

DA IMAGINAÇÃO À IMAGEM DIGITAL: A INTERSEMIOTICIDADE DA CONSTRUÇÃO DA IMAGEM PARA WEB

FROM IMAGINATION TO DIGITAL IMAGE: THE INTERSEMIOTICITY OF IMAGE FOR WEB CONSTRUCTION

Fábio Rogério fabio.robal@yahoo.com.br
Universidade Estadual Paulista (UNESP)

Resumo

A sociedade em que vivemos está inserida em um sistema em que as transformações decorrentes do avanço tecnológico afetam diretamente a estrutura social e cultural e essas estruturas igualmente influenciam nessas transformações tecnológicas. O estudo da semiótica faz-se cada vez mais necessário para o entendimento e a extração de informações contidas nessa exponencial quantidade de símbolos, signos e imagens e que cada vez mais apresenta-se em nosso dia-a-dia. Embasados nos fundamentos semióticos e nas metodologias da Biblioteconomia para o tratamento e a recuperação da informação, objetiva-se estudar o processo criativo-estético de imagens e analisar a sua inserção na World Wide Web, através da criação do caderno de artista digital, o qual é o objeto de estudo dessa pesquisa. Os resultados revelaram a ocorrência de perdas e ganhos informacionais decorrentes da mudança de linguagem do Caderno de Artista – do analógico para o digital – o que permite concluir pela importância do profissional da informação na efetivação dessa mudança intersemiótica com uso de programas de tratamento de imagem.

Palavras-chave

Semiótica; Informação e Tecnologia; Intersemiotes; Caderno de Artista; Imagem.

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, vivemos um mundo onde as novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) estão cada vez mais presentes em nossas vidas e vem tomando cada vez mais espaço em nosso modo de fazer, pensar e agir, pois o avanço tecnológico afetou diretamente a estrutura social e cultural na medida em que o surgimento dos novos aparatos tecnológicos como os microcomputadores, *scanners*, *softwares*, máquinas fotográficas digitais e canetas eletrônicas como as *Tablet* exigiram novas habilidades para sua utilização, e com isso contribuíram para uma nova cognição, pois “Toda tecnologia cria novas tensões e necessidade nos seres que a criaram.” (MCLUHAN, 1964, p. 208) No entanto “[...] uma nova tecnologia provoca o surgimento de uma nova linguagem, e esta afeta as condições de exercício do pensamento.” (LUZ, 1993, p. 50)

As novas tecnologias condicionam uma nova percepção da realidade, pois elas instrumentalizam o modo de comunicar dos seres humanos nas suas formas representacionais “[...] criando quadros de memórias, fornecendo os símbolos e o ambiente mental requeridos para determinados momentos de ruptura decisivos para a reestruturação dos sistemas da cultura.” (JORENTE, 2009, p. 105)

O uso das tecnologias de informática proporcionou mudanças do processo criativo-artístico, uma vez que esta gera novos tipos de ferramentas e *softwares* especializados na criação e tratamento de imagens o que possibilitou a criação de imagens com a colaboração da informática, denominadas imagens ‘infográficas’ ou ‘*computer graphics*’. As criações infográficas para Plaza (1993, p. 73):

[...] estão fundadas sobre os conceitos da imagem digital e imagem numérica, quer dizer, uma imagem onde a especificidade básica é a de ser redutível aos pequenos elementos que a constituem, chamados *Píxels*. Assim, cada pequeno ponto ou *pixel* é qualificável e quantificável separadamente quanto a sua cor, textura, luminosidade e a localização a que se refere.

Neste sentido, destaque especial deve ser dado a publicação de documentos imagéticos na rede Internet, que cresce desordenadamente, sem a pré-determinação de critérios que orientem o entendimento e a compreensão do receptor, o que leva ao apontamento da crescente utilização das linguagens visuais (símbolos, desenhos, imagens, *emotions*), na substituição de conceitos e palavras por símbolos imagéticos, o que pode gerar grandes diferenças na percepção e recepção das informações, na decodificação e compreensão dos significados projetados pelo criador.

Essa reflexão recai sobre as ideias de Jorente (2009), quando diz que antagônica aos livros com sua estrutura predominantemente textual, a nova mídia não impõe somente, ou particularmente, as imagens aos seus interagentes, mas um fluxo informacional composto, híbrido de linguagens.

Dessa maneira, os receptores sendo os profissionais da informação os quais trabalham com variadas formas informacionais, precisam de alfabetização visual para poder melhor extrair o significado nesse fluxo informacional principalmente sendo documentos imagéticos e multimídia. Entenda-se aqui por alfabetização visual, o reconhecimento de unidades mínimas de significação e conteúdo explícito em uma imagem, levando em consideração sua forma, textura, cor, linha as quais são de extrema importância para um melhor entendimento e futuro uso.

No trabalho de criação, edição e tratamento de imagens, programas como o *Photoshop*, *Corel Draw*, *Adobe Illustrator* e periféricos como os *scanners* são utilizados. Os originais desses *softwares* são adquiridos em mídia *CD-ROM* (*Compact Disc Read-Only Memory*), instalados em computadores para utilização posterior. Mas muitas vezes eles são pirateados e/ou disponibilizados gratuitamente na rede Internet.

Atualmente, segundo Jorente (2009, p. 189), as novas tecnologias de informação:

[...] têm surgido cotidianamente associadas às novas ferramentas da *Web 2.0* ou *Web social* plenamente instaurada e ao considerável barateamento do *hardware*, agora que grandes empresas estão visualizando novos mercados entre as classes menos favorecidas. Surgiram ultimamente *softwares* de tendência nitidamente colaborativos [...]

Exemplo disso, é o programa *Photofiltre* que é encontrado gratuitamente na rede Internet para *download* e suas ferramentas têm funções similares a dos *softwares* proprietários do *Adobe Systems* como o *Photoshop*, que possibilitam por meio de suas ferramentas, aplicar ou tirar cores, texturas, formas e linhas, bem como a reprodução infinita da obra concluída com uma maleabilidade muito significativa.

Com o uso das ferramentas do *software* (*Photofiltre*) foi possível ampliar as possibilidades de criação, pois suas ferramentas possibilitaram aplicar texturas, cores e efeitos visuais variados nas imagens digitalizadas do caderno de artista em formato papel e criou-se um ambiente digital de armazenamento para essas imagens e disponibilizando-as em um *blog*.

Para esse processo de mudança de linguagem a qual passaram as imagens ao serem digitalizadas, ou seja, do suporte papel para o suporte digital e seguindo a proposta teórica de Plaza Gonzales (2003) fez-se uma “tradução intersemiótica”, uma mudança de linguagem de átomos para bits, uma Intersemiiose digital.

O referido caderno contém ilustrações, histórias em quadrinhos, retratos, paisagens urbanas e poemas ilustrados, os quais ganharam características tecnológicas, por sair de sua forma tradicional analógica e transformaram-se em representações codificadas para possibilitar uma leitura computacional. Essa mudança de linguagem decorrente dos novos meios de reprodução de imagens acarreta mudanças tanto positivas quanto negativas no ato de produção e no discurso icônico.

Para Plaza Gonzales (1991, p. 11):

O surgimento de novos meios tecnológicos de produção de imagens, principalmente os eletrônicos e holográficos, provocam uma influência de difícil avaliação sobre as formas culturais tradicionais. Essas imagens possuem caracteres tecnológicos que renovam a criação áudio-visual, reformulam nossa visão de mundo, criam novas formas de imaginários e também de discursos icônicos, ao mesmo tempo em que codificam as imagens dos períodos anteriores.

Levando em consideração todo o contexto anterior notamos, que os novos meios de comunicação, bem como as novas tecnologias da informação mudaram a maneira pela qual a informação era armazenada e disseminada. Por decorrência disso, os profissionais que trabalham com a informação, necessitam adquirir competências cognitivas e tecnológicas para lidar com essas mudanças.

Segundo Robredo (2003, p. 24):

A amplitude com que ocorre a codificação do conhecimento está intimamente ligada à tecnologia disponível. Das tabuletas de argila aos rolos de papiro, como suporte da escrita, ou do livro impresso à Internet como meio de publicação e difusão de materiais textuais e gráficos em geral, cada avanço tecnológico tem aumentado a facilidade com que o conhecimento pode ser codificado e difundido.

Com base nos apontamentos do autor e na expressão ‘sociedade do conhecimento’ por ele utilizado, percebemos a importância do constante aprimoramento frente à sociedade tecnológica e imagética que nos cerca.

Estas reflexões, as leituras de livros e artigos sobre os temas: imagem, tecnologia, semiótica, e também por gostar e possuir habilidades na criação de imagens suscitou o interesse para a elaboração desse projeto, por acreditar que a Ciência da Informação é a

área que oferece condições teórico-metodológicas para a compreensão do processo de produção, tratamento, armazenamento, recuperação, transmissão e apropriação de qualquer tipo de informação, inclusive a imagética, objeto de estudo.

A relevância científica foi observada a partir das concepções de análises do assunto exposto, pois foi observada a necessidade de obter-se a percepção das novas exigências cognitivas e tecnológicas para o desenvolvimento e efetivação da criação estética digital, e também por trazer uma pesquisa dessa natureza para o campo da Ciência da informação, uma vez que trabalhos dessa natureza estão em fase inicial. É de grande importância destacar segundo o Robredo (2003, p.122), “[...] algumas linhas que deverão merecer a atenção dos pesquisadores nos próximos anos [...]” e cita como sendo de grande relevância para pesquisa aplicada na área da CI a “Gestão automatizada de imagens e documentos multimídia”.

2 SEMIÓTICA

A semiótica (do grego *semeiotiké* ou arte dos sinais), é a ciência que estuda esse processo de articulação entre os diversos tipos de linguagens e os modos pelo qual o homem significa o que o rodeia. Ocupa-se do estudo do processo de significação ou representação, na natureza e na cultura dos conceitos e das idéias. As línguas estão no mundo e nós fazemos parte dessa linguagem. Nöth (2008, p. 21) explica que:

A semiótica como teoria geral dos signos teve várias denominações no decorrer da história da filosofia. A etimologia do termo nos remete ao grego *semeion*, que significa “signo”, e *sema*, que pode ser traduzido por “sinal” ou também “signo”. *Semio-*, uma transliteração latinizada da forma grega *semeio-*, e os radicais parentes, *sema(t)-* e *seman-*, têm sido a base morfológica para várias derivações de vocábulos que dão nome às ciências semióticas.

A semiótica tem, assim, a sua origem na mesma época que a filosofia e disciplinas afectas. Da Grécia até os nossos dias vem se desenvolvendo continuamente, porém, há cerca de alguns séculos é que manifestaram aqueles que seriam apelidados pais da semiótica ou semiologia. Os problemas concernentes à semiótica podem retroceder a pensadores como Platão e Santo Agostinho, por exemplo. Entretanto, somente no início do século XX com os trabalhos paralelos de Ferdinand de Saussure e Charles Sanders Peirce a semiótica começa a adquirir autonomia e status de ciência.

3 ESTUDO DOS SIGNOS IMAGÉTICOS

O saber é constituído por uma dupla face. A face semiológica ou semiótica (relativa ao significante) e a epistemológica (referente ao significado das palavras). O estudo semiótico tem por objeto investigar todas as linguagens possíveis, como a linguagem oral (através da fala), a linguagem verbal (através de textos) a linguagem visual (através de imagens), “[...] pois examina os modos de constituição de todo e qualquer fenômeno de produção de significação e sentido.” (SANTAELLA, 1983, p. 13)

Ainda segundo a autora a semiótica “[...] tem, como ciência geral dos signos, a tarefa de desenvolver instrumentos de análise desses produtos protótipos do comportamento sígnico humano.” (SANTAELLA, 2001, p. 141)

Tudo o que vemos, sentimos e ouvimos, remete aos nossos sentidos, noções do que é real, e para que percebamos o quão vivo e interativo nós estamos com a realidade que nos cerca. Para interagirmos com essa realidade e com os seres que nela vive, sentimos necessidades, como seres sociais que somos, de nos comunicarmos.

Na comunicação, fazemos uso de diversos tipos de linguagens signicas algumas delas analisadas por Peirce, como por exemplo, os ícones, os índices e os símbolos, e explicadas da seguinte forma:

Um signo é um *ícone*, um *índice* ou um *símbolo*. Um *ícone* é um signo que possuiria o caráter que o torna significante, mesmo que seu objeto não existisse, tal como um risco feito a lápis representando uma linha geométrica. Um *índice* é um signo que de repente perderia seu caráter que o torna um signo se seu objeto fosse removido, mas que não perderia esse caráter se não houvesse interpretante. Tal é, por exemplo, o caso de um molde com um buraco de bala como signo de um tiro, pois sem o tiro não teria havido buraco; porém, nele existe um buraco, quer tenha alguém ou não a capacidade de atribuí-lo a um tiro. Um *símbolo* é um signo que perderia o caráter que o torna um signo se não houvesse um interpretante. Tal é o caso de qualquer elocução de discurso que significa aquilo que apenas por força de compreender-se que possui essa significação. (PEIRCE, 1990, p. 74)

A relação e compreensão desses signos, de alguma maneira, agregam em nossas faculdades cognitivas algum tipo de juízo, seja de maneira superficial, fornecendo informações ou de maneira mais profunda, gerando conhecimento.

4 CADERNOS DE ARTISTA: NOVAS POSSIBILIDADES DE CRIAÇÃO

Ao longo do tempo, as artes visuais (pintura, escultura e arquitetura) e mais precisamente tratando-se das artes que se utilizam das imagens como forma de expressão, como a pintura, por exemplo, vem sofrendo constantes mudanças tanto no seu processo criativo-artístico como nos seus tipos de suportes, pois a evolução das técnicas e das tecnologias, dos megalitos da Europa Ocidental as pinturas da dinastia Tang, na China até as artes pós-vanguardista de hoje, são diretamente afetadas na práxis por essas mudanças evolutivas.

Afetados também por essa evolução tecnológica e o qual serve de ferramenta de grande importância para muitos artistas estão os “Cadernos de Artista”, definido como:

[...] suportes representacionais de informação que persistem no tempo reinventando-se constantemente, mantendo-se contemporâneos e reafirmando assim sua legitimidade, constituem documentação importante e privilegiada em se tratando de recolher informação sobre os processos cognitivos envolvidos nos procedimentos da criação, e no resgate de momentos essenciais do processo criativo. (JORENTE, 2009, p. 136)

São esses cadernos que vários tipos de artistas (pintores, escultores, músicos e hoje os grafiteiros urbanos e os vários tipos de designers) utilizam como mais uma ferramenta de fundamental importância a favor do ato criativo, servindo-lhes como um arquivo de ideias pessoais, são como cadernos de desenho.

Um caderno de desenho é um companheiro, um espelho de sonhos, totalmente sincero, já que é totalmente particular e pessoal. Dos rabiscos e anotações rápidas ou elaboradas, ele é testemunho dos processos iniciais da criação. Os pintores quase sempre relutam em mostrar essas anotações espontâneas, muito embora possam gostar de discutir uma obra com a caneta na mão numa mesa de bar e demonstrar seus argumentos no próprio papel estendido para proteger a toalha. Claro que há uma diferença, pois no caderno o artista tenta registrar uma nova concepção que surge do limbo do inconsciente, enquanto no bar ele exhibe publicamente sua competência, espírito e virtuosismo bem ensaiado. (VALDÉ, 1995)

Pelo fato de serem portáteis e maleáveis (por sua forma tablóide e de papel) estes cadernos são os fieis companheiros dos artistas criadores, e sempre estão presentes na hora que surge uma ideia, ou uma inspiração, como o exemplo da Figura 1.

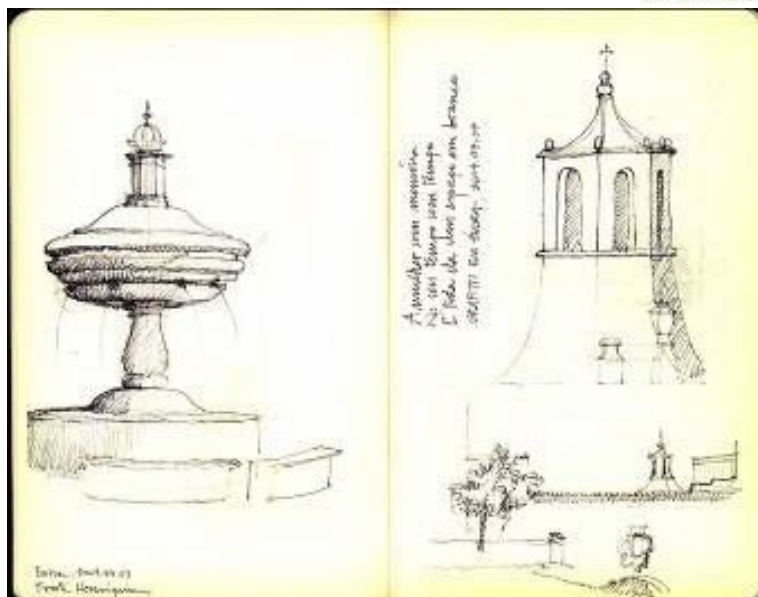


Figura 1: Arquitetura

Fonte: <http://www.diariografico.com/html/outrosautores/Cabral/pop3.htm>

São utilizados como suportes para registrar os momentos mais inesperados e inusitados do ato criativo que é a inspiração, seja em lugares percorridos pelos artistas (no caso de uma viagem onde seus materiais e local de trabalho não estão presentes) ou para retratar poses de pessoas distraídas servindo-lhe de croqui ou objetos esteticamente interessantes para o sujeito criador. Também serve de suporte para rascunhar ideias que vem de inspirações momentâneas e que pelo fato desses cadernos estarem sempre presentes, no dia-a-dia dos artistas, esses momentos, lugares e ideias não passarão despercebidos e serão registrados através de desenhos (através de esboços) ideias e reflexões (através de anotações) ou ambas num híbrido informacional, como demonstra a figura 2.



Figura 2: Pessoa e objetos.

Fonte : <http://www.diariografico.com/html/outrosautores/Pinto/pop3.htm>.

Acesso em: 24 nov. 2008.

Esses esboços nem sempre seguem regras de construção e criação e sim a realidade vista e o livre caminhar da inspiração e “imaginação”, a qual é definida por Arnheim (1969, p. 42) “[...] como o achado de uma nova forma para um velho conteúdo, ou – se não se utiliza a facilmente manejável dicotomia de forma e conteúdo – como um novo conceito de um velho tema”.

Diferente desse acaso criativo é quando o artista trabalha no seu estúdio ou ateliê, onde a obra é trabalhada seguindo algum tipo de técnica e materiais pré-estabelecidos (tinta, giz, lápis, papel, tela, digital), ou pensada seguindo algum tipo de estilo ou corrente artística (impressionista, expressionista, figurativa, abstrata).

Os artistas utilizam esses cadernos basicamente para expressar suas ideias por rascunhos, esboços ou mesmo para simples consulta, porque muitos deles são totalmente descritivos, ou seja, ao lado de cada imagem (desenho) há uma descrição do processo ou técnica a qual foi usada em sua construção. Esses esboços poderão (se o desejar o artista) serem transpostos, posteriormente, para qualquer outro tipo de suporte e utilizar outros tipos de técnicas, material e linguagem sem perder a ideia original que consta nos rascunho.

Antes, esses cadernos eram de cunho privado, de posse somente do artista citamos, como exemplo, os cadernos do pintor italiano Leonardo Da Vinci, o qual após sua morte foi constatado o extremo valor informacional, cultural e intelectual das milhares de páginas de suas anotações. Entre seus escritos, reflexões e rascunhos constam plantas de monumentos, desenhos (estudo de anatomia, aviões, instrumentos variados etc), seus esboços profetizam o avião, o helicóptero, o submarino, e muitas outras invenções modernas. Além do mais, suas idéias sobre o movimento antecedem Newton.

Os esboços de Leonardo demonstram uma fascinação por movimento. Ele desenha corrente de água e ar, também desenha armas de guerra para os especuladores das guerras.

Na figura 3 temos o esboço de estudo de útero.



Figura 3: Estudo de útero de Leonardo da Vinci.

Fonte: <<http://images.google.com.br/imgres?imgurl>>. Acesso em: 24 nov. 2008.

Para citar outros exemplos temos os diários de viagem do naturalista Charles Darwin que descreve em forma de imagem (desenhos) e anotações às variedades de espécies da fauna e da flora dos continentes que visitou, e publicou o livro “A origem das espécies” que expõe sua tese.

Percebemos que, se não fosse a existência desses cadernos, diários, uma extensão do mundo particular do artista ao comunicar suas análises por meio de representações, muito desse conhecimento que temos hoje não seria possível. Essa reflexão remete a Jorente (2009, p. 166):

Como banco de dados, para além do aspecto funcional, os cadernos de anotação, - cadernos de artista- são documentos indicadores da natureza mental das ações e crenças ali contidas centrados nos processos criativos gerativos, significativos para a apreensão de informação e conhecimento.

Atualmente, com o surgimento e uso cada vez mais recorrente de equipamentos tecnológicos e software especializado em tratamento de imagem, bem como o advento das novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), grande quantidade dos cadernos de artista saem da sua forma original, em forma de papel, e hoje são digitalizados por meio de equipamentos eletrônicos transcodificando-se em outra linguagem.

Outros são construídos digitalmente e disponibilizados por meio de *sites* e *blogs* na rede mundial de computadores Internet, deixando assim de ser objeto privado, tornando-se público em um ambiente colaborativo e de interatividade.

5 IMAGEM, INFORMAÇÃO E TECNOLOGIA

Possibilitado pelos aparatos das novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) na atual pós-modernidade conhecida também como a Era da Informação, as imagens, atualmente, são instrumentos cada vez mais utilizados para representar informação e gerir conhecimento nos mais variados tipos de ambientes, principalmente hoje nos ambientes digitais.

Para essas imagens serem utilizadas como instrumentos de informação e geradoras de conhecimento exige-se do sujeito que fará seu uso conhecimentos mínimos em estrutura de imagem quanto ao uso das novas tecnologias de criação, de armazenamento, de disseminação e de apropriação da informação, e ainda o conhecimento sobre o funcionamento e a articulação estratégica entre a construção dessas imagens e suas amplas possibilidades de sentido e de mensagem.

Como afirma Coelho Netto (2007, p. 152):

Uma tela, uma escultura, um filme podem perfeitamente ser descritos como mensagens, como grupos de elementos de percepção extraídos de repertórios determinados e com uma estrutura certa. Esses mesmos grupos de elementos significantes, no entanto, talvez fique melhor sob o rótulo de *forma*, entende-se por forma não uma mais um conjunto de mensagens relacionadas entre si e formando um texto unitário. Uma forma pode ser constituída por uma única mensagem – os casos acima entram nesta categoria, em princípio – mas na prática comunicativa é mais comum a ocorrência de formas compostas por mais de uma mensagem, intencionalmente ou não.

Além do instrumental tecnológico possibilitado pelas TICs o profissional que fará uso de imagens como, por exemplo, o profissional da informação terá que possuir uma inteligência visual para lidar com essa linguagem, como cita Santos (2009, p. 10):

O uso intenso das tecnologias de informação e comunicação (TICs) exige um direcionamento de inteligência no interior de sua organização. As estruturas de acesso automático, de armazenamento e de preservação da informação para sua localização e uso, requisitam uma fundamentação garantida pela racionalização, pela sistematização e pela compreensão: das estruturas de sinais e de símbolos contidos nos diferentes tipos de dados; da operacionalização no processo de comunicação e de transferência de informações; de linguagem natural e artificial; e de análises semânticas e semiótica.

É necessário que o profissional que tenha a informação como seu objeto de trabalho esteja preparado não só para o uso destes novos aparatos advindos das tecnologias, mas também preparado para lidar com as mudanças decorrentes disso.

Mudanças essas de caráter tanto mental quanto social, pois estamos cada vez mais dependentes de informação para lidarmos com variados tipos de situações, situações que deverão ser resolvidas com maior agilidade e rapidez, e as imagens possibilitam essa agilidade desde que o sujeito esteja preparado para seu uso.

Percebemos que, atualmente as imagens estão em todos os lugares, seja nas grandes cidades expressas em placas de trânsito, *outdoors*, vitrines, bancas de jornal e logomarcas de empresas ou em livros, revistas e massivamente na rede Internet.

Por tanto, imagem é informação e precisamos estar preparados para extrair informações dessa linguagem, ou seja, sermos alfabetizados visualmente para lidarmos com todos os tipos de formas que gera um conteúdo e informação.

6 OBJETIVOS

Como objetivo final da pesquisa buscou-se o estudo do processo criativo-estético de imagens e analisar a sua inserção na World Wide Web a partir da construção do caderno de artista em ambiente digital. Será demonstrada toda a etapa da construção do caderno de artista desde o manual até o digital.

Diante disso, são apresentados os objetivos específicos:

- Descrever o processo de criação e transposição do caderno de artista para o ambiente digital, mostrando desde sua criação artesanal em forma de caderno (papel) e as técnicas utilizadas nas imagens nele inseridas até seu processo final com uso de recursos digitais por meio da construção de um *blog*.
- Relatar as alterações na construção do caderno do artista em ambiente digital, mostrando pontos positivos e negativos do uso da tecnologia e na mudança de linguagem do caderno não digital para o caderno digital.
- Identificar conhecimentos e competências tecnológicas necessárias e o papel do profissional da informação no desenvolvimento, na efetivação da criação estética digital, no intuito de demonstrar um possível uso consciente dos recursos tecnológicos visando o máximo de fidelidade da cópia do material imagético a ser exposto na rede. Lembrando-se que o uso das tecnologias de comunicação e tratamento de imagens acarretam perdas e ganhos de informação.

7 METODOLOGIA

A pesquisa é de caráter bibliográfica, dessa forma, a metodologia utilizada foi investigativa e teórica, de nível descritivo e exploratório.

Para a realização da pesquisa, utilizamos fontes primárias (obras produzidas pelo próprio autor como: livros, teses, trabalhos de conclusão de curso, relatórios, entre outros), fontes secundárias (documentos produzidos a partir de documentos primários como, artigos de revistas, manuais, dicionários, enciclopédias e outros) e fontes terciárias (documentos que tem por função guiar o usuário para todas as fontes primárias e secundárias como: bibliografias, catálogos, índices e outros).

Nesse momento, apresentam-se de modo descritivo e exploratório os procedimentos iniciais utilizados para a criação de imagens digitais, bem como o processo de construção do caderno do artista e o início da construção do caderno digital de artista.

Para a análise do *software* estão sendo considerados os seguintes aspectos:

- Desenho: linha, pincéis, *spray*;
- Filtros: efeitos visuais, texturas;
- Preenchimento: cor;
- Interface com os usuários.

Essas ferramentas são avaliadas no quesito similaridade qualitativa entre os recursos tecnológicos de criação e os recursos artesanais.

Esses elementos (filtros, cor, textura etc), foram selecionados para análise, pois serão utilizados através dos experimentos após o processo de digitalização das imagens na construção do caderno de artista e são de importância capital para a compreensão do processo e alfabetização visual.

A metodologia utilizada um roteiro constituído de duas etapas, as quais serão essenciais e de extrema importância para o alcance do objetivo final: Caderno de artista em ambiente digital.

1º ETAPA - Construção artesanal do caderno de artista

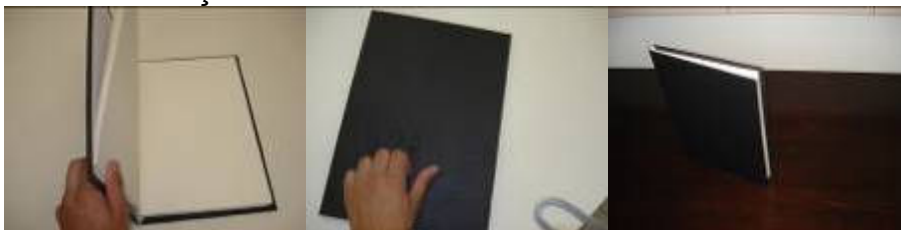


Figura 1: Finalização do caderno de artista não digital.

Fonte: Elaborado pelo autor (2009).

Após sua construção, esse caderno passou a fazer parte do dia-a-dia do autor e nele foram expostos esboços e desenhos feitos sistematicamente e registrados em forma de imagens (pessoas, lugares, objetos, etc), bem como de reflexões, ideias, experimentações de técnicas e materiais e depois digitalizado com o uso de equipamentos eletrônicos como *scanner* e máquina fotográfica digital para serem inseridas na World Wide Web.

2º ETAPA - Após o processo de digitalização, algumas dessas imagens foram modificadas por experimentos de algumas ferramentas do programa de edição de imagem chamado *Photofiltre* e farão parte do caderno de artista digital, como se pode perceber no *banner* do *blog* do autor o qual está disponível no endereço eletrônico <http://cadernodesbocodigital.blogspot.com>.

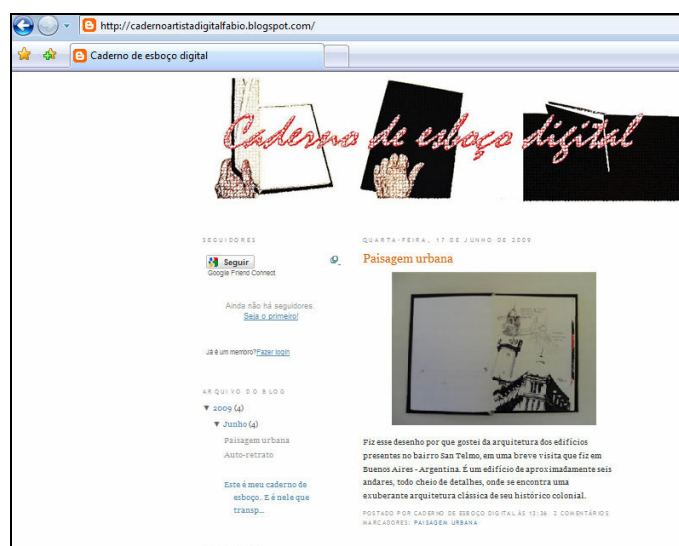


Figura 2: blog (caderno de esboço digital).
Fonte: (<http://cadernodesboco.blogspot.com>)..

O caderno de artista digital foi construído mediante a digitalização das imagens captadas do caderno de artista artesanal, cuja algumas destas imagens antes de serem inseridas no ambiente *Web* foram retrabalhadas com alguns dos recursos eletrônicos do programa de tratamento de imagem *Photofiltre*.

Este documento imagético está disponível para o público por meio do *blog* que foi construído através do programa *Blogspot* disponível na Internet.

8 RESULTADOS

Com a construção do caderno de artista em ambiente digital foi possível analisar não só o processo, mas também quais os recursos gratuitos disponíveis na Internet tanto para construir e retrabalhar imagens como para armazená-la e disseminá-la.

Dessa forma, construiu-se primeiramente um caderno de modo artesanal para servir de receptáculo para armazenar as informações visuais, ou seja, para servir de registro das idéias por meio de esboço de imagens. Caderno o qual possui diversas denominações como nos diz Salles (1998, p. 123) “ Diários, anotações, caderno de artista” e que são espaços de armazenamentos dos esboços e das idéias criativas.

No processo artesanal, tanto a construção estética do caderno como nas imagens nele construídas os quais ambos feito com materiais orgânicos, notificou-se a necessidade de maior esforço manual e também um trabalho criativo, cujo resultado se obtém com tempo e custo maior, pois nesse caso específico, o próprio caderno foi customizado de acordo com a estética pessoal do autor, contrário a isso é a construção de cadernos de artista em ambiente digital.

Após o término do caderno de artista artesanal o mesmo foi digitalizado através do equipamento *scanner* e algumas das imagens contidas nele foram retrabalhadas utilizando o programa de tratamento de imagem *Photofiltre* para depois serem transpostas para o ambiente *Web* por meio de um *blog*.

Na análise da transposição do caderno analógico para o digital fez-se uma comparação de nível qualitativo entre a construção de imagem utilizando materiais artesanais com a da construção utilizando recursos eletrônicos, para verificar os níveis de similaridade entre as técnicas e ferramentas analisadas, bem como as modificações do caderno de artista para o ambiente digital; constatou-se que ambas as análises obtiveram pontos positivos e negativos nessas mudanças:

	PONTOS POSITIVOS	PONTOS NEGATIVOS
CADERNO DE ARTISTA DIGITAL	várias pessoas podem usar ao mesmo tempo sem restrição de espaço geográfico	perda na visibilidade dos detalhes da imagem original
	contribui para a não deterioração do material original	
	possibilita a troca de informações entre pessoas com interesses semelhantes, nesse caso assunto sobre imagens	
	custo menor	
	possibilita uma variedade de opções de modelos para o designer das informações a ser inseridas, como por exemplo, cor de fundo, cor de fonte, modelo visual para a página e para o <i>banner</i> etc	alteração nas cores da imagem original. Pois nem sempre é mantido a qualidade e fidelidade da composição da imagem original na transposição para o digital
	inserção de imagens, textos e vídeos	
possibilita ver o número de usuário que visitou a página do <i>blog</i> através de mapas eletrônicos		
PROGRAMA PHOTOFILTRE	software gratuito que pode ser encontrado na Internet	oferece pouca variedade de ferramentas e efeitos visuais comparado com outros programas de tratamento de imagem
	funciona nos sistemas operacionais Windows ME, Windows XP, Windows vista	
	dinamicidade na produção de efeitos visuais	
	possibilita aplicação de efeitos como textura, cor, forma, mantendo a imagem original	
	Interface simples	

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, R. *Arte e percepção visual*. Buenos Aires: Ed. Eudeba, 1969.

COELHO NETTO, J. T. *Semiótica, Informação e comunicação*. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JORENTE, M. J. V. *Tecnologias, mídias, criação e hipertextualidade na transformação da informação em conhecimento interativo*. 244 f. Tese (Doutorado em Ciência da informação) – Faculdade de Filosofia e Ciência, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2009.

LUZ, Rogério. Novas imagens: efeitos e modelos. In: PARENTE, A (Org.) *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1964.

NÖTH, W. *Panorama da semiótica: de Platão a Peirce*. 4. ed. São Paulo: Annablume, 2008.

PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. Tradução: José Teixeira Coelho Netto. São Paulo: Perspectiva, 1990.

PLAZA GONZALES, Julio. *A imagem digital: crises dos sistemas de representação*. 156 f. Tese (Livre Docência) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1991.

_____. As imagens de terceira geração, tecno-poéticas. In: PARENTE, A. (Org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.

ROBREDO, J. *Da ciência da informação revisitada aos sistemas humanos de informação*. Brasília: Thesaurus; SSRR Informações, 2003.

SANTAELLA, L.; NOTH, W. *Imagem. Cognição, semiótica e mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SANTAELLA, L.; NOTH, W. *O que é Semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SANTOS, P. L. V. Amorim da Costa, Silvana Ap. Borsetti G. Vidotti. *Perspectivismo e tecnologias da informação e comunicação: acréscimo à Ciência da Informação? Datagramazero*, Rio de Janeiro, v. 10, p. 1-12, 2009.

VALDE, J. L. *Carnet de Paris 1900*. Madri: Editorial Casariego, 1995. Disponível em: <<http://diariografico.com/htm/outrosautores/Picasso/Picasso03.htm>> Acesso em: 30 maio 2009.

Title

Digital image of imagination: the intersemiotic construction of the Image for Web

Abstract

The society we live in is inserted in a system in which the changes arising from technological structure directly affect the socio-cultural and police-this structure also has a factor of influence in technological change. The study of semiotics is increasingly necessary for understanding and extracting information contained in the exponential number of symbols, signs and images that increasingly presents itself in our daily lives. Grounded in the semiotic foundations and methodologies of librarianship for processing and information retrieval, has been to study the creative process and aesthetic image and analyze its inclusion on the World Wide Web creating specifications digital artist is the object study of this research. The results revealed the occurrence of informational gains and losses arising from the change of language of the notebook of artist - from analog to digital - the conclusion is the importance of information professionals in effecting this change intersemiotic with the use of programs for image processing.

Keywords

Semiotics; Information and Technology; Intersemiosis Digital; Notebook Artist's; Image.