raridade do referente enquadrado. A segunda, a captação de um ato, um gesto, um instante retirado de um momento da sua passagem temporal que o olhar normal não estaria habilitado a imobilizá-lo, é momento decisivo congelado de uma cena ou algo em movimento. A terceira é a proeza, a exaltação da façanha de algo ter sido registrado. A quarta corresponde às especificidades da técnica fotográfica, e a quinta é a descoberta, a beleza surpreendente da escolha da cena, a assertiva oportunidade de surpreender. (Barthes, 1981, p. 54 - 55)

Numa conjunção de indicadores do desempenho significativo em que a fotografia exerce associada à ativa função do espectador, os fatores pontuados por Barthes tem grande representatividade. Como na Figura 14, o choque da pureza, vinda da beleza da representar a

felicidade por uma cena tão simples, a raridade do momento, crianças de vestes simples se divertindo ao saltar na praia num dia nublado, o constante encantamento da mágica sensação de poder controlar o tempo, paralisar uma passagem da ação na eternidade, o feito de ter atingido a junção de todos os signos naquele instante do registro, aqueles sorrisos, os movimentos dos corpos, a posição das roupas, reconhecer as aptidões técnicas necessárias para efetivar a foto, e por fim o momento em que o espectador é tomado pelo conjunto dos anteriores em relação à oportunidade da captação, o surpreendente.

Diante das colocações e resultados empregados por Barthes, em maior ou menor medida, que apontam para pontos de atração e de interação com a imagem, à elevação de fatores responsáveis pelo reconhecimento dos destaques inseridos numa imagem de origem fotográfica. Que, segundo suas descrições de qualidade e o poder de surpreender, independem do seu campo de atuação. Pois, mesmo que em trânsito no meio virtual, elas são reconhecidas pelos mesmos pontos destacados de sua semelhante analógica, a fotografia material, impressa.

Quando nos deparamos com uma imagem técnica fotográfica, a primeira impressão que a imagem transmite é a noção de ser um espelho do real, um traço da realidade. Logo, se aplica a conexão de que a fotografia tem seu nítido vínculo com o referente, que perpassam pelas noções semióticas de ícone, índice e símbolo. “[...] de certo modo, exatamente como os objetos que elas representam e, portanto, icônicas. Por outro lado, elas mantêm uma “ligação física” com seu objeto, o que as torna indexicais” (Peirce, 1931-58 Apud Santaella e Noth, 2012, p.112). E quanto ao símbolo: “o símbolo aplicável a tudo aquilo que possa concretizar a ideia relacionada com a palavra” (Peirce, 1931-58 Apud Santaella e Noth, 2012, p.65). Assim se defendem as posições sógnicas de semelhança, veracidade e a ideia de algo habitual.

“As fotografias fornecem provas. [...] Uma fotografia passa por ser uma prova incontroversa de que uma determinada coisa aconteceu. [...] o que exigimos primariamente à fotografia: que registre, diagnostique, informe. [...] As imagens fotográficas são, de fato, capazes de usurpar a realidade, porque, antes de mais nada, uma fotografia não é só uma imagem (no sentido em que a pintura é uma imagem), uma interpretação do real; é também uma marca, um rastro direto do real, como uma pegada ou máscara mortuária. Enquanto uma pintura, ainda que conforme os padrões fotográficos de semelhança, nunca é mais do que a afirmação de uma interpretação, uma fotografia nunca é menos que o registro de uma emanção (ondas de luz refletidas pelos

objetos), um vestígio material daquilo que foi fotografado e que é inacessível a qualquer pintura. (Sontag, 1986, p. 15, 121, 136, Apud Santaella e North, 2012, p. 125)

No momento em que é fotografado, o ato do registro, sua possibilidade não se vale somente de sua conexão com o físico, o real, mas dos avanços e limitações da máquina, que se multiplicaram e se diversificaram, estando imensamente acessíveis em muitos ou quase todos os *gadgets* contemporâneos. Assim, embora o fotógrafo tenha a aparente sensação de poder registrar tudo que quiser, de fato, ele está condicionado as possibilidades do dispositivo fotográfico que estiver usando. E o que definirá a liberdade de sua ação está necessariamente obediente às leis óticas da câmera em questão. Ao ressaltar o pondo de vista dos olhares do fotógrafo, que estão por muitas vezes historicamente e culturalmente convencionados. Mas, e quando se diferenciam? Quando sua singularidade objetiva novos ângulos e conteúdos?

O arrebatamento da imagem fotográfica que aproxima o olhar do espectador se encontra pertencente a duas configurações de sua produção, o infinito e a singularidade, ambas complementares. Pois cada acionamento do dispositivo revela uma composição única, por um milésimo segundo seguinte for ultrapassado, a complexidade de sua beleza não mais se igualará. Reconhecer no referente, do contexto semiótico, sua ligação existencial, o índice, o composto sígnico que afirma o acontecido, seu vínculo com o referencial afirma características de um acontecimento. Um instante detido pela ótica mecânica do dispositivo. Portanto, quando o ponto de vista do olhar fotográfico se desprende de convenções visuais, retratos, paisagens entre outros resquícios da histórica impregnação acadêmica e busca sua abertura a novas formatações, é nesse momento que a observação do tempo ganha seu destaque, surgindo então à coexistência do único alinhada à captação do instante específico. “Aquilo que a fotografia reproduz até o infinito só acontece uma vez; ela repete mecanicamente o que nunca mais poderá repetir-se existencialmente” (Barthes, 1981, p. 17).

É o que Lessing (2011) evidenciou no embate representativo entra a pintura e a poesia, *Ut pictura poesis*, (*A poesia assim como a pintura*), na qual a busca pelo ideal representativo é discutindo pelos artifícios da composição contrapostos à ordenação das palavras. Prevalecendo que do geral ao particular, a concepção de beleza, não se define objetivamente e se acomoda no sentimento particular experimentado pelo indivíduo. Que através de análises decorrentes do exercício do pensamento, ao decifrar ações marcantes de um pintor, quando

disposto a representar uma ação, ele deveria confeccioná-la com o que lhe agradasse os olhos, seu momento mais significativo. E conclui que as artes plásticas se baseiam nos pontos visíveis, agindo de forma indicativa. Assim, do desenrolar da formação da indicação, foi denominado o Instante Pregnante, que composto pelos três momentos do tempo, tem prene em si indicações e sugestões do que passou e do que virá.

E, a desconsiderar as notórias diferenças do universo pictórico para o fotográfico, e direcionar para as delimitações que viabilizam a eleição do instante e sua representatividade, a singularidade deste instante insinuador, que concilia a imobilização e o movimento, o congelamento do instante de uma ação presa no tempo capturado pelo dispositivo fotográfico, que age em uma composição temporal para se apresentar em um eterno ciclo do “movimento estático”. O instante de movimento eterno.

O mesmo instante temporal elegido também abrange a compilação de um fragmento espacial. É seccionar em novo formato a imensidão da realidade material. Tudo que está além dos limites do enquadramento está eliminado naquele instante, construção efetivada através da naturalidade da imagem fotográfica que pressupõe a eleição de um espaço e tempo. Sendo então a foto um universo pinçado do vasto campo espaço temporal, organização na qual se desdobra conexões únicas.

Assim, mesmo que a reprodução imagética fotográfica tenha em sua natureza a clara característica de ser um fragmento, sua formatação se trata de um extrato ativado. O que a foto perde por sua aparente distância com a realidade, se valoriza no ganho de intensidade. Entre os atributos da atividade fotográfica, talvez a mais persistente seja o descobrir a beleza no banal, no desqualificado, que por muitas vezes culturalmente é descartado. É enaltecer algo de pouca relevância. E por isso, o ato de fotografar é uma via para evidenciar uma beleza única, algo também encantador para um determinado olhar, ou para muitos outros. E da mesma forma que aprisionam e imobilizam, seus recursos também a liberam “uma realidade considerada rebelde e inacessível” (Sontag, 1986, p. 36, Apud Santaella e North, 2012, p. 130). Considerando os artifícios técnicos do dispositivo fotográfico, atrelado às técnicas de composição elaboradas e complementares do exercício do fotógrafo, as delimitações do enquadramento podem se romper e descomprimir as fronteiras da imagem. De onde prevalece a incansável determinação de alcançar o encontro das íntimas justificativas para o descobrir

do ciclo do instante perfeito, o ápice da eterna passagem do tempo em que algo se revelará de por sua inédita singularidade.

A figura a seguir (Figura 15) tem a intenção de exemplificar a compilação do poder do instante, sua singularidade e o inusitado como exemplar da beleza do olhar. Sem análise de sua composição, o material visual fruto da característica da captação fotográfica aplicado ao universo virtual, se liberta sob o olhar do indivíduo espectador e vem representar em caráter conclusivo a experimentação do gozo do envolvimento com determinadas imagens digitais.



Figura 15 – Sem título. Autor desconhecido. s/d. Fotografia digital. Fonte: <https://8negro.tumblr.com/post/183006581306>. Acesso em: 23/02/2019

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscar compreensões sobre o que te instiga, sobre o que te prende, o que te mantém alerta, é o estímulo enriquecido pelo desejo das descobertas. São determinadas forças que convergem em mesma direção e inspiram pesquisas sobre algo que está ao redor. É reconhecer que seus anseios permeiam e se constroem por tudo aquilo que o envolve numa sociedade. Um ambiente em movimento, flexível, atualizável, e de complexas interações sociais e culturais. Lugar de inúmeras evoluções, como também desenvolvedor e desenvolvido pela tecnologia, a ponto de evidenciar a significância das tecnologias envolvidas e sua expressividade na formação e no transcorrer das relações entre os indivíduos. Caminho que direciona ao âmbito da imaterialidade, o universo virtual, um espaço de grande produção e movimento midiático que se posiciona como um expressivo meio de convivência sociocultural contemporâneo.

Logo, visto que cada ser humano desenvolve individualmente, assim como membro de um coletivo, seus parâmetros visuais, seu acervo, e suas predileções, as especificações de cada um, apontam que estamos vinculados às evoluções da humanidade, de ampla conexão comunitária, para onde seguimos caminhando através de ressignificações do vívido desenvolvimento social e suas consequências por vir. E ao tratar da imensidão da produção visual contemporânea, baseada na disseminação midiática do ambiente virtual, surge então as delimitações envolvidas pela configuração de certas imagens. É a produção imagética sintetizada via estrutura binária da tecnologia artificial algorítmica, a imagem digital. Sendo suas peculiaridades que atentam para questões dos reflexos, consumo e interação diante do indivíduo.

Desta forma, com a pesquisa fundamentada e aprofundada nos conceitos e ideias expostos por Pierre Lévy e por Lucia Santaella, os desdobramentos da pesquisa se utilizaram do embasamento conceitual dos autores e se associaram as questões propostas pelo objetivo do estudo. Logo, com a inclinação do olhar voltada para determinadas imagens, que envolve o trânsito e o seu meio de aplicação, suas fórmulas de transmissão de informação são influenciadas devido conversões e contextualização disponibilizada pelo ciberespaço. O ambiente que gera a condução da investigação dos caminhos pelos quais a sociedade e seu

cotidiano são influenciados e se aproximam do múltiplo e complexo campo digital, ressaltado com um novo ambiente social e comunicacional. Em que sua arquitetura, onde se observa já habitada e ainda em crescente imersão de seus usuários, diversas atividades do cotidiano convertidas pela utilização do meio através das vias de construção digital, e entre tantas conversões, se encontram a acelerada transmissão informacional visual. Lugar em que a propagação e consumo do conteúdo imagético digital correspondente à versatilidade das possibilidades tecnológicas.

Num ambiente atrativo e reconhecido por inúmeras facilidades, a produção visual se enquadra num nicho de veloz transmissão e interação da informação. Em muitas vezes disponíveis em nossas mãos, via aparatos tecnológicos, os ambientes virtuais exploram a velocidade da informação e as elaborações estéticas. Das cores, formas, elementos, entre outros componentes arquitetados que buscam atingir o objetivo informacional da composição. O que posiciona a imagem digital como fórmula ágil da disponibilidade de compilar informação.

Contudo, o agrupamento eletrônico que viabiliza a convivência da sociedade virtual, não se molda somente na tecnologia. São os vínculos de desenvolvimento de uma sociedade disseminada por suas conexões que promovem uma relação entre tecnologia e a sociedade não enrijecida, flexível e pluralizada, que no caminho das direções, se complementam. É afirmar a associação de formas sociais e estéticas da contemporaneidade com a atividade técnica da sociedade atual, visto que ambas são desenvolvidas intelectualmente pelo mesmo ser que a consome, o humano como indivíduo e cidadão.

Desde o advento das tecnologias digitais e sua gradativa inserção na vida da sociedade, suas características trouxeram contigo a transformação das relações de espaço e tempo dos indivíduos com seus objetos e referências. Mudanças que refletem nas atividades cognitivas associadas a intensa movimentação do meio virtual em sua variedade de signos e ressignificações. Lugar de influências bidirecionais, onde lançamos nossas contribuições individuais, assim como também recebemos sua atuação. É ter a clareza que as dimensões da capacidade informativa que perpassam a virtualidade do meio são incomparáveis a qualquer outro meio midiático. O espaço coletivo, colaborativo e indiscriminado, que valoriza os conhecimentos dos aprendizados conquistados por cada ser humano em suas peculiares, é

marca do reconhecimento deste espaço antropológico virtual, o Espaço do Saber, de Pierre Lévy.

Espaço que se estrutura tecnologicamente por indispensáveis recursos técnicos e não se limita somente ao contexto matemático dos códigos binários que o constituem, mas, em sua correspondente força de reinvenção dos laços sociais envolvidos pelo aprendizado recíproco, da inteligência coletiva, e da associação das competências individuais de cada indivíduo. O que demonstra que em todo processo de desenvolvimento atingido pelo ser humano, por cada indivíduo em suas formações e experiências, das interações com as coisas, de tudo que nos rodeia, desenvolvemos singularidades. E através desta profusa conexão com os signos, propagados por todas as coisas e associados à informação, formamos e adquirimos conhecimento.

Na contemporaneidade, onde diversas das nossas ações foram recriadas pela digitalização, recriações convertidas pela intrínseca ligação com a origem material, afirmando a existência da virtualidade em coexistência com a realidade. Trazem a razão de que o processo da digitalização das atividades antropológicas do ser humano, seu reconhecimento e interação visual se resignificaram e desenvolvem suas próprias maneiras de interação interpessoal. O indivíduo que atua na interação com a imagem digital, não se comporta nem é sujeito às mesmas influências de todos os meios de divulgação e propagação das imagens. E devidas às peculiaridades de cada ambiente comunicacional com suas próprias linguagens, as características de cada sistema de representação modelam suas reproduções imagéticas.

Distantes do modelo clássico de representação, não sendo mais originada por vias analógicas, estas imagens chegam ao entendimento dos processos de tradução da realidade para a virtualidade, de formação sintética, da síntese numérica como ferramenta conversora da digitalidade, não mais se tratando de representar o mundo, mas, sim de simulá-lo.

Com a chegada da digitalização, a relação sógnica da imagem se destaca num modelo de elaboração das informações disponibilizadas pela realidade, assim como a reconstrução de outro universo paralelo à realidade. É uma via, uma fórmula de compreensão e remodelação da realidade. Assim, as formas de criação das imagens digitais se configuram como uma eficiente maneira de absorver o mundo a sua realidade e de recriá-la sobre forma de um

modelo, um simulacro, desenvolvido sob a concepção organizacional dos códigos binários. Na digitalização do mundo que influencia as relações das imagens, objetos e espectadores, reconhece-las é um fator essencial. Nas modificações decorrentes destas relações, os conteúdos de captação fotográfica da realidade se sustentam por sua ligação direta com o objeto referente (re-presentação), porém, permitidos a serem inseridos e reconstruídos pela modelização virtual do meio digital. E numa sociedade virtualizada, de uma comunidade onde tudo pode ser numeralizado, reconfigurado aos olhos da compilação matemática, à distância se torna um fator e uma arma extremamente potente, pois quando o simulacro se forma devido à concepção de uma remodelação da realidade, nos proporciona a participação, exige de nossas faculdades cognitivas as leituras sígnicas para “imaginarmos”, para idealizarmos a verdade da realidade recriada pela imagem digital.

Assim, com as reflexões acerca da atividade do indivíduo receptor contemporâneo em seus limites e classificações específicas, que atuante na contemporaneidade da propagação da imagem digital se convergem em delimitações singulares contidas pela complexidade polissêmica da imagem imaterial. Estas estruturadas sobre a inextrincável ligação entre imagem mental e visual, o que torna evidente a analogia da existência do observador e sua posição elementar na composição do processamento cognitivo da leitura de imagens.

Promovido pelo conceito da igualdade das inteligências, o indivíduo que constrói suas capacidades cognitivas de reconhecimento e aprendizagem, comparando o que lhe é novo com o que já sabe, produz um determinado tipo de saber, um conhecimento, nem maior, nem menor. Um formato de inteligência tão significativa quanto qualquer outro. O que leva a concluir que o desenvolvimento promovido pelo o indivíduo “receptor”, o espectador, detêm um saber próprio, elaborado por suas próprias experiências. Aprendizado adquirido por experiências gerais, como uma observação, comparando uma coisa com outra, um signo com um fato, um signo com outro signo. O indivíduo, age à sua maneira, observa, seleciona, compara, interpreta. Faz relações com o que vê e com diversas outras coisas que viu em outros lugares, outras ocasiões. Interage com as imagens refazendo à sua maneira, traduzindo, se posicionando, associando, assimilando signos com outros, digerindo a imagem por sua história, o que viveu, sonhou ou projetou. Ver o indivíduo como espectador emancipado não é a sua passividade convertida em atividade, é situação natural da assimilação do conteúdo visual.

A digitalização que se expande e molda todas as coisas em sua formatação, mesmo quando pareça nítida a perda da relação direta entre a imagem digital e o objeto, onde o objeto que dá origem à imagem é formulado por artifício tecnológico, sua representação visual não perde sua significância. Afinal a representação visual do meio digital se alimenta das mesmas associações sógnicas características da realidade material. Assim, nas imagens infográficas marcadas pelo distanciamento presencial do registro da realidade, exigem delas mesmas que trabalhem sobre leis do tempo imaterial. E o papel do indivíduo consumidor da mutante linguagem visual do ambiente virtual abre sua atuação sobre as imagens, e assim demonstram sua liberdade nas intervenções do ritmo acelerado na troca de informações visuais, no tempo da posição do espectador, em suas interferências pessoais perante a imagem, num tempo aberto a cada começo, meio e fim de cada instante capturado.

Ter a compreensão de que o tempo é o elemento detentor do trânsito e da elaboração da produção imagética, leva a ressaltar o seu composto determinante para captação/escolha da composição visual, o instante. A fração de tempo cunhada via mecanismo fotográfico. Onde numa era regida pela necessidade do “agora”, a sociedade se torna refém do tempo. Somos cercados pela condução e desejo de absorver o máximo possível de informação, o que não é diferente ao se tratar das imagens digitais. Porém, no universo imagético, nem toda reprodução visual da virtualidade é consumida pelo imediatismo e tratada superficialmente. Assim, emergem configurações e composições que nos tomam o olhar, que nos surpreendem e nos detêm. É aquele instante em que somos exigidos a decidir onde deter nosso olhar, concentrar nossa atenção no fluir dos olhares sobrecarregados por conteúdo e selecionar, recortar, buscar a compreensão da seleção temporal que nos arrebatou. É acessar todo o apanhado de vida e assimilar, entender e projetar as possibilidades no deleite da imagem. Logo, a captação do instante da ação que está impregnada pela eternidade de um movimento, se vincula a dependência das particularidades do indivíduo como parte necessária para a conclusão do instante congelado pela captura.

O conjunto de ramificações que englobam as faculdades cognitivas do ser humano que se propagam nos mais diversos campos semióticos, que surgem da amplitude da imagem mental em sua ligação intrínseca com o referencial material da realidade, tem no tempo da percepção, o tempo vinculado diretamente entre o indivíduo espectador e a imagem. E, ao considerar os

atributos do indivíduo com ser, das suas limitações e habilidades fisiológicas, se destaca o cruzamento do tempo entre o indivíduo, como perceptor, e o elemento percebido, o tempo referente aos estímulos associados pelo cérebro e órgãos sensoriais, da capacidade biológica do ser humano de compreender o mundo que o rodeia de acordo com as formações de espaço e tempo, assim como o tempo referente ao contato, o tempo da interação, da absorção e do julgamento do que lhe foi apresentado.

Comprovação da relevância do tempo como elo essencial da troca informativa entre imagem e espectador, de influência determinante no processo da percepção da imagem. A ponto de concluir que não há lugar ou formação visual em que o ser humano aponte seu olhar sem a influência desta força. Como no momento do contato com a imagem digital de origem fotográfica, em que aproxima o olhar do espectador e se encontra unido por duas configurações de sua produção, o infinito e a singularidade, ambas complementares. Pois cada acionamento do dispositivo revela uma composição única, um tempo exato, que se por um milésimo de segundo for ultrapassado, sua complexidade e beleza não se encaixaram. É reconhecer no referente, do contexto semiótico, sua ligação existencial, o índice, o composto sógnico que afirma o acontecido. Um instante recortado pela ótica do dispositivo. Assim, é quando então o olhar fotográfico se liberta das convenções visuais acadêmicas e persegue sua abertura a novas formatações, é o momento que a observação do tempo ganha seu destaque, desabrochando então à coexistência do único alinhada à captação do instante específico.

E pode-se dizer que são as demarcações viabilizadoras da eleição do instante em sua representatividade, da expressiva singular do seu instante insinuador, que concilia a imobilização e o movimento, o congelamento do instante de uma ação presa no tempo capturado, que age em uma composição espacial e temporal para se posicionar num eterno ciclo do “movimento estático”. O instante de movimento eterno. De onde impera a incansável disposição de atingir o encontro das íntimas justificativas para o descobrir do ciclo do instante perfeito, o ápice significativo da eterna transição do tempo em que algo se revelará por sua inédita singularidade.

Compreendendo que as formações de características da individualidade que atuam em colaboração do meio, trazem à tona o fato de que nossas zonas de experiências se diferem, levando a conclusão que nossos saberes, percepções, nossas contribuições, devem ser

entendidas como fonte de incrementação do funcionamento do coletivo. Apontando para o outro em sua beleza do conhecimento oculto, do encantamento pela busca dos saberes quase indecifráveis, onde cada parcela adquirida nos estimula há saber mais, nos aprofundar e imergir numa busca incessante de respostas para saciedade do conhecimento. E que assim possamos sair do singular para o plural e compreender a abrangência das múltiplas vertentes das renováveis faculdades cognitivas.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas: Papirus, 1993.

BARTHES, Roland. *Le Message Photographique*. Communications, n. 1, pp 127-38, 1961.

_____, R. *La Chambre Claire*. Paris: Seuil, 1980.

_____, R. *A Câmara Clara*. Manuel Torres (trad.) Lisboa: Edições 70, 1981.

BAUDRILLARD, Jean. *A Troca Simbólica e a Morte*. Lisboa: Edições 70, 1976.

_____, J. *La Transferência del Mal Ensayo sobre los Fenômenos Externos*. Barcelona, 1991

_____, J. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1992.

_____, J. *A sociedade de consumo*. (A. Morão, Trad.). Rio de Janeiro: Elfos; Lisboa: Edições 70, 1995.

_____, J. *A Arte da Desaparição*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997.

COSSETE, Claude. *How pictures speak: A brief introduction to iconics*. Québec: Ed. Riguil, 1982.

CUMMINS, Robert. *Meaning and mental representation*, Bloomington: Indiana University Press, 1989.

DEBORD, Guy. *La Societé de Spestacle*, Gallimard, 1992.

DEBRAY, Regis. *Vida e Muerte de La Imagen*. Barcelona, Paidós, 1994.

DRETSKE, Fred I. *Seeing and knowing*. Chicago: Chicago University Press, 1988.

FREITAS, Neli Klix. *Representação, Simulação, Simulacro e Imagem na Sociedade Contemporânea*. Polêmica, v. 12, n.2, abr/jun, 2013.

GIBSON, James J. A theory of pictorial perception. *Audio visual Communication Review*, n. 2, pp.3-23, 1954.

_____, James. *The ecological approach to visual perception*. Boston: Mifflin, 1979.

HUGGINS, W.H. & ENTWISTLE, Doris R. *Iconic Communication*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1974.

LAURENTIZ, Paulo. *A holarquia do pensamento artístico*. Campinas: Ed. Unicamp, 1991.

LEMOS, André. *Arte Eletrônica e Cibercultura*. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 6, semestral, junho. 1997.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Folha de S. Paulo, 2015.

_____, P. *O que é o virtual*. São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____, P. *Qu'est-ce que le Virtuel*. Paris, La Decouverte, 1995.

LESSING, G. E. *Laocoonte ou das fronteiras da Pintura e da Poesia*. São Paulo: Iluminuras, 2011.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e Pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.

MITCHELL, W.J. Thomas. *Iconology: Image, text, ideology*. Chicago: Chicago University Press, 1986.

OMAR, Arthur. Kodak-Gnose: Grandeza e mistério de uma caixinha sagaz. *Folha de São Paulo*, 29 abr., B-2-5, Folhetim, 1988.

PALMER, Stephen E. *Fundamental aspects of cognitive representation*. ROSCH, Eleanor & LLOYD, Barbara B. (Orgs.). *Cognition and categorization*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum, p.259-303, 1978.

PEIRCE, Charles S. *Collected papers*. HARTSHORNE, Charles & WEISS, Paul (eds.) v. 1-6; BURKS, Arthur W. (ed.) v. 7-8. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1931-1958.

_____, C. S. *Writings of Charles S. Peirce: A chronological edition*. v. 1: 1857-66; v. 2: 1867-71; v. 3: 1872-78; v. 4: 1879-84. Bloomington: Indiana University Press, 1982-89.

PIMENTA, Francisco José Paoliello. *Biossemiótica como nova fronteira e sua aplicação na Comunicação Ambiental*. Intexto, Porto Alegre, UFRGS, n. 37, p.132-151, set/dez. 2016.

PRADA, Juan Martin. *El Ver Y Las Imágenes En El Tiempo De Internet*. Ediciones Akal, 2018.

RANCIÈRE, Jacques. *O Espectador Emancipado*. Portugal: Orfeu Negro, 2008.

SANTAELLA, Lucia, NOTH, Winfred. *Imagem – Cognição, Semiótica, Mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2012.

_____, L. *Os significados pragmáticos da mente e o sinequismo em Peirce*. *Cognitio: Revista de Filosofia*, 2002, no 3, p.97-106.

SCHEER, Léo. *La Civilisation du Virtuel, in Sociétés n51*. Paris Dunod, 1995.

SONESSON, Göran. *Die Semiotik des Bildes: Zum Forschungsstand am Anfang der 90er Jahre*. *Zeitschrift für Semiotik*, n. 15, pp. 127-60, 1993.

SONTAG, Susan. *Ensaio sobre fotografia*. José Afonso Furtado (trad.). Lisboa: Dom Quixote, 1986.

SPERBER, Dan. *Anthropology and psychology: Towards an epidemiology of representations*. *Man*, n.20, p.73-89, 1985.

ZORZAL, Bruno. *Imagens de imagens e a fotografia digital: Penelope umbrico*. *Revista Farol*, n. 8. Espírito Santo, 2017.