

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO TECNOLÓGICO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA E
GESTÃO DO CONHECIMENTO**

LETRAMENTO E O MUNDO *COMICS*

Celso Luiz Ogliari

**Orientadora: Araci Hack Catapan
Coorientador: Fernando José Spanhol**

Florianópolis

2015

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Ogliari, Celso Luiz
Letramento e o mundo Comics / Celso Luiz Ogliari ;
orientador, Araci Hack Catapan ; coorientador, Fernando
José Spanhol. - Florianópolis, SC, 2015.
149 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-Graduação em
Engenharia e Gestão do Conhecimento.

Inclui referências

1. Engenharia e Gestão do Conhecimento. 2. Letramento
visual. 3. Tecnologias digitais. 4. Histórias em
quadrinhos. 5. Comics. I. Catapan, Araci Hack. II.
Spanhol, Fernando José. III. Universidade Federal de Santa
Catarina. Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão
do Conhecimento. IV. Título.

CELSO LUIZ OGLIARI

LETRAMENTO E O MUNDO *COMICS*

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, na área de concentração Mídia e Conhecimento, da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Mestre em Engenharia e Gestão do Conhecimento. Orientadora: Prof^a Dr^a Araci Hack Catapan.

Coorientador: Fernando José Spanhol

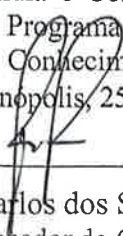
Florianópolis

2015

CELSO LUIZ ÖGLIARI
LETRAMENTO E O MUNDO COMICS

Esta Dissertação foi julgada adequada para obtenção do Título de Mestre em Engenharia e Gestão do Conhecimento – Mídia e Conhecimento, aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento.

Florianópolis, 25 de fevereiro de 2015.



Prof. Roberto Carlos dos S. Pacheco, Dr.
Coordenador do Curso


Banca Examinadora:



Prof.^a Araci Hack Catapan, Doutora.
Orientadora



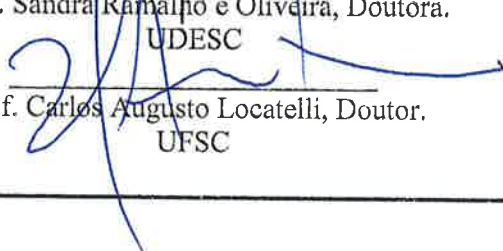
Prof. Marcio Vieira de Souza, Doutor.
UFSC



Prof. Francisco Antonio Pereira Fialho, Doutor.
UFSC



P/ Prof.^a Sandra Ramalho e Oliveira, Doutora.
UDESC



Prof. Carlos Augusto Locatelli, Doutor.
UFSC

AGRADECIMENTOS

Agradeço à luz por tornar palpável o universo das coisas e permitir localizar as dimensões nesse emaranhado tecidual; às sombras por, juntamente com a luz, comporem o cenário adequado ao olhar; aos sentidos, por permitirem a relação eu\coisas; ao outro, na figura de minha orientadora Araci Hack Catapan, pela complacência e incentivo; ao meu complemento, representado pela companheira Margarete Oliveira, maior incentivadora, sempre presente, com quem terei prazer de dividir essa pesquisa; às coisas, representadas pelo EGC, que proporcionaram essa possibilidade ímpar ao permitir desenvolver a pesquisa que persegui durante décadas.

OGLIARI, Celso Luiz. **Letramento e o mundo *Comics***. 2015. 129p Dissertação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

RESUMO

No limiar da Era do Conhecimento um outro universo se descortina, o mundo virtual. No mundo virtual convergem as novas tecnologias e de suas relações advém novas formas de pensar e ver esses mundos paralelos que coabitam e se alimentam reciprocamente. No ciberespaço toda a estrutura comunicacional que se está delineando não prescinde da linguagem imagética, como expressão da essência, do verbo, do ser possível, da significância rizomática. Esta pesquisa realiza uma leitura da evolução dos diferentes modos de comunicação e, de modo singular, a comunicação imagética. Esta é uma pesquisa de caráter teórico. Evolui em uma leitura e interpretação desvelando o objeto e ao mesmo tempo expondo a importância de, nos tempos atuais, compreender e se apropriar em um modo de comunicação que prioriza o imagético. Tem por objetivo compreender formas e potenciais na cultura atual que superam o letramento na escrita para o letramento visual, tomando como objeto o mundo dos *Comics*. Teoricamente se apoia nas concepções de comunicação e letramento visual. Aprimora o olhar pela trilha de Santaella (2008) e Merleau-Ponty (1999), Eisner (2005), Manguel (2001), Dondis (2003), Lévy (1999), Jenkins (2009). Discute as implicações entre o modo de comunicação digital, o letramento visual, a escolarização e o mundo dos *Comics*. Apresenta como resultado o destaque de algumas implicações para com o mundo da escola e seus processos de letramento. Este estudo não trata de uma narrativa conclusiva, se propõe a uma análise

indagativa, provocativa, na busca por compreender-se um pouco mais deste meio de comunicação.

Palavras-chave: *Comics*, Letramento visual, Tecnologias Digitais.

OGLIARI, Celso Luiz. **Literacy and the Comics world**. 2015. 129 p. Dissertation in Engineering and Knowledge Management. Graduate Program in Engineering and Knowledge Management. Federal University of Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

ABSTRACT

The Knowledge Age threshold reveals another universe, the virtual world. In the virtual world converge new technologies and from its relations arises new ways of thinking and seeing these parallel worlds that coexist and feed each other. In the cyberspace, all the communication structure that is shaping does not ignore imagetic language as an expression of essence, verb, what is possible and rhizomatic significance. This research develops an evolution reading of communication different modes and, in a unique way, the imagetic communication. It is a theoretical type of study. It evolves into a reading and interpretation unveiling the object and, at the same time, exposing the importance, in modern times, to understand and appropriate a communication form that prioritizes the imagery. It aims to understand forms and potentials in today's culture that overcome literacy in writing for visual literacy, taking as an object the Comics world. In theory, it relies on the concepts of communication and visual literacy. It improves the look through the trail of Santaella (2008) and Merleau-Ponty (1999), Eisner (2005), Manguel (2001), Dondis (2003), Levy (1999) and Jenkins (2009). It discusses the implications of digital communication mode, visual literacy, schooling and Comics world. It presents, as a result, the highlighting of some implications for the school world and its literacy processes. The study is not about a conclusive narrative, but proposes an inquisitive and provocative analysis in order to understand a little more of that communication medium.

Key words: Comics, Digital Technologies, Visual literacy.

“Eu não pinto as coisas.
Eu só pinto a diferença entre as coisas.”
(Henri Matisse)

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Processo de conversão do conhecimento.....	32
Figura 2 – Painel representando uma sequência narrativa.....	87
Figura 3 – A superação da barreira limítrofe pelo quadrinho.....	88
Figura 4 – Efeito do estilo caligráfico relacionado ao símbolo da devoção nas HQs.....	90
Figura 5 – Enquadramento de uma figura isolada.....	94
Figura 6 – Batman, de Bob Kane.....	99
Figura 7 – Batman, de Bob Kane e Capitão América, de Stan Lee e Steranko).....	100
Figura 8 – Nick Fury, de Stan Lee e Jack Kirby.....	101
Figura 9 – X-Men – de Jim Lee.....	102
Figura 10 – Spawn, de Todd McFarlane.I.....	104
Figura 11 – Spawn, de Todd McFarlane.....	106
Figura 12 – A evolução da imagem no universo dos <i>Comics</i>	107

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EGC – Engenharia e Gestão do Conhecimento

GC – Gestão do Conhecimento

HQs – Histórias em Quadrinhos

TCD – Tecnologia de Comunicação Digital

TICS – Tecnologias de Informação e Comunicação

USC – University of Southern California

WWW – World Wide Web

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	17
1.1 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA.....	24
1.2 ADERÊNCIA DO TEMA AO PROGRAMA DO EGC	25
1.3 ESTRUTURA DO TRABALHO.....	25
2 GESTÃO, CONHECIMENTO E TRANSMÍDIAS	27
2.1 A GESTÃO DA IMAGEM.....	28
2.2 IMAGEM: ENTRE TECNOLOGIA E GESTÃO DO CONHECIMENTO.....	30
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	34
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA E JUSTIFICATIVA.....	34
3.1.1 Objetivo geral.....	35
3.1.2 Objetivos específicos.....	35
3.2 PROCEDIMENTOS	35
4 LETRAMENTO E O MUNDO DOS COMICS	37
4.1 LETRAMENTO VISUAL	38
4.2 INTERCONEXÕES TECNOLÓGICAS E IMAGEM. 42	
4.3 PROCESSANDO IMAGENS.....	47
4.4 CONSTRUINDO UM PENSAMENTO COLETIVO .. 51	
4.5 UMA EXTENSÃO À VISÃO	55
4.6 INTRODUZINDO UMA NOVA LINGUAGEM	58
4.7 CONHECIMENTOS VISUAL E LINGUAGEM VERBAL.....	61
4.8 A INTERCONEXÃO DE MUNDOS E TEMPOS.....	64

4.9 APRENDER A VER	65
4.10 GÊNESE	69
4.11 INTRODUZINDO A IMAGEM NO UNIVERSO DAS COISAS	72
4.11.1 As coisas e sua relação com o mundo	75
4.11.2 Um tecido interminável	76
4.11.3 A imagem e o corpo.....	78
4.12 O MUNDO DA LEITURA HIPERTEXTUAL – DESMITIFICANDO A REVOLUÇÃO TECNOLÓGICA.....	81
4.13 A GALERIA.....	85
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	111
REFERÊNCIAS	117

1 INTRODUÇÃO

O mundo transmidiático virtualiza e atualiza informações em todas as linguagens. (JENKINS, 2009)

Na Era do Conhecimento um universo de modos de comunicação se descortina. O que mais chama a atenção é a evidência da comunicação visual, cada vez mais presente em todas as ações cotidianas dos indivíduos. Dos tradicionais *outdoors* aos *selfies*, as mensagens visuais imperam. A linguagem visual fala em todas as dimensões e sentidos no mundo da comunicação digital, para o qual convergem todos os elementos e formas de relações que provocam outros modos de pensar e perceber esses mundos paralelos que coabitam e se alimentam reciprocamente. No mundo dos *Comics*, a linguagem visual sempre foi o meio preponderante e, de forma radical, está implicada nesse contexto.

O mundo educacional está profundamente comprometido por essas transformações, embora ainda não se tenha apropriado suficientemente de suas possibilidades. Os processos educativos estão imersos em uma realidade de múltiplas possibilidades por meio das tecnologias digitais e, de modo geral, em um mundo estruturado que responde a estímulos notoriamente imagéticos. Se a educação enfrentar esse desafio, pode promover as necessárias mudanças no sistema educacional pela possibilidade de gerar um outro modo de letramento, o letramento visual. A introdução de um modo de decodificar as imagens, ou de ler as imagens a partir dos espaços educacionais, pode tornar o processo de inserção no mundo digital mais ágil e completo.

A presente pesquisa busca formas de encurtar a distância do atual modelo educacional para as novas gerações, superando um formato de educação que não mais responde aos anseios, não só dos estudantes, mas de todo e qualquer leitor comum. É inegável que um dos aspectos contemporâneos mais importantes seja o florescer do potencial das Tecnologias de

Comunicação Digital (TCDs). Esse desenvolvimento tecnológico modificou e exige um novo formato de conhecer e aprender, com potencial que permita o acesso das novas competências oriundas dessa transformação. Isso potencializa e viabiliza o acesso a uma nova cultura e a outro modo de ensino-aprendizagem que subtende aceitar as transformações. Entretanto, observa-se necessário superar a visão instrumental que a educação carrega, isso a partir de que a globalização do conhecimento descortina o rompimento dos saberes reclusos aos espaços de aprendizagem. Essa realidade segue via contrária às atuais demandas de aprendizagem, exigindo “percepções e encaminhamentos cada vez mais globais e integrados” (SILVA, 2007, p. 17). O avanço tecnocientífico nos modos de informação e comunicação evidencia uma busca pelo progresso tecnológico, ação presente no século XX, e acentua o desenvolver de aptidões intelectuais e cognitivas em qualquer espaço virtual, reduzindo o papel do sistema educacional de transmissor de conhecimento e formador de mão de obra para a sociedade. Ao sistema educacional se outorga a função de formador de indivíduos capazes de evoluir, adaptar e participar das mudanças de um mundo em ebulição. Nesse contexto, de um outro código de comunicação, o letramento visual configura-se um requerimento cultural que se impõe a todos os indivíduos que pretendam ler o mundo, como recomenda o nosso mestre Freire (2011).

Diversas pesquisas no campo educacional estão sendo realizadas mundialmente na busca pela compreensão de como as pessoas aprendem e como é possível ensiná-las, sendo inúmeras as concepções com esse fim. Um fator deve ser avaliado nesse aspecto, o de que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (FREIRE, 1996, p. 25). Além disso, a diversidade de abordagens reforça a concepção de que a educação é plural, fato que coloca em primeiro plano o conceito de recursos educacionais abertos. Recursos

educacionais são ferramentas digitais que atualizam a compreensão daquilo que criamos (SILVEIRA, 2012).

A partir dessa nova realidade sociocultural Toro (1998) identifica sete competências necessárias nas novas gerações para uma participação social efetiva, que o autor denominou Códigos da Modernidade: domínio da leitura e da escrita; capacidade de fazer cálculos e resolver problemas; capacidade de analisar, sintetizar e interpretar dados, fatos e situações; capacidade de compreender e atuar em seu entorno social; receber criticamente os meios de comunicação; capacidade de localizar, acessar e usar melhor a informação acumulada e capacidade de planejar, trabalhar e decidir em grupo.

Uma análise mais sensata acerca da educação e sua importância como diferencial na busca pela adequação dos discursos remete a uma realidade que deve ser discutida, qual seja o contido na afirmação de Kenski (2003, p. 23), de que “toda aprendizagem em todos os tempos é medida pelas tecnologias disponíveis”. Para a autora, a tela nas tecnologias digitais permite a maleabilidade, interatividade, hipertextualidade e conectividade, características que concebe como diferenciais pró-aprendizagem. Na sua visão, agem como se fossem construções criativas, fluidas e mutáveis, possibilitando ao ser social e seu núcleo “vivenciar pensamentos e comportamentos inovadores”. Para tanto, considera necessária a adoção de uma nova metodologia de ensino que premie a cooperação e participação intensas dos envolvidos e, principalmente, que ao aprendiz seja permitida a produção de seu próprio material por intermédio de um “processo de descoberta” (KENSKI, 2003, p. 23, 25).

Com o advento da Sociedade do Conhecimento, a comunicação humana, uma conquista da humanidade, impõe que se analisem as possibilidades de uso das tecnologias no processo educativo e se admita o uso da internet como uma ferramenta potencial na mediação do processo de ensino-aprendizagem. As novas tecnologias, sem dúvida, falam a

linguagem das gerações atuais, mas, em se tratando de educação, existe uma lacuna a ser preenchida para que se aproxime a tecnologia digital de um modelo didático que dê conta da dinâmica da comunicação virtual.

Segundo Catapan (2009, p. 77),

[...] a presença ou ausência desta ou daquela forma de comunicação identifica um determinado grupo social, localizando-o no tempo e no espaço, conferindo-lhe uma determinada identidade, ou um determinado modo de ser. Atualmente é possível, para o indivíduo, estar aqui em estado atual e, virtualmente, em qualquer outro lugar ao mesmo tempo, configurando-lhe um outro modo de ser e estar no mundo.

Nesse viés importa conceber a importância das linguagens como ferramentas de interação, que carregam consigo uma concepção singular acerca dos formatos de visão que a esses mundos são permitidos, inferindo na construção dos significados. Além disso, o crescente aumento das redes de computadores e a ampliação do uso da internet permitem que a informação inserida na rede seja disponibilizada de imediato para um universo em expansão, avanço que Castells (2000, p. 395) preconiza ao afirmar que “a realidade, como é vivida, sempre foi virtual, porque sempre foi percebida por intermédio de símbolos formadores da prática com algum sentido que escapa à rigorosa definição semântica”. Isso evidencia que a comunicação, independentemente do meio, tem seus símbolos deslocados em relação ao sentido semântico a eles atribuídos, sugerindo que toda realidade é percebida de maneira virtual. Assim, a partir da constatação de que a sociedade da informação está se tornando uma sociedade do conhecimento, necessita-se de processos educacionais disponíveis a qualquer pessoa, consciente de que a base de hierarquia do ensino para o futuro será computadorizada, disponibilizando todas as formas de linguagem (TIFFIN; RARASINGHAM, 2003).

O acentuado interesse atual pela comunicação imagética pode ser observado nas Histórias em Quadrinhos (HQs),¹ também conhecidas como *Comics*, em que é nítida essa influência. Basta considerar o rumo das produções cujos títulos de maior circulação premiam a imagem como centro das atenções, além de acentuarem o uso do colorir computacional. As HQs, no entanto, não são somente imagens, existe um equilíbrio visual e uma profundidade literária interagindo, fato que Vergueiro (2007) reforça ao avaliar a evolução favorável da linguagem das HQs, evidenciando seus benefícios para o ensino, além de garantir sua presença no ambiente escolar formal. Além disso, reforça a importância dessa forma de arte afirmando que as “histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico” (VERGUEIRO et al., 2007, p. 21). Sobre o assunto o autor adiciona:

Na medida em que essa interligação texto/imagem ocorre nos quadrinhos com uma dinâmica própria e complementar, representa muito mais do que o simples acréscimo de uma linguagem a outra – como acontece, por exemplo, nos livros ilustrados -, mas a criação de um novo nível de comunicação, que amplia a possibilidade de compreensão do conteúdo programático por parte dos alunos. (VERGUEIRO et al., 2007, p. 22).

¹ Para Scott McCloud, as “Histórias em Quadrinhos são imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLLOUD, 2005, p. 9). Will Eisner complementa categorizando as HQs como uma forma de narrativa gráfica tal qual o cinema (EISNER, 2005) conceituando a Arte Sequencial como “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 1989, p. 5).

As HQs são estruturadas com imagens sequenciais e, ao trabalhar com imagens, é permitido observar que a quantidade de informações que as palavras são capazes de fornecer é superior àquela fornecida somente por imagens, isso motivado pelo não incentivo ao aprendizado da leitura das imagens. Isso ocorre na presença de uma sociedade imagética, na qual os indivíduos deveriam estar suficientemente familiarizados com a leitura de imagens (VERAS, 2009). “O inconsciente que funciona por imagens, em associações livres, transmite bem melhor do que a consciência que escolhe suas palavras” (DEBRAY, 1994, p. 46).

Ao definir que as imagens, ao contrário das palavras, são acessíveis a todos, em todas as línguas, sem exigir competência ou aprendizado prévio, é permitido diagnosticar como possível por considerar que é no “cérebro onde se constrói, molda e até deteriora uma imagem, tudo com base em estruturas preexistentes” (DEBRAY, 1994, p. 354). Além disso, credita-se à nossa civilização a singularidade de ser a primeira autorizada, por intermédio de seus artefatos, a crer em seu olhar, considerando inegável que o enriquecimento e desenvolvimento da linguagem permitem uma melhor compreensão e interação com o mundo. Merleau-Ponty (1999), a partir de uma visão fenomenológica, dedica local de destaque ao corpo e suas relações para com as coisas e o outro, esse motivo e razão da existência, pois, sem sua existência nada pode ser considerado. Sua obra premia a relação com os interlocutores, animados ou não, permitindo, ainda, que se projete no outro ou no ambiente que o contém, suas aspirações e desejos, tanto quanto seus conceitos forjados nessa troca que ocorre enquanto os atores desempenham seu papel nos cenários criados ou adaptados para tal, tudo coexistindo nesse tempo-espço que atua sobre cada um dos participantes de forma diferenciada.

A interação do corpo com as coisas que o cercam, defendida por Merleau-Ponty, permite estruturar elementos

para compor a necessária visão do espaço-tempo, ação que privilegia a comunicação com o outro; no entanto, essa interação dar-se-á por completo quando do domínio das linguagens necessárias para tal. Essa ação, no atual estágio evolutivo e tecnológico, evidencia carecer de conhecimentos nunca imaginados, novos componentes que passam a interagir com um ser que se automodela a cada novo ciclo, entendendo por ciclo o completar da comunicação anterior, adicionando, qual ser mutante, as informações absorvidas no momento anterior.

Essa Torre de Babel moderna que toma conta da comunicação humana principia um caminho único que pode levar a humanidade ao salvaguardo de uma linguagem que premie as necessidades comunicacionais do ser da atual era. A percepção dessa relação sob a ótica de Merleau-Ponty providencia um novo recorte no sentido de proporcionar uma melhor base para sustentar as análises em curso. Nesse sentido, importa referenciar esse pensador nesse aspecto como forma de tornar transparente essa relação imersa em nuances por vezes sem sentido quando desprovidas da necessária teorização. Carece conscientizar acerca das mudanças adotadas pela civilização com o advento das tecnologias digitais, ação que permite avaliar a relação com as coisas e o ambiente, visão que Merleau-Ponty manteve focada em sua obra. No entanto, os novos tempos sugerem um novo olhar, a partir do discurso do filósofo da relação com o outro e com as coisas, elevando seu corpo fenomênico que se insinua e sonha com o mundo completo e perfeccionista presente na consciência. Para o autor, a relação corpo/objeto evidencia prenunciar o advento dessa nova realidade, momento em que o contato com as coisas tornou-se de suma importância para a comunicação humana. Isso a partir da visão particular que tende a singularizar-se premiando recortes que direcionem a decodificação da mensageria presente no estágio em curso, rumo tomado pela nossa civilização, de forma a unificar os conceitos.

1.1 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

As tecnologias digitais, que representam a linguagem das novas gerações, têm o aporte tecnológico almejado e comportam o universo do saber a distância de um simples clique. A tecnologia atual não pode estar ausente da escola, devendo ser integrada ao modelo de aprendizagem (MORAN et al., 2007). Com o advento do avanço tecnológico, espera-se o surgimento de uma nova escola para uma geração acostumada com jogos 3D. Ao lidar com o texto, essa geração o faz melhor se conectada, “tornando o livro uma opção inicial menos atraente por competir com formas mais próximas de sua sensibilidade e mais imediatas de compreensão” (MORAN et al., 2007, p. 21). O setor educacional ainda enfrenta uma série de dificuldades e resistências para atuar com fluência com todas as formas de linguagem que convergem quando se trata de comunicação digital. De modo especial quando se trata de letramento visual.

Importa avaliar o fato de que passamos de uma alfabetização em modo analógico, linear, sequencial, para um universo novo em que as múltiplas possibilidades postas à disposição por meio dos avanços tecnológicos demandam uma alfabetização multimídia, facilitando para que se façam múltiplas inserções, tornando o texto um hipertexto. A alfabetização ganhou nova dimensão com o advento do mundo digital, permitindo que o pesquisador vagueie pelo universo das possibilidades que fazem parte desse novo mundo, realidade que torna o indivíduo gerador e emissor de conteúdo (DEMO, 2007).

Passar da alfabetização silábica para uma alfabetização hipertextual, de narrativas em todas as formas de linguagem, é a questão levantada e explorada neste estudo, de modo especial focado no letramento visual ou de contexto, como diz Kleiman (2005), estendendo-se neste caso para o mundo dos *Comics*. Por se tratar de uma pesquisa de caráter teórico, a presente dissertação evolui em uma leitura e interpretação

desvelando o objeto e ao mesmo tempo expondo a importância de, nos tempos atuais, compreender e se apropriar de um modo de comunicação que prioriza o imagético.

1.2 ADERÊNCIA DO TEMA AO PROGRAMA DO EGC

Esta pesquisa está inserida na área de concentração de Mídia e Conhecimento do Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC). Esta área se insere na linha de pesquisa Mídia, Conhecimento e Educação. A aderência do tema da pesquisa se dá pelo modo interdisciplinar com que se abordam as diversas formas de comunicação e, de modo especial, a comunicação digital expressa imageticamente. Nesse viés, as inovações que as Tecnologias de Comunicação Virtual disponibilizam tornam o universo conhecido cada vez menor. Santaella e Arantes (2008) afirmam estarem disponíveis a todos os usuários de uma tecnologia digital os recursos necessários à produção e manipulação de texto, som e imagem.

1.3 ESTRUTURA DO TRABALHO

A presente dissertação está estruturada em cinco capítulos. No primeiro promove-se a introdução ao tema linguagem das imagens e mostra-se o grau de importância do desenvolvimento das tecnologias digitais, fator de relevância para a sociedade do conhecimento; introduzem-se, ainda, as HQs como elemento importante no processo de adequação à cultura das imagens.

O segundo capítulo trata da fundamentação teórica, iniciando pelo letramento visual, suas interações e necessárias mudanças de paradigmas. Nesse capítulo discute-se a introdução da realidade imagética no universo das coisas ancorada nas ideias de Dondis (2003), Jenkins (2009), Santaella (2001), Levy (1999), Manguel (2001), Daley (2010),

Debray (1994), Merleau-Ponty (1999, 1985), Eisner (2005). Esta é a fundamentação que cerca o tema central, que é o letramento visual e o universo dos *Comics* e sua linguagem característica, exibindo conceitos emulados a partir da visão de nomes conceituados nessa área.

O terceiro capítulo trata da abordagem metodológica que caracteriza a pesquisa e traça a linha de ação seguida pelo autor para a composição do texto em questão.

O quarto capítulo trata da análise da ascensão das imagens e de seus requerimentos como letramento visual.

O quinto capítulo trata de considerações gerais.

O quarto capítulo trata da análise ascensão das imagens e de seus requerimentos como letramento visual.

O quinto trata de considerações gerais.

2 GESTÃO, CONHECIMENTO E TRANSMÍDIAS

A gestão do conhecimento, em seu sentido mais atual, pode ser considerada o esforço para melhorar o desempenho humano e organizacional por meio de facilitações de conexões significativas. (TERRA; GORDON, 2002, p.57).

No sentido prático, gestão do conhecimento trata da explicitação de conhecimentos experienciais para gerar novos conhecimentos. De modo geral, a gestão do conhecimento opera entre três dimensões: processos, pessoas e tecnologia. Dessa forma, não se pode pensar uma dimensão separada ou isolada, em se tratando de conhecimento. E sempre que se trata de modos de conhecimento trata-se de leitura de mundo, seja em forma escrita, imagética, simbólica ou gestual. Este é o elo da tessitura desta pesquisa, de modo especial focado na leitura visual, no letramento visual e sua evolução – do modo analógico, plano, ao modo virtual tridimensional.

A partir das transformações promovidas pelos avanços tecnológicos, observam-se mudanças profundas no modo de transmitir e receber a informação, que se estende para o modo de desenvolver conhecimento. Essas transformações têm uma implicação singular quando se trata de informações ou conhecimentos transpostos para a linguagem imagética. Na realidade virtual as imagens ultrapassam o paradigma fotográfico para o paradigma infográfico. Se no modo analógico a leitura visual já era pouco exercida em nossa cultura, a percepção visual do imagético sintético desafia ainda mais os processos de comunicação.

Antes de ser uma imagem visualizável a imagem infográfica é uma imagem numérica que só pode aparecer na forma visual na tela do vídeo porque esta é composta de pequenos fragmentos discretos ou pontos elementares chamados pixels, cada um deles compreendendo valores numéricos que permite ao computador dar-lhes uma posição precisa no espaço bidimensional ou tridimensional da tela no interior de

um sistema (contraditoriamente) de coordenadas cartesianas. (SANTAELLA, 2001, p. 166).

A imagem virtual é uma imagem em perpétua metamorfose, existindo uma diferenciação contínua entre a imagem que se atualiza na tela e a do conjunto de imagens potenciais calculáveis pelo computador. Perceber a evolução da tecnologia de comunicação digital e nela as implicações que operam nos processos de letramento para o mundo imagético, especialmente o esforço empreendido pela literatura das HQs para acompanhar a dinâmica desse contexto, é uma problemática que tem desdobramentos para com os processos educativos responsáveis pelo letramento dos indivíduos, sejam crianças, jovens ou adultos.

2.1 A GESTÃO DA IMAGEM

A sociedade em rede, fenômeno pesquisado por Castells (1999, p. 395) na trilogia *A era da informação*, fez surgir uma nova estrutura social, "a sociedade em rede; uma nova economia, a economia informacional/global, e uma nova cultura, a cultura da virtualidade real". Assim, cada vez mais a sociedade se constitui em rede e, a partir do processo da revolução tecnológica, fica claro o ingressar na era da informação, na qual o conhecimento tornou-se o bem intangível mais importante, superando os bens materiais em qualquer processo de produção. Nonaka e Takeuchi (1997), a partir de seus estudos sobre a transmissão do conhecimento, avaliam ser permitida a utilização da imagem como elemento transformador, desde que os autores postulem que a criação do conhecimento é a interação contínua e dinâmica entre conhecimento tácito e explícito, e as imagens narrem e representem nosso mundo e as formas de interpretação identifiquem de que modo construímos nossas imagens mentais (CAMARGO, 2007).

As organizações precisam aprender a converter o conhecimento tácito em explícito para promover, inovar e desenvolver novos produtos (CHOO, 2003). O mesmo autor afirma que socializar “é o processo pelo qual se adquire conhecimento tácito partilhando experiências”. Para ele

A construção do conhecimento é conseguida quando se reconhece o relacionamento sinérgico entre o conhecimento tácito e o conhecimento explícito dentro de uma organização, e quando são elaborados processos sociais capazes de criar novos conhecimentos por meio da conversão do conhecimento tácito em conhecimento explícito. (CHOO, 2003, p. 37.)

O processo de construção de conhecimento se dá em toda e qualquer forma de comunicação, e não prescinde de meios e representações, sejam escritos, imagéticos, sonoros, gestuais.

Nesse contexto deve-se avaliar a importância da informação, que para Choo (2003, p. 27),

é um componente intrínseco de quase tudo que uma organização faz. Sem uma clara compreensão dos processos organizacionais e humanos pelos quais a informação se transforma em percepção, conhecimento e ação, as empresas não são capazes de perceber a importância de suas fontes e tecnologias de informação.

O uso da informação é estratégico no crescimento e na capacidade de adaptação das organizações, sejam elas de caráter produtivo ou de serviço, empresarial ou educacional. Além disso, quando “a organização cria, organiza e processa a informação de modo a gerar novos conhecimentos por meio do aprendizado”, promove o desenvolvimento de novas capacidades e a melhoria dos processos organizacionais (CHOO, 2003, p. 28). O conhecimento, mais do que o capital

ou o trabalho, tornou-se um recurso econômico significativo da sociedade do conhecimento. Na verdade, o conhecimento é o recurso que move os demais recursos. Para Peter Drucker (1993, p. 21) os tradicionais

fatores de produção” - terra (isto é, recursos naturais), mão-de-obra e capital - não desapareceram, mas tornaram-se secundários. Eles podem ser obtidos facilmente, desde que haja conhecimento.

Há uma questão primordial, a implicação entre informação, conhecimento e linguagens, especialmente aquela representada imagetivamente e potencializada na tridimensionalidade em código digital e que pode ser replicada infinitamente. A leitura, a interpretação, a representação visual tomam cada vez maior sentido no modo do saber e do aprender intensificada em *bits* e *bytes*. É essa dimensão dos novos meios de comunicação que desafiam não só o mundo da produção material, mas o mundo da produção cultural, social, educacional. Se o conhecimento é o bem intangível mais valorado, e no modo virtual é replicável infinitamente, a sua apropriação é o gerador de riquezas. Essa é uma questão ainda não muito discutida e não pode ser o foco neste trabalho, mas fica o instigante desafio (CATAPAN, 2003).

2.2 IMAGEM: ENTRE TECNOLOGIA E GESTÃO DO CONHECIMENTO

Indiscutível a verdade de que as tecnologias digitais transformaram a forma de relacionamento, realidade que permite que se observe a convergência de várias mídias. Entretanto, deve ser observado, também, o surgir de novas linguagens que exigem sua decodificação para o perfeito entendimento e permitam trafegar por essa via, creditada ao necessário desenvolver de faculdades que propiciem esse entendimento (DONDIS, 2003). Moran et al. (2007, p. 138),

afirmam que “a aquisição de informação dependerá cada vez menos do professor. As tecnologias podem trazer hoje dados, imagens, resumos, de forma rápida e atraente”. Nesse contexto, as redes sociais cada vez mais permitem autonomia no processo de aprendizagem individual. Todavia, existe uma cautela na investigação de como as tecnologias digitais contribuem na melhoria das relações entre professores e alunos, buscando identificar em que proporção “a área da educação pode colaborar para enriquecer novas criações tecnológicas” (SCHLEMMER, 2006, p. 2).

Aqui importa introduzir a visão de Lévy (1999), em relação à expansão do ciberespaço, fator que permite a descentralização do poder, a desterritorialização das ideias e autorias, de que todos serão autores emissores e receptores de mensagens. Santaella (2007, p. 45-46) trata do assunto como “um espaço feito de circuitos informacionais navegáveis, um mundo virtual da comunicação informática, um universo etéreo que se expande indefinidamente graças à produção dos próprios usuários”. Para Debray (1994, p. 276), “na história da imagem, a passagem do analógico para o sistema binário instaura uma ruptura equivalente, em seu princípio, à arma atômica na história dos armamentos”.

A partir dessa realidade, e do crescimento exponencial das redes virtuais, o potencial da comunicação transformou a informação em um dado que produz diferenciais inéditos, não antes utilizados. Os dados são “atributos de relevância e propósito” (DRUCKER, 1998), uma forma diferenciada do conceito de conhecimento que permanece ligado à capacidade de ação dos indivíduos, com inegável ligação a padrões e regras implícitas (SVEIBY, 1997). Conhecimento depende da informação, mas deixa de ser informação assim que os dados passam a ser interpretados, analisados e tornados conceitos ou ativos de conhecimento.

A informação se transforma em conhecimento sempre que um sujeito ou um coletivo se apropria e utiliza para

resolver situações ou gerar produtos. Esse movimento que se amplia e se complexifica como um espiral em ascendência, que Nonaka e Takeuchi (1997) denominam de gestão do conhecimento. Ou seja, um movimento contínuo entre o conhecimento tácito (experiential) e o conhecimento explícito (sistemizado) organizado e capaz de produzir novo conhecimento.

FIGURA 1 - Processo de conversão do conhecimento



Fonte: Nonaka e Takeuchi (1997)

Para este estudo, destacam-se as contribuições da Tecnologia Digital (TD) para ampliar as potencialidades do conhecimento produzido, que pode, hoje, ser acessado em todas as formas de linguagem em um mesmo espaço e mesmo tempo – na tela do computador.

Gerenciar esse conhecimento em dispositivos heterogêneos exige um melhor preparo por parte dos envolvidos. A comunicação assegura a continuidade no desenvolvimento da cultura; além disso, cada nova geração principia seu trabalho de aprendizagem do ponto onde a geração anterior parou. Para que isso seja possível, sem que haja perda de conteúdo, acredita-se que o fator responsável seja a comunicação dos pensamentos, ato que permite que o conteúdo não seja apagado pelo tempo. Conteúdos são

convertidos em um corpo de palavras ou imagens e sobrevivem tal qual lendas sendo transmitidos séculos afora (SPIRKIN, 1983). Metaforicamente pode-se comparar a ação dos pensamentos das pessoas a ondas rompendo na costa, com a pressão de todo o oceano da história do mundo atrás de si. Os livros são o passaporte presente da cultura anterior. As pegadas da vida intelectual humana mantêm-se conservadas em palavras, em caracteres escritos e signos (SPIRKIN, 1983).

Jenkins (2009) discute de modo bem atual conteúdos como narrativa transmidiática, desenvolvida em múltiplos canais de mídia, processo no qual cada um deles contribui de forma distinta no sentido de promover a compreensão do universo narrativo. Essas mídias geram conteúdos que, de alguma forma, vêm convergir gerando outros conteúdos independentes. “A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo de conhecimento, que gera novos conhecimentos” (JENKINS, 2009, p. 138). As narrativas transmidiáticas promovem a convergência, não de ferramentas apenas, mas de modos de linguagens diferenciados que requerem uma outra competência de leitura, ou seja, potencial de letramento que apreenda todos os sentidos da mensagem² (SERRES, 1995).

² “Mensagem” perfeita, o anúncio feito a Maria transforma o verbo em carne vivente e pensante, divina e loquaz, oca e vazia – senão encarna. A linguagem nada significa senão encarna (SERRES, 1995, p. 12).

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA E JUSTIFICATIVA

Na pesquisa adota-se um método qualitativo e uma abordagem exploratória, segundo os critérios de Marconi e Lakatos (2002), por meio de leituras seletivas e críticas. Inicialmente a revisão bibliográfica contempla os assuntos e as leituras relacionadas com os temas propostos para discussão. Trata-se de uma pesquisa teórica sem considerar dados empíricos. No quesito delineamento, para Appolinário (2006), é correlacional por considerar, além da descrição, estabelecer correlações entre diversas variáveis. Analisa, também, o referencial teórico transitando pela relação entre comunicação, educação e tecnologias.

A partir da contextualização do problema e seleção de postulados teóricos básicos, a análise estabelece uma interlocução entre as questões de linguagem, letramento visual e a evolução das imagens no universo dos *Comics*. A discussão busca reunir formatos adequados que propiciem a utilização da cultura imagética, seja por meio das TICs ou dos modelos que antecederam a tecnologia digital, assim contribuindo com a aprendizagem.

Este estudo toma como processo básico a discussão dos postulados teóricos como forma de habilitar o olhar para a compreensão da linguagem das imagens. Em síntese, a pesquisa objetiva primordialmente avaliar o uso da imagem como elemento facilitador e promovedor de melhorias do processo de comunicação, tanto no cotidiano como no mundo educativo. O objeto de estudo é a questão do letramento visual e as HQs. Importa desvelar o fato de que passamos de uma alfabetização em modo analógico, linear, sequencial, para um outro modo em que as múltiplas possibilidades postas à disposição por meio dos avanços tecnológicos permitem uma

alfabetização multimídia, facilitando para que se façam múltiplas inserções, tornando o texto um hipertexto. Esta pesquisa está norteada por objetivos geral e específicos.

3.1.1 Objetivo geral

Compreender formas e potenciais na cultura atual que superam o letramento na escrita para o letramento visual.

3.1.2 Objetivos específicos

- Analisar as questões implicativas entre a Tecnologia de Comunicação Digital e os processos de letramento que ampliem a capacidade de abstrair conceitos.
- Discutir postulados teóricos que permitam que a imagem, além de um registro de acontecimentos, possa ser pensada/vivenciada como um processo mais avançado de letramento.
- Discutir a leitura de mundo e sua aproximação com a leitura escolarizada valendo-se, para tanto, do letramento visual.
- Demonstrar em forma de uma linha de tempo a evolução da imagem no universo dos *Comics*.

3.2 PROCEDIMENTOS

A presente dissertação, em sua gênese, teve seu desenvolvimento com base no entendimento das implicações da TCD nos processos educativos e sociais, e a necessidade de letramento visual para a leitura do contexto. O trabalho limita-se a sustentar uma discussão em torno dessa questão. Coloca no palco a temática e seus conflitos e suas perspectivas para o mundo da educação. Procura desvelar o objeto de estudos – o letramento visual e as HQs - como espelho para análise do

avanço da imagética presente nos *Comics*. A análise realizada consiste em uma interlocução com os postulados eleitos na fundamentação e alguns autores e desenhistas americanos e europeus dessa arte.

4 LETRAMENTO E O MUNDO DOS COMICS

A alfabetização é inseparável do letramento. Ela é essencial, mas não é suficiente. O letramento é um conceito que originalmente trata da leitura e do entendimento de coisas escritas em qualquer lugar ou forma. Atualmente este conceito evoluiu para a leitura do mundo (FREIRE, 2011). Letramento é um conceito bem mais complexo que alfabetização. Não se reduz a algumas habilidades, é uma competência que congrega diversas habilidades e condições. Letramento é a possibilidade de entendimento das linguagens e de seus sentidos contextualizados. Linguagem é o meio que o sujeito tem de expressar suas ideias, pensamentos, opiniões, sentimentos. Pode ser expressa em diferentes sinais: letras, sons, símbolos, gestos, imagens. A comunicação se dá por alguma forma de linguagem (KLEIMAN, 2005).

A ação de estar no mundo e refletir sobre ele implica reconhecer a efetiva participação do sujeito nesse processo, por meio da linguagem. O reconhecimento desse círculo, segundo Merleau-Ponty (1999, p. 430), abriu espaço entre o “eu” e o “mundo” e entre o interior e o exterior. “O mundo é inseparável do sujeito, mas de um sujeito que se limita a ser um projeto do mundo, e o sujeito é inseparável do mundo, mas de um mundo que é projetado pelo próprio sujeito”.

O mundo se apresenta de muitas maneiras - mundos diferentes, fruto das experiências de cada ser humano – dependendo da estrutura do ser envolvido e do tipo de distinções que é capaz de fazer. Então a cognição não é a representação de um mundo preestabelecido, mas é, antes, o conteúdo existente em uma mente com base em uma história e suas ações no mundo, apreendidas por meio de sua corporeidade. (MOTTER, 2013, p. 94)

Nesse sentido a leitura do mundo, ou o letramento, compreende a complexidade das experiências do sujeito e dos desafios do contexto em que se estabelece a comunicação. Para

Lakoff e Johnson (1999), todo e qualquer entendimento se origina em uma representação metafórica. O sujeito elabora inicialmente uma imagem e depois estabelece um sentido linguístico para o objeto. Até o início do século XX, a metáfora fora compreendida apenas como um elemento retórico relacionada a uma comparação. Porém, os estudos na área linguística indicam um outro rumo a esse entendimento. São as metáforas (imagens) construídas cognitivamente que contêm realmente o sentido das palavras e ou dos conceitos emitidos pelos sujeitos. Além da linguagem, as metáforas impregnam a vida cotidiana tão fortemente quanto o pensamento e a ação. Sem metáforas, os conceitos são relativamente pobres, têm apenas um mínimo de arcabouço estrutural (LAKOFF; JOHNSON, 1999).

No sentido de Lakoff e Johnson (1999), pode-se pensar a reestruturação dos modelos pedagógicos e certamente do processo de letramento visual. Esse postulado é suficiente para destacar a relevância das HQs, que são expressas em imagens. Para este estudo, basta compreender a relação de significação entre o modelo de uma mensagem que tem de um lado os itens verbais e de outros objetos atuais que lhes são nomeados e conferidas as funções. As HQs estão concernentes com esse modelo, porém superam as formalidades convencionais ao manterem o fascínio do imaginário, do lúdico, da estética, do mistério, abrindo-se para o sentido metafórico do leitor.

4.1 LETRAMENTO VISUAL

A importância da imagem pode ser avaliada a partir da observação de várias nomações, alfabetização visual, linguagem visual, estudo das imagens e letramento visual. Esses indicadores destacam a importância do imagístico para a era atual, que recebe uma espécie híbrida que incorpora um pensar hipertextual e com alta capacidade de envolvimento em várias áreas de forma concomitante (LÉVY, 1999).

Ribeiro (2010), ao citar Dondis (2003), afirma que o letramento visual opera por meio de elementos predominantemente não verbais. O paradigma linguístico característico da sociedade ocidental ora busca flexibilizar suas fronteiras, isso a partir do fato de que já não basta apenas saber ler e escrever. A nova realidade exige refinamento das habilidades até então consideradas suficientes para um indivíduo letrado, além de exigir o agregar de outras habilidades não menos importantes. Nos tempos atuais, a leitura de textos exige do leitor um entendimento cada vez mais intenso, um compreender, analisar, avaliar e modificar situações presentes, além de inferir suas intenções, levantar hipóteses e produzir conclusões informadas acerca do que foi dito em suas linhas e entrelinhas, mesmo quando tais textos se apresentam na forma de gráficos, símbolos e ícones variados (OLIVEIRA, 2007). Isso aponta que é necessário educar as pessoas para o contato com as informações veiculadas pelas diversas tecnologias audiovisuais, o que pode ser entendido como multimodalidade.³ O alcance do conceito de letramento é ampliado tanto quanto nosso entendimento do que seja ler, isso a partir da constatação de que o conceito de texto ora configura-se como multimodal⁴ (imagem, fotografia, gráfico, símbolo, infográfico), além de não existir de forma isolada. Os textos estão sempre contextualizados (OLIVEIRA, 2007).

Numa linguagem multimodal, figuras, vídeos, textos e recursos sonoros são combinados, ação possibilitada pelo

³ Multimodalidade: uso de mais de um modo de representação num gênero discursivo. Mayer define a multimodalidade como a apresentação de um material usando palavras e imagens. Palavras: material que é apresentado na forma verbal (textos escritos ou orais); imagens: material apresentado na forma pictórica (gráficos estáticos, incluindo ilustrações, tabelas, fotos, ou mapas, ou os que usam gráficos dinâmicos, que incluem animação ou vídeo) (MAYER, 2001, p. 2).

⁴ Texto Multimodal é um conjunto de múltiplas formas de representação ou códigos semióticos. Por intermédio de meios próprios e independentes realizam sistemas de significados (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996).

universo midiático atual, interagindo com mídias antigas, que se observa não se tratar de uma ruptura com o passado, mas sim um novo momento no qual “antigas e novas práticas interagem de maneira muito mais complexa, produzindo práticas híbridas e não totalmente novas” (SNYDER, 2010, p. 275). O digital não deixa de se relacionar com o impresso, a ele se conectando, sugerindo que a convergência de mídias possibilita o combinar de novos e antigos letramentos, além de conectar mídias que anteriormente operavam separadas (ARAÚJO; LIMA-NETO, 2012).

Modificar paradigmas no atual estágio de nossa civilização, principalmente no tocante ao formato utilizado para a comunicação, deve ter presente, e bem fundamentado, o fato de que tanto a escrita como a leitura sofrem mudanças pela ação do tempo. Essas mudanças são motivadas pela natural inclusão de novos elementos de composição e novos formatos organizacionais, fatores que promovem alteração nos conceitos até então universais.

No passado, não muito remoto, bastava dominar a gramática vigente para decodificar a mensagem, sendo incontestante que atualmente se enfrentam dificuldades em função da adequação de elementos de composição variados, som, imagem, cores, ícone. A linearidade do texto abre passagem para novos formatos e suas múltiplas linguagens, em que o texto escrito toma o movimento do hipertexto expresso, não apenas imaginado, denotando que a mensagem exige a multimodalidade em suas estratégias de composição. Essa realidade permite avaliar que a multimodalidade deixa de ser apenas a soma de linguagens, mas também a interação entre elas, tudo acontecendo em um mesmo texto (ROJO; MOURA, 2011). Dessa forma, as tecnologias digitais tornam essa combinação de fácil acesso, num universo que permite a combinação de imagens com a escrita e com o som. Os textos verbais escritos já não são a forma predominante na comunicação em nossos dias, ampliando-se fortemente na

direção da linguagem visual, a lógica da imagem. Os textos atuais comportam outras estratégias comunicacionais, como linguagem visual e sonora.

A necessária ação multimodal na comunicação humana suscita avaliar o nível de dificuldade para sua adoção, que se observa ser tarefa natural para os nativos digitais. Os nativos digitais se apropriam de estratégias de composição de textos multimodais antes de seu acesso ao universo educacional pela presença maciça dessa modalidade em todos os meios cotidianamente acessados, seja para sua informação, seja para seu entretenimento. Essa singularidade permite avaliar que as HQs vêm numa crescente expansão no quesito passagem de veículo impresso para digital, local em que se permitem as variações necessárias para atrair o público leitor.

Além do domínio das várias linguagens, deve-se ainda adicionar um diferencial para que a leitura se dê de forma clara e redunde numa decodificação o mais próximo possível da informação enviada. Esse diferencial diz respeito à capacidade de juntar os diferentes textos com os adereços das várias linguagens, tudo isso de forma a permitir criar uma sequência passível do necessário entendimento, evitando que as tecnologias criem lacunas e ruídos na informação. Essa fase pode ter reduzida sua ação negativa se a escola adotar ações educacionais nesse sentido buscando adequar seu público a essa nova modalidade de absorção em curso (ROJO; MOURA, 2011). Isso tudo a partir da realidade tecnológica que se vê amplificada pela presença da rede mundial de internet, que tem como aliada toda uma gama de adereços digitais com infinitas possibilidades de aporte. Constatada essa mudança nas tecnologias e nos textos contemporâneos “deve haver também uma mudança na maneira como a escola aborda os letramentos requeridos por essas mudanças” (ROJO; MOURA, 2011, p. 99), a partir do fato de que imagem, som e vídeo ainda ocupam um plano secundário na educação. Quando possibilitadas, funcionam, na maioria das vezes, como forma ilustrativa,

principalmente as imagens que são utilizadas como suporte ou auxílio na transmissão de textos. Tratar essas linguagens sem o devido cuidado permite aos educandos deixarem a escola despreparados para o mundo atual, que se desenha a partir das tecnologias digitais e cuja comunicação assume ares eminentemente multimodais.

4.2 INTERCONEXÕES TECNOLÓGICAS E IMAGEM

A proliferação da imagem, impulsionada pela *web* e tecnologias afins, torna providencial a convergência do letramento visual aos estudos já existentes relacionados à leitura convencional. Os aprendizes necessitam ter acesso a ferramentas analíticas que viabilizem o potencial e o limite dessas modalidades, que se tornam mais aparentes e abertas a desafios e novos redesenhos da realidade (MACKENHORARIK, 2004). Na era da cultura do visual, faz-se necessário aprender, no mínimo, a ler, analisar e posicionar-se com relação à produção e consumo de textos visuais, da mesma forma que se faz com relação aos textos lineares tradicionais. As tecnologias digitais promovem a aproximação de uma leitura visual e escrita em um mesmo texto (OLIVEIRA, 2007).

Uma proposta de educação que faça uso da linguagem digital deve ser discutida e utilizada por se tratar de parte constitutiva do processo social e de conhecimento no mundo atual. A utilização desse modo de comunicação não é uma questão de poder ou não. É uma questão de encarar a realidade comunicacional. Nesse sentido, Santaella (2007) contribui com uma visão consequente ao afirmar que o computador e a *www* não podem mais ser vistos como mera extensão do corpo, mas como um espaço, um ambiente com novas formas de pensar, de interagir e de viver, o qual se amplia para além do mundo físico. Por outro lado, não se pode desconhecer que, ao mesmo tempo que a comunicação digital rompe tempo e

espaço, e as informações e os fatos tornam-se simultâneos, a hipertextualidade pode servir também, para se montar simulacro fazendo com que o comunicado seja o fato e o fato não seja alcançado. Baudrillard (1991) faz esse alerta, pois crê que dimensão do virtual reduz as possibilidades lógicas de apreensão do real. Mas essa polêmica não cabe no caso deste estudo, fica apenas como um alerta de uma necessidade de discussão mais atenta para se entender melhor as dimensões do que é o virtual, o atual e o real.

Carece que se fomente um debate acerca dos procedimentos educativos direcionados à interpretação e decodificação da imagem como elemento primordial da cultura visual. Todavia, essas ações devem atender a mudanças adotadas pela sociedade atual, laborando ancoradas por pilares estruturados em situações e realidades compatíveis com o universo de possibilidades disponibilizado pelas TCDs. Nesse sentido, aporta a visão de Habermas (1987), que considera a linguagem uma garantia democrática. Assim, o ato de entender a mensagem aproxima o ser social, capacitando-o para o convívio num patamar adequado a todos os que dominam aquela linguagem. Na mesma senda pode-se considerar a frase de Saussure (2006, p. 27):

A língua existe na coletividade sob a forma de uma soma de sinais depositados em cada cérebro, mais ou menos como um dicionário cujos exemplares, todos idênticos, fosse repartido entre os indivíduos.

O uso de uma ou de outra linguagem, portanto, apresenta alto grau de importância para que o sujeito se compreenda na sociedade à qual está inserido, que providencia um mundo particular diferenciado (LÉVY, 1995). Importa, portanto, observar que ao longo da história sempre produzimos imagens como forma de expressar o cotidiano, produção associada à arte por meio do desenho, da pintura, da escultura e da arquitetura. O ambiente escolar ainda mantém como

primordiais a linguagem oral e escrita. Os elementos visuais não são simplesmente algo ilustrativo, mas ações que promovem a incorporação da mensagem, de uma certa reação ao todo, que, conscientemente ou não, quem observa responde com alguma conformidade a seu significado.

Dondis (2003) lembra que o desenvolvimento da linguagem e os primórdios do conhecimento se encontram em imagens, as quais, ao longo da história, avançaram rumo aos pictogramas, cartuns autoexplicativos e unidades fonéticas, chegando ao alfabeto. A partir dessa fase, o alfabeto passa a uma posição primordial no aprendizado humano, funcionando como meio básico de armazenar e transmitir informações.

Flusser (2007) é enfático ao afirmar que existe uma ignorância quanto aos novos códigos, que devem ser aprendidos sob pena de sermos condenados a uma existência destituída de sentido em um mundo codificado tecnologicamente. Além disso, alerta poder se tornar a decadência e a queda do alfabeto “o fim da história, no sentido estrito da palavra” (FLUSSER, 2007, p. 137).

Rouanet (1987, p.137), todavia, afirma que

o ideal democrático é a universalidade, o que significa criar condições para que todos tenham acesso à língua (ao saber e a arte) culta, e não a segregação, que exclui grande parcela da população do direito de usar um código mais rico, que lhes permitiria estruturar cognitivamente sua prática, com vistas a transformá-la.

É inegável que as tecnologias digitais modificaram o modo de se relacionar com o mundo, muito embora não se possam definir as habilidades cognitivas necessárias para decodificar a informação diferente daquela conhecida pela ciência linguística. O que está em curso é um fenômeno curioso, chamado por Jenkins (2009) de cultura da convergência. Não se trata de convergência de tecnologias, mas

de convergências de linguagens e de culturas, viabilizadas pela tecnologia. No mundo da cultura transmidiática convergem mídias e gêneros os mais diversos em diferentes linguagens. Novos letramentos se fazem necessários para que a hipertextualidade seja acessível a todos. Ou seja, diversos autores atuais que abordam o tema da comunicação de nosso tempo indicam que a compreensão da leitura passa pelo domínio do letramento visual, desde que navegar por vias que contenham textos com imagens determina o necessário desenvolvimento de faculdades que permitam o exato entendimento da sintaxe visual (DONDIS, 2003).

Os objetivos que motivaram a alfabetização visual são os mesmo da alfabetização escrita:

construir um sistema básico para a aprendizagem, a identificação, a criação e a compreensão de mensagens visuais que sejam acessíveis a todas as pessoas, e não apenas àquelas que foram especialmente treinadas, como o projetista, o artista, o artesão e o esteta. (DONDIS, 2003 p. 112).

As formas de comunicação estão sendo recriadas a partir da revolução trazida pelas tecnologias digitais. A partir disso, observa-se que um computador ligado à internet torna possível ao hiperleitor tornar-se um autor, construir sentido e elaborar narrativas hipertextuais. Na visão de Xavier (2002, p. 135) “o hipertexto mixa os modos de enunciação sem que um tenha supremacia sobre quaisquer outros”, determinando ser a tela a razão da sua existência.

O hipertexto é a organização das unidades de informação em associações conectadas que um usuário pode escolher para realizar as mais diversas interações (SOUZA; MACIEL, 2010). O *link* promove a interligação entre os elementos, seja texto ou imagem, “uma interligação selecionável de uma palavra, imagem ou objeto de informação para outro” (THING, 2003, p. 494-495), fator que torna a

internet a grande rede, porém que não garante por si só a convergência transmidiática.

Os novos ventos originados pelos letramentos em evidência transportaram o texto visual para a condição de criador de canais informacionais que exibem conceitos e estratégias próprias, superando a sua função de ferramenta utilizada para resolver ambiguidades do texto linear, fornecedora de informações adicionais ou fonte de redundâncias (OLIVEIRA, 2007). Essa visão é confirmada por Kress e Van Leeuwen (2001), que parecem entender que o texto visual seja o espaço que a comunicação, por meio de imagens, ocupa na prática discursiva.

O contexto informacional abriga tanto imagem como a palavra, visão que Lima (2013) avalia como o compartilhar do mesmo espaço interagindo, esclarecendo ou se completando. No entanto, a pesquisadora Shaun Tan (2006 apud FERREIRA, 2012) afirma que, ao se detectar que a linguagem escrita sugere um problema insolúvel, um simples desenho soluciona o problema comunicacional. Para ambas as autoras, a globalização traz em seu bojo a difusão de signos icônicos e, tanto crianças como adultos, não importando a que cultura, raça ou credo pertençam, tendem a se familiarizar de forma autodidata com ícones e símbolos que facilitem as trocas de informação. O fato é que não há imagens atuando como representações visuais “que não tenham surgido de imagens na mente daqueles que as produzem, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham origem no mundo concreto dos objetos visuais” (SANTAELLA; NÖTH, 2001, p. 15).

Santaella e Nöth (2001, p. 53) destacam que "em comparação com a língua, a semântica da imagem é particularmente polissêmica". Essa polissemia da imagem, dada a fraqueza de seu código, “permite que qualquer um, sem necessidade de um domínio de regras e elementos rigoroso como o necessário para a leitura, possa apreender um sentido de sua presença” (SANTAELLA; NÖTH, 2001, p. 53). A

mensagem linguística tem a função de neutralizar a polissemia da imagem, a partir da avaliação de que uma imagem sem a adição de palavras apresenta acentuada polissemia. A imagem, acompanhada de qualquer tipo de texto, provoca um direcionamento ou limitação da sua leitura, o que determina ser o texto detentor de um valor repressivo provocando um controle sobre a imagem (BARTHES, 1990).

É possível aprofundar a análise ao definir que "a palavra é um símbolo totalmente resolvido naquilo que significa, naquilo que faz entender" (SARTORI, 2001, p. 21-22), ao passo que a imagem é pura representação visual, basta vê-la para entendê-la. A mensagem escrita exige uma decodificação intelectual de sua informação ao passo que a mensagem imagética é autoevidente, podendo-se considerar a cultura da imagem mais democrática do que a textual (SARTORI, 2001).

Pode-se perceber um estilo diferenciado em cada imagem, observando ser mais pessoal a relacionada com o artista:

[...] na imagem (pintura, fotografia, escultura, cinema, etc.) existe um conteúdo temático no qual é elaborada a construção composicional da imagem (linhas, ponto, textura, cor, planos, perspectivas, etc.), o que vai permitir que façamos leituras sobre a imagem. E basta abrimos os olhos para que a imagem esteja ali, pronta para ser lida. (LIMA, 2013, p. 4).

4.3 PROCESSANDO IMAGENS

Talvez a afirmação de que “a leitura do mundo precede a leitura da palavra” (FREIRE, 2011, p. 19) já alcance uma tendência visionária ao antever que a arte retomaria o que já lhe pertencia. A leitura do mundo é condicionada à leitura das imagens que estão à nossa volta. Entretanto, importa que a leitura de imagens ocorra de uma forma que promova e respeite

as diferenças de interpretação, seja em sala de aula, seja no cotidiano das pessoas, isso no intuito de providenciar um olhar diferenciado permitindo que se consiga ver além do que é evidente. No ato de ver, “consequimos entender as imagens, percebemos as diferenças” (LIMA, 2013, p. 12).

Seguindo esse raciocínio, Zamboni (2001, p. 54) afirma que:

O ver não diz respeito somente à questão física de um objeto ser focalizado pelo olho, o ver em sentido mais amplo requer um grau de profundidade muito maior, porque o indivíduo tem, antes de tudo, de perceber o objeto em suas relações com o sistema simbólico que lhe dá significado.

Outra visão interessante é a de Beiguelman (2003) sobre o livro impresso, por influir no entendimento da presente pesquisa de que a comunicação está em fase de transição entre a informação impressa e a digital. A autora descarta a previsão de que o livro desaparecerá; para ela, o livro impresso será mais um capítulo da história da indústria da informática. Acerca do novo formato postulado, infere que se deve avaliar a “lógica da novidade iminente”, desde que essa realidade tende a fomentar uma expectativa de um “pós-futuro que nunca chega” (BEIGUELMAN, 2003, p. 10). Além disso, credita ao livro impresso uma condição de tal forma paradigmática que ainda não foi possível criar um vocabulário para a leitura *on-line*. Telas disponibilizam páginas cuja armazenagem segue formatos arquivísticos do material impresso, exibindo pastas e gavetas. Para a autora,

mais do que falso problema, o debate sobre o suposto fim do livro impresso descarta a necessidade de compreender as transformações nas experiências de leitura que se abrem com a digitalização e sua potencialidade mais interessante: o fomento de uma cultura híbrida, em que se conectam Redes on e off line,

promotora e promovida pelo diálogo entre as mídias e seus repertórios. (BEIGUELMAN, 2003, p. 14).

Para Beiguelman (2003), a história da leitura e da cultura escrita permite que se avalie que as “novas formas de ler não sucederam, imediatamente, nem foram simultâneas à invenção da imprensa”, observando-se que o momento presente contraria os eventos passados dada a presença de inovadoras técnicas de produção textual, além dos inegáveis novos suportes consciente de que os meios multimidiáticos possibilitam leitura e escrita e publicação simultâneas. Essa realidade acessível torna o leitor, via ação do hipertexto, um editor potencial. A competência do professor para a leitura da imagem é primordial por se tornar “capaz de trabalhar na contracorrente de qualquer olhar redutor, condicionado e esvaziado, imposto pelos ritmos do cotidiano, em meio à superabundância de imagens que se alteram diante do olhar” (BEIGUELMAN, 2003, p. 17-35, 43).

Afinal, ver “é um exercício de construção perceptiva em que os elementos selecionados e o percurso visual podem ser educados”, ao que o autor adiciona ser o professor o responsável pela transmissão do conhecimento (FUSARI; FERRAZ, 1993, p. 14). Se o professor não apresentar habilidades para a mediação estética, sua ação em relação à leitura visual será reduzida e semelhante a um analfabetismo funcional. O analfabeto funcional lê, mas não consegue apreender o sentido da mensagem.

No tocante à mediação, Luizines (2008) questiona se o mediador na leitura da imagem não estaria atuando apenas como conciliador ou, induzindo as interpretações:

[...] será que o que se tem feito, tanto no museu quanto na sala de aula, é realmente uma formação do olhar como costumamos pregar, ou será que, de fato, temos tentado ensinar

nossos alunos a ver sob a nossa ótica?
(LUIZINES, 2008, p. 60).

O “trabalho de conscientização e sensibilização precisa ser feito na escola”, local que concentra pessoas que vão auxiliar o aluno a ler e analisar imagens. Além disso, “o ato perceptivo não é passivo”; apreciar obras de arte, observar objetos, ver situações cotidianas requerem uma atribuição de significados, uma forma de compreender a experiência e torná-la inteligível. Ver significa produzir conhecimento sobre algo que é visto, o que torna a utilização da imagem em sala de aula um modo de provocar a reflexão (LIMA, 2013, p. 12).

Partindo desse olhar, o currículo escolar necessita criar oportunidades para que o estudante tenha possibilidade de aprender a identificar características importantes na comunicação visual, permitindo-lhe apontar e descrever significados entendidos como emotivos, afetivos, estéticos, bem como os tipos como racionais, lógicos, ideacionais (OLIVEIRA, 2007). Pode-se identificar duas principais abordagens para desenvolver as habilidades de letramento visual:

ajudar o aluno a ler ou decodificar elementos visuais por meio da prática de técnicas de análise e ajudar o aluno a escrever e codificar elementos visuais e criar significados como uma ferramenta para a comunicação. (STOKES, 2002, p. 13).

O hipertexto e o texto impresso podem ser considerados um evento dialógico, de interação entre sujeitos sociais (CARIAGA; DURIGAN, 2010).

É possível identificar que os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) definem que a tecnologia eletrônica deve ser utilizada “para criar ambientes de aprendizagem em que a problematização, a atividade reflexiva, atitude crítica, capacidade decisória e autonomia sejam privilegiadas” (BRASIL, 1998, p. 141). Transpor a barreira que separa a

produção textual da visual exige do professor a não priorização da organização visual da página em detrimento da criatividade do aprendiz e de critérios de textualidade. Essa realidade implica a “convocação do professor reflexivo, responsável pelo desenvolvimento de inter-relação leitura-escritura”, situação que poderá encaminhar o educando a se tornar um leitor mais crítico e autônomo (PIMENTA; GHEDIN, 2002, p. 202).

O reconhecimento das imagens como objetos conhecidos pode parecer suficiente para a compreensão daquilo que se vê; no entanto, as imagens em si, dadas suas características específicas, tais como cor, forma, proporção, posição, dinâmica, podem nos comunicar algo mais (FACHIN; OLIVEIRA, 2012). As autoras adicionam que o educador concentra parcela significativa nesse processo em sua atuação no cotidiano escolar.

É inegável que se trata de um momento histórico para nossa espécie, “o despontar de um novo homem com novas perspectivas”, citando Lévy (1999, p. 2), para quem “o novo equipamento coletivo de sensibilidade, de inteligência, de relação social está, de fato, nascendo em silêncio”. Barthes (1990) afirma que o sentido de uma imagem visual permanece ancorado pelo texto que a acompanha. Então se faz necessário compreender a imagem a partir de sua funcionalidade.

4.4 CONSTRUINDO UM PENSAMENTO COLETIVO

Letramento visual é definido não somente como “a habilidade de interpretar imagens, como também produzi-las, para comunicar ideias e conceitos”, o que incluiria “pensar, aprender e expressar-se em termos de imagens” (STOKES, 2002, p. 10).

Belmiro (2000, p. 15) considera o letramento visual como uma forma de “ultrapassar noções como homogeneidade, relações biunívocas, sistema fechado, estrutura, e vai ao encontro da heterogeneidade própria da natureza das práticas

sociais significativas”. No tocante às imagens ele acredita que “elas vêm nos povoando e constituindo modos de convivência”. De certa forma Belmiro denuncia que somos letrados visualmente, porém analfabetos visuais, isso a partir da inexistência de um aprendizado sistematizado que contenha os modos de ler uma imagem identificando “como se organizam seus componentes, a seleção ou não de cor, angulação”, entre outros (BELMIRO, 2000, p. 15).

Na maioria dos casos, a imagem, ao ser tratada como ilustração, assume a importância de auxiliar na “visualização agradável da página”, acompanha textos longos, quebra o ritmo cansativo da leitura, mas pode também sugerir leituras, construir formas, personagens, cenários, enfim, compor, junto com o texto verbal, um horizonte de leitura (BELMIRO, 2000, p. 23).

Nesse contexto procede a visão de Oliveira (2007, p. 6), que define uma pessoa visualmente letrada como aquela capaz de:

Interpretar, entender e apreciar o significado de mensagens visuais;
Comunicar-se mais eficazmente aplicando os princípios e conceitos básicos do design visual;
Produzir mensagens visuais usando computadores e outras tecnologias;
Usar o pensamento visual para criar soluções.

Ao tratar também desse tema, Daley (2010) afirma que

a palavra impressa permitiu primeiramente o letramento de pessoas comuns, e foi muito eficaz, mas privilegiar uma linguagem impressa significa ignorar o sucesso de outras tecnologias. [...] Essas tecnologias se tornaram, para os cidadãos médios, os modos mais comuns de receber informação, de se comunicar uns com os outros e de se divertir. [...] Não é difícil perceber como a gramática dessas tecnologias há muito invadiu o nosso pensamento coletivo. As metáforas da tela se

tornaram comuns nas falas cotidianas. [...] Nós nos referimos a *flashback* como um olhar voltado ao passado. [...] Passamos muitas horas em nossos computadores olhando e compartilhando *telas*. [...] Para resumir, as experiências compartilhadas com os outros seres humanos são, na maioria das vezes, derivadas das imagens e sons contidos nas telas. (DALEY, 2010, p. 482-483).

Ainda avaliando o aspecto tecnológico, é permitido considerar que a presença da técnica, tecnologia e imagem é sempre considerada como ausência do mundo: a foto como a ausência do referente; a pintura como a ausência da paisagem; o robô como a ausência do corpo humano; a palavra como a ausência do objeto; a televisão como a ausência da praça; a internet como a ausência da sala de aula.

Para provocar essa fuga, utilizam-se os mais variados artifícios de criação escrita: filosóficos, científicos e literários. Com isso retira-se a imagem e a tecnologia do exílio, repondo-as junto das coisas do mundo (COSTA, 2012).

Distante de pretender questionar a palavra impressa, Daley (2010, p. 484) considera que ela “carrega seu próprio viés tecnológico”, comportando um argumento linear, no entanto, sem valorizar “aspectos da experiência que não possam ser incorporados em livros”. O ato de aceitar a linguagem multimidiática como de igual importância ao texto escrito requer mudanças que desafiem a “dominação da ciência e da racionalidade, da abstração e da teoria”. Na atualidade, essa visão assume ser mais delicada em função da ideia difundida de que os estudantes apresentam adequado conhecimento acerca da linguagem da tela tanto quanto sobre multimídia. Os jovens não temem o computador, além de denotarem maior habilidade técnica com *softwares*, e a multimídia pode ser diagnosticada como sua linguagem cotidiana. No entanto, essa camada social não apresenta maior capacidade crítica com essa linguagem do que os mais velhos,

estes que necessitam aprender a se relacionar com a tela e a multimídia (DALEY, 2010, p. 483-484).

Daley (2010) confessa que seu trabalho com letramento multimidiático iniciou quando George Lucas,⁵ há alguns anos, a questionou acerca da próxima década.

Você não acha que na próxima década vai ser preciso ensinar os alunos a ler e a escrever linguagem cinemática, a linguagem da tela, a linguagem do som e da imagem, assim como hoje se ensina a ler e a escrever textos, caso contrário não serão eles iletrados como eu e você teríamos sido se, ao sair da faculdade, não fôssemos capazes de ler e escrever um ensaio? (LUCAS apud DALEY, 2010, p. 489).

A linguagem multimidiática, em rápido desenvolvimento, trará “novas e importantes abordagens para pesquisa, publicação e ensino”. Por ora deve-se aceitar o desafio dessa mudança de paradigma, necessária para “trazer esse vernáculo para o meio acadêmico” (DALEY, 2010, p. 490).

Por fim, a autora confia que felizmente tem colegas que pactuam com seu raciocínio, caso do Dr. Mark Kann, chefe do Departamento de Ciência Política da University of Southern California (USC), que recentemente declarou:

Parece-me que, em algum momento, a expressão por meio de multimídia vai ser como a escrita: é algo que a gente não vai deixar de aprender antes de sair da faculdade. As crianças são muito sofisticadas quando navegam em computadores e surfam na internet. Acho que, muito em breve, elas vão ter de ser igualmente sofisticadas ao se expressarem através das mídias. E eu não ficaria tão surpreso se, em algum momento, começasse a aparecer nas universidades um programa de linguagem

⁵ Cineasta, produtor e roteirista, ex-aluno da University of Southern California (USC).

multimidiática que fosse equivalente ao de escrita para calouros. Tal programa se tornará uma exigência para se concluir a graduação. (KANN apud DALEY, 2010, p. 490).

4.5 UMA EXTENSÃO À VISÃO

Ao referenciarmos o tridimensional, muito em voga atualmente em função dos elementos postos à disposição pela tecnologia, é possível perceber que há demonstração de não existir o necessário recorte e avaliação do que seja essa visão, esse olhar. Ao questionar o motivo, conclui-se que isso ocorre pelo fato de que a imagem faz parte do cotidiano sem que o indivíduo se dê conta disso, pouco observando que o sentido dela se perpetua em seu modo de entendimento sem que consiga absorver sua totalidade. Afinal, conseguir ultrapassar a barreira do bidimensional, investindo no tridimensional, possibilita maior alcance na mensagem imagética. A fotografia, com sua linguagem característica e sua tecnologia peculiar, permite maior agilidade e definição no processo de transmissão de informação. Além disso, é inegável que os avanços tecnológicos enriqueceram e ampliaram essa linguagem.

A visão de Sontag (1986, p. 84) acerca da fotografia, mesmo que a câmera fotográfica, à época de seu surgimento, tenha sido confundida com uma máquina copiadora, colabora para esse entendimento. Fox Talbot afirmou que a ideia da fotografia lhe havia surgido em 1833, ao desenhar com a ajuda da câmera escura – um dispositivo que projetava imagens sem as fixar –, levando-o a refletir “sobre a inimitável beleza dos quadros que a natureza pinta e que a lente da câmera faz incidir no papel” (SONTAG, 1986, p. 84), questionando a possibilidade de permitir sua impressão de forma duradoura.

A partir de seu lançamento, a fotografia passa a evidenciar que a imagem deixa de ser somente um registro, passando a significar uma avaliação do mundo por meio da visão fotográfica. A declaração de Thoreau (S/D) de que “não

se pode dizer mais do que o que se vê”, definiu que a visão tem, entre os sentidos, um lugar privilegiado. Além disso, dado o fato de a fotografia ser apenas um fragmento, muda em função do contexto em que ela é vista.

“A captura do mundo pela fotografia, com a sua ilimitada produção de referências sobre a realidade, torna as coisas homólogas” além de conservar “disponíveis instantes que o fluxo normal do tempo imediatamente substitui”.

(...) este congelamento do tempo – a insolente comovedora extase de cada fotografia – produziu cânones de beleza novos e mais abrangentes. Mas as verdades que podem ser reportadas a um momento isolado, por mais significativas ou decisivas, têm uma relação muito limitada com as exigências da compreensão. Contrariamente ao que sugerem os argumentos humanistas a favor da fotografia, a capacidade da câmera para transformar a realidade em beleza deriva da sua relativa insuficiência como meio para veicular a verdade. Se o humanismo se tornou a ideologia reinante entre os fotógrafos profissionais com ambições – afastando as justificações formalistas da sua procura de beleza – foi por camuflar as confusões entre verdade e beleza que estas subjacem à atividade fotográfica. (SONTAG, 1986, p. 104).

Essa realidade conduz a um pensar acerca do palpável, de que a falta de um maior conhecimento sobre a linguagem das imagens não permite sequer absorver o que o veículo sensor está disponibilizando. Ao confrontar com uma imagem produzida por outrem, e que tem em seu bojo uma informação elaborada a partir de seu cabedal de conhecimento, que pode não corresponder ao do receptor, provocará um recorte diferente. Isso permite diagnosticar que a linguagem é entendida a partir do arcabouço informacional do receptor. Nossa espécie mantém-se atrelada à Caverna de Platão,

buscando decifrar as imagens da verdade (SONTAG, 1986).

No entanto, o manancial de imagens que nos envolve exige nossa atenção cada vez mais. No tocante à fotografia, considera a adoção de um novo código visual que transforme e amplie a noção do que importa ser observado. A ação mais significativa da fotografia é a sensação de que nossos sentidos podem conter o mundo, como fosse uma antologia de imagens. Isso permite conceber que o fato de se obter uma baixa resolução do entendimento relativo à imagem, disponibilizada de todas as formas, faz com que se perca grande parte do emitido. Na melhor das hipóteses, a informação será absorvida de forma imperfeita, transformada em elementos muito aquém do desejado pelo emissor. Afinal, “a realidade sempre foi interpretada através dos dados fornecidos pelas imagens” (SONTAG, 1986, p. 135). A autora cita Feuerbach (1843) que, prefaciando a obra dele, *A essência do cristianismo*, critica a preferência da imagem em lugar da coisa, “a cópia ao original, a representação à realidade, a aparência ao ser”. Seu ato premonitivo, para Sontag (1986), transforma-se em diagnóstico desde que

uma sociedade torna-se moderna quando uma das duas principais atividades é produzir e consumir imagens, quando as imagens, que influenciam extraordinariamente a determinação das nossas exigências para com a realidade e são elas mesmas um substituto cobiçado da experiência autêntica, passam a ser indispensáveis para a saúde da economia, para a estabilidade da política e para a procura da felicidade privada. (SONTAG, 1986, p.135).

A autora parafraseia Lewis Hine⁶ ao destacar que a

⁶ Enquanto grande parte dos artistas do início do século XX tentava articular questões ligadas à arte na representação dos excluídos, o fotógrafo norte-americano Lewis Hine (1874-1940) se preocupava em explorar as possibilidades do meio fotográfico para documentar as condições de vida

fotografia é “o documento humano que sempre manterá o presente e o futuro em contato com o passado”. As fotografias tornam acessível não a realidade, mas as imagens. Atualmente todos podemos ter a real noção de como as várias gerações de nossa família eram quando criança, além de oferecer a possibilidade desse registro para todas as fases da vida (SONTAG, 1986, p. 141).

4.6 INTRODUZINDO UMA NOVA LINGUAGEM

Flusser (2007) prenuncia que o futuro da escrita, observada a crescente importância das mensagens não escritas, esse visível distanciamento dos códigos lineares – que produzem a consciência histórica e o tempo flui do passado para o futuro –, aponta para duas direções:

 Ou ela se tornará uma crítica da tecnologia (o que significa: um desmascaramento das ideologias escondidas atrás de um processo técnico que se tornará autônomo em relação às decisões humanas) ou se tornará a produção de pretextos para a tecnoimaginação (um planejamento para aquele progresso técnico). Na primeira alternativa, o futuro se tornará inimaginável por definição. Na segunda, a história, no sentido estrito do termo, caminhará para um fim, e poderemos facilmente imaginar o que se seguirá: o eterno retorno da vida em um aparato que progride por meio de sua própria inércia. (Flusser, 2007, p. 143).

Atualmente é possível detectar novos elementos interagindo, sendo o principal a imagem, importância atribuída à sua dinâmica, pois “não tem a mesma natureza da dinâmica da palavra, nem está orientada no mesmo sentido”. O autor se utiliza de um comparativo para melhor ilustrar, afirmando que

das classes trabalhadoras nos Estados Unidos do período (FABRIS, 2010, p. 156).

um livro não pode ser lido por várias pessoas ao mesmo tempo; todavia, é permitido ver em conjunto um quadro ou um filme.

A força das imagens está na força do inconsciente: “interiorizamos as imagens-coisas e exteriorizamos as imagens mentais de tal modo que imagens e imaginário se induzem reciprocamente” (DEBRAY, 1994, p. 112). No entendimento desse autor, de fato a figura é a primeira lembrança.

Nessa mesma linha de pensamento, Dondis (2003) define visualizar como a capacidade de formar imagens mentais. Ela afirma que

[...] o pensamento por conceitos surgiu do pensamento por imagens através do lento desenvolvimento dos poderes de abstração e de simbolização, assim como a escritura fonética surgiu, por processos similares, dos símbolos pictóricos e dos hieróglifos. (DONDIS, 2003, p. 14).

A evolução da linguagem iniciou pelas imagens e finalmente chegou ao alfabeto. Existem claros indícios de que está em curso uma reversão desse processo, retornando para a imagem, uma busca pela maior eficiência.

Adotando esse raciocínio é permitido definir que o letramento visual surge como um novo desafio, revestido de uma necessária adaptação aos novos tempos a partir de a imagem ter-se tornado mais relevante no modo de comunicação virtual. O inconsciente, que funciona por imagens, em associações livres, transmite bem melhor do que a consciência que escolhe suas palavras. As palavras se esforçam para retranscrever a imagem e seus efeitos sobre o ser humano (DEBRAY, 1994). Mesmo aceitando esse pensamento, existem diferenciais entre a informação produzida para o consumo humano e a informação produzida para as máquinas. Grande parte do conteúdo da *web* é desenvolvida para humanos utilizarem e não para programas de computadores manipularem, justificando um novo posicionamento perante os

dados disponibilizados na internet. Existe, ainda, a necessidade da adição de significado, permitindo, assim, se tornarem acessíveis as máquinas, providenciando respostas mais adequadas às demandas humanas (BERNERS-LEE; HENDLER; LASSILA, 2001).

Três processos fundamentais de virtualização “fizeram a espécie humana emergir em inovação celeremente: o desenvolvimento das linguagens, a multiplicação das técnicas e a complexidade das instituições” (LÉVY, 1999, p. 123). Essa visão permite melhor avaliar as múltiplas relações estruturadas pela espécie humana ao longo de sua história. As linguagens desenvolvidas são compostas por signos, compreendendo o virtual, na medida em que são atualizáveis, além de sofrerem mudanças em seus significados, de acumularem valores, de criarem mitos e de elaborarem simulacros.

As linguagens, sejam dirigidas à sociedade humana, sejam para uma estrutura de máquina, necessitam de uma melhor apreciação.

Nesse sentido, os pesquisadores Berners-Lee, Hendler e Lassila (2001) afirmam que a web semântica estruturará os conteúdos nas páginas da *web* de forma significativa e acessível, facilitando a execução de tarefas que poderiam ser consideradas sofisticadas para o usuário.

Entretanto, os textos e imagens devem ser assumidos como organismos diferenciados, no concernente aos códigos adotados para estabelecimento da comunicação, da mesma forma quanto à maneira de serem lidos (PIGNATARI, 1976). Essa avaliação é bem entendida quando se compara com o pensamento de Flusser (2010), que propõe que os textos são os responsáveis pela apreensão de sequências progressivas de signos pertencentes a um código consciente – o alfabeto – e as imagens dependem da percepção de códigos inconscientes que tendem a provocar estímulos involuntários no receptor.

As representações visuais são processadas de forma mais rápida e com menos esforço do que a informação textual.

A utilização de imagens representativas para os usuários facilita o relacionar com informações preexistentes. Além disso, o conteúdo semântico permite entender quais os conceitos representados, ação que facilita a busca conceitual, promovendo a recuperação de dados de forma independente à da linguagem escrita, método que se baseou nas habilidades dos seres humanos no rápido processamento de imagens (SASIETA et al., 2012).

A imagem “é simbólica, mas não tem as propriedades semânticas da língua: é a infância do signo”, e a originalidade a reveste de alto poder de transmissão. Pensar a imagem supõe, em primeiro lugar, que não se confunda pensamento e linguagem, já que a imagem faz pensar por meios diferentes de uma combinação de signos (DEBRAY, 1994, p. 37).

A linguagem ocupou posição única no aprendizado humano, como “meio para armazenar e transmitir informações, veículo para o intercâmbio de ideias e meio para que a mente humana seja capaz de conceituar” (DONDIS, 2003, p. 14). No entanto, as imagens sempre estiveram presentes no caminho do homem, permitindo-lhe criar um sistema de correspondências simbólicas antes mesmo de adotar a escrita linear.

Para Debray (1994, p. 57), “se a imagem fosse uma língua, seria traduzível em palavras e essas palavras, por seu turno, em outras imagens porque o caráter próprio de uma linguagem é ser passível de tradução”.

4.7 CONHECIMENTOS VISUAL E LINGUAGEM VERBAL

O alfabetismo assume importância no contexto da linguagem por meio de analogias extraídas e aplicadas à informação visual. Todo sistema de símbolos é uma invenção humana, e as linguagens refinamentos do que em outros tempos foram “percepções do objeto dentro de uma mentalidade despojada de imagens” (DONDIS, 2003, p. 15). Esse fato explica a existência de tantos sistemas de símbolos e línguas; por outro lado, a linguagem visual, mais universal,

apresenta uma complexidade que não pode ser considerada difícil de superar. Ao se referir ao alfabetismo visual, Dondis (2003, p.17) afirma:

Existe, porém, uma enorme importância no uso da palavra "alfabetismo" em conjunção com a palavra "visual". A visão é natural; criar e compreender mensagens visuais é natural até certo ponto, mas a eficácia, em ambos os níveis, só pode ser alcançada através do estudo.

A comunicação assegura sua continuidade no desenvolvimento da cultura, além de diagnosticar que cada nova geração principia seu trabalho de aprendizagem exatamente onde a geração anterior parou (SPIRKIN, 1983).

Para isso, e sem a perda de conteúdo, Spirkin (1983) elege como fator responsável a comunicação do pensamento, evitando que o conteúdo seja apagado pelo tempo, convertido em um corpo de palavras ou imagens e sobrevivendo como lendas sendo continuamente transmitidas. É possível comparar a ação do pensamento com ondas rompendo na costa, tendo a pressão de todo o oceano da história do mundo atrás de si. Os livros são o passaporte presente da cultura anterior, e as pegadas da vida intelectual humana se mantêm conservadas em palavras, em caracteres escritos (SPIRKIN, 1983).

Para a escrita, não é necessário brilhantismo; a produção de um texto claro e compreensível, a grafia correta e a sintaxe bem articulada são suficientes. “O alfabetismo verbal pode ser alcançado num nível muito simples de realização e compreensão de mensagens escritas (DONDIS, 2003).

Visto isso de forma pertinente, “o homem descende do signo, mas o signo descende do desenho, por intermédio do pictograma e do hieróglifo, não excluindo a possibilidade de que um dia venha retornar a essa realidade” (DEBRAY, 1994, p. 116).

A imagem figura como primeiro meio de transmissão; somente há quatro mil anos seu domínio foi substituído pelos

primeiros processos de notação linear dos sons. Importa avaliar a distinção criada entre palavra e imagem e o motivo que levou o estudo da imagem a ser relegado a um segundo plano, criando esse distanciamento em relação à linguagem escrita. Debray (1993) considera a palavra atrelada a um encadeamento lógico e racional diante da realidade. A imagem ameniza essa situação ao modificar os padrões de apreensão do real, além de promover mudanças comportamentais no indivíduo.

A imagem é a mãe do signo, mas o nascimento do signo da escrita permite à imagem viver plenamente sua vida de adulto, separada da palavra e alijada de suas tarefas triviais da comunicação. (DEBRAY, 1994, p. 217).

É permitido diagnosticar estarem disponíveis a qualquer usuário de um computador “recursos que permitem a qualquer pessoa realizar experimentos com cores, luzes, linhas, formas, figuras, sons, texturas, animações e hipertextos, podendo criar em todos os campos” (SÁ, 2009, p. 34). Segundo SANTAELLA, 2008, p. 38)

[...] trata-se da linguagem digital, que permite a produção e a manipulação de quaisquer elementos de texto, som e imagem, incluindo uma ampla margem de possibilidades, tais como a gráfica e a animação computadorizadas, imagens digitalizadas, esculturas cibernéticas, shows de laser controlados e manipulados por computador, eventos cinéticos, telecomunicacionais e muito mais.

Pignatari (1976) avalia textos e imagens como organismos diferenciados no tocante aos códigos que adotam para estabelecer a comunicação, no entanto, com aspectos semelhantes quanto à maneira de serem lidos. Por outro lado, Flusser (2007) busca diferenciar a leitura de mensagens textuais lineares, unidimensionais, e imagéticas e bidimensionais. Enquanto as textuais se ocupam da apreensão de sequências progressivas de signos pertencentes a um código

consciente – o alfabeto –, as imagéticas dependem da percepção de códigos inconscientes que tendem a provocar estímulos involuntários no receptor.

Tais afirmações podem ser diagnosticadas ao se identificar o avanço obtido nos chamados mundos virtuais, que buscam transmitir aos usuários a sensação da criação de um novo mundo, uma pseudorealidade, em que as possibilidades reais são acrescidas de novas situações no virtual (PETRY, 2010). A inteligência artificial desenvolveu jogos que permitem criar sensações de vivências diferenciadas, possibilidade permitida a uma gama de jogadores concomitantes a partir da existência de uma internet cada vez mais veloz.

4.8 A INTERCONEXÃO DE MUNDOS E TEMPOS

De tanto querer olhar, o mundo cegou, deixando de admitir a possibilidade de visualizar para além do próprio visto, quanto mais fazê-lo de fato. O mundo da videosfera, na era visual, a atualidade passou a ignorar o imperceptível, o que não quer dizer que lá não esteja Debray (1994).

Falamos em um mundo, vemos em outro. A imagem é simbólica, mas não tem as propriedades semânticas da língua: é a infância do signo. Esta originalidade dá-lhe um poder de transmissão inigualável. A imagem faz o bem porque cria vínculos. (DEBRAY, 1994, p. 46).

Representar significa substituir e substituir denota estar no lugar do outro, e é possível identificar que a criação da identidade primordial passa por uma relação com “o outro” dentro do espelho (PEIRCE, 1984). O espelho, para Umberto Eco (1989), “diz a verdade de forma desumana”, assunto que o autor reafirma com maior clareza:

Ele não “traduz”, não interpreta, registra aquilo que o atinge exatamente como o atinge. Assim,

confiamos nos espelhos como confiamos, em condições normais, nos próprios órgãos perceptivos. Confiamos nos espelhos como confiamos nos óculos e nas lunetas, porque os espelhos são próteses como os óculos e as lunetas. (ECO, 1989, p. 306).

A ação do observar sugere, para Serres (2001), a condição de retomada do corpo ante o processo de racionalização. Segundo ele,

[...] o corpo tanto ouve pela sola dos pés como pelos lugares onde se atam e se ligam músculos, tendões e ossos, enfim, na vizinhança de onde o ouvido interno atinge os canais que guiam o equilíbrio, toda a postura está ligada ao ouvido. (SERRES, 2001, p. 139)

Avaliando que o sentir poderá ocupar uma posição privilegiada no coletivo de nossa época, é possível conformar a visão de Merleau-Ponty (1985) acerca da relação do mundo com as coisas que providenciam o entendimento da mensagem imagética.

4.9 APRENDER A VER

Merleau-Ponty (1985) considera verdadeiro o mundo que vemos, entretanto avalia necessário aprender a vê-lo.

A cada batida de meus cílios, uma cortina se baixa e se levanta, sem que eu pense, no momento, em imputar esse eclipse às próprias coisas; a cada movimento de meus olhos varrendo o espaço diante de mim, as coisas sofrem breve torção, que também atribuo a mim mesmo; e quando ando pela rua, os olhos fixos nos horizontes das casas, todo o meu ambiente mais próximo, a cada ruído de salto de sapato sobre o asfalto, estremece para depois voltar a acalmar-se em seu lugar. (MERLEAU-PONTY, 1985, p. 19)

Essa percepção, evidenciada no pensamento de Merleau-Ponty, parece refletir os modos transmidiáticos que se expressam na navegação hipertextual, considerando-se todos os tipos de texto em tempo real. Esse desafio de se ler em todos os modos as mensagens parece desafiar a mente do observador de tal forma que faz com que ele possa perceber e perceber-se em muitas janelas ao mesmo tempo.

Bakhtin (2003), ao diagnosticar que ao falarmos ou escrevermos visamos a um interlocutor, estrutura um recorte necessário do atual estágio da evolução da comunicação. Para ele, as palavras que predominaram sobre imagem, a partir do final do século XX, em função das mudanças na forma de veiculação da informação, passam a ser superadas pelo elemento visual, que passa a ser o texto principal e não mais meramente ilustrativo.

Kress e Leeuwen (1996) compreendem a imagem como uma mensagem independente, organizada e estruturada que, mesmo conectada ao texto, independe deste. A imagem é parte integrante da linguagem do ser atuante que ora habita esse espaço-tempo, isso pelo fato de ser presente nos formatos mais variados ao seu dispor, da internet ao impresso, uma forma de comunicação dos novos tempos (BRAIT, 2000).

Nesse sentido destaca-se o desafio e a necessidade de desenvolver outras formas de leitura para se alcançar um melhor entendimento dos elementos que compõem os comunicacionais disponíveis.

Os processos digitais se utilizam de vários formatos para transmitir informação, sendo o uso de imagem o que tem se apresentado como mais fluente. Complexos textos podem ser lidos no modo *on-line*, os que se dizem em muitas formas e ao mesmo tempo e espaço: imagens, escrita, sons, cores, movimento. A leitura, no modo digital e *on-line*, requer outras competências e habilidade para lidar com a informação visual.

Por isso, o letramento visual⁷ passa a ser matéria necessária no mundo escolarizado. Esse modo de letramento prescinde de uma visão multimodal,⁸ antevendo-se que a habilidade convencional de ler e escrever não é mais suficiente.

Esse processo permite que o verbal e o visual se unam para o sentido que isoladamente seria impossível. A partir disso, pode-se inferir que se faz necessário uma melhor compreensão de que a leitura em diversos modos de linguagem possibilite a construção mais intensa de conhecimentos, de modo especial aqueles disponibilizados no modo on-line. Espera-se que, no campo educacional, os estudantes se tornem cada vez mais letrados visualmente para compreender os elementos básicos dos *designs* que poluem as telas, as ruas, o cotidiano.

No entanto, a integração dos processos de letramento visual nas atividades escolares requer a preparação dos profissionais, não só do ensino como do mundo editorial (RIESLAND, 2006).

Procópio e Souza (2009), em sua investigação sobre o uso de recursos visuais no ensino-aprendizagem em vocabulário da língua estrangeira, avaliam o letramento visual como uma habilidade de entender e produzir mensagens visuais. Para os autores, indivíduos letrados tendem a perceber a imagem visualmente, detalhadamente e criticamente. Eles citam as habilidades desenvolvidas pelos letrados visualmente:

a) compreensão dos elementos básicos do *design* visual;

⁷ Letramento, segundo Kleiman (1995, p. 19), é “um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos”. Já letramento visual é a habilidade de ler, interpretar e entender a informação recebida no formato de imagens transferindo-as para seu contexto para que lhe seja permitido construir seu significado a partir de sua validação (STOKES, 2002).

⁸ O termo multimodal aplica-se às diferentes modalidades de representação verbal e pictorial da informação (DIONÍSIO, 2008).

- b) percepção das influências emocionais, psicológicas, fisiológicas e cognitivas apresentadas nas imagens;
- c) compreensão das imagens simbólicas, representacionais, explanatórias e abstratas.

Por meio de indagações estrutura-se um processo que permite ao estudante desenvolver suas habilidades na rota do letramento visual. Ao responder o que a imagem significa, qual sua relação com o texto, ele cumpre o seu objetivo e estará mais próximo de atingir o patamar almejado (PROCÓPIO; SOUZA, 2009). O letramento visual pode preparar os estudantes para a dinâmica do mundo *on-line* e para todos os espaços que envolvem o processo de aprendizagem. Oliveira (2008, p. 98) afirma:

O que antes era apenas um adendo ao texto verbal, hoje se mostra um formato instrucional com possibilidades pedagógicas tão eficazes quanto o texto linear, dotado de vida própria e capaz de recriar, representar, reproduzir e transformar a realidade por si, segundo parâmetros comunicativos específicos.

O letramento visual precisa fazer parte do programa de ensino, uma vez que as habilidades a serem desenvolvidas requerem tanto tempo quanto ampla exposição, além de intervenções educacionais de vários tipos. A reunião mais intensa ocorre quando os modos de comunicação verbal e visual se integram para criar sentido e atualizar mensagens com maior potencialidade. A multimodalidade, presente nas mídias, nos livros didáticos e na sociedade, necessita ser compreendida em todas as suas formas utilizadas, para, assim, possibilitar transmitir o conhecimento e a informação. Algumas editoras já assumiram na produção didática os recursos imagéticos como texto e não como mera ilustração.

4.10 GÊNESE

O letramento visual configura-se como uma ferramenta de grande impacto. Para melhor entender essa afirmação, importa avaliar os passos da civilização para chegar até o presente. Ao se manifestar por intermédio de imagens, sinais ou símbolos, o homem buscou perpetuar sua história. Além disso, a presença do aparelho fonador permitiu que a palavra fosse alçada ao patamar de maior importância. Adotando a forma simbólica na estrutura comunicacional, superou-se a barreira com as demais espécies, fato que possibilitou o entendimento da relação com o mundo. A versatilidade e universalidade permitem que o símbolo possibilite a necessária interação, além de definirem seu lugar no tempo e no espaço.

Em sua senda prospectiva, Toffler (1970), em *Choque do futuro*, anuncia que o mundo passaria, de forma acelerada, por mudanças com as quais as instituições e a sociedade teriam dificuldades em lidar. Ele anteviu que as pessoas teriam computadores pessoais, o surgimento da televisão por assinatura, o avanço da tecnologia digital, enfim, um mundo em célere transformação. As transformações por que passou a sociedade nos últimos três séculos alteraram os sistemas que regulam a vida e a identidade do indivíduo. Duas gerações se conflitam: uma que se julga despreparada para operar nesse novo modo e outra que cresce imersa no universo digital, habilitada existencialmente para essa realidade.

O século XX ficou demarcado por questões que “acabaram por problematizar as grandes utopias e modelos de análise produzidos nos séculos anteriores, na chamada era da modernidade” (GATTI, 2005, p. 596). Para a autora, instalou-se uma polêmica acerca do fim da modernidade, postulando que esse movimento ainda rege os eventos considerados novos; portanto, para todos os efeitos, o modernismo ainda é presente. Ela conclui ser necessário observar se a “pós-modernidade, pode ser considerada um contraponto com a modernidade” (GATTI, 2005, p. 596). Para alguns autores, a pós-

modernidade está ligada à desconstrução das estruturas construídas na modernidade, libertando o indivíduo daquelas mais rígidas.

Capra (2002) discute a mudança radical em que a noção do orgânico teve seu lugar tomado pela máquina, uma metáfora presente na era moderna, seguida da revolução na física e astronomia, adicionando maior valor à ciência, não por acaso tendo sido chamada de a Idade da Revolução Científica. Adianta que a pós-modernidade⁹ pode ser caracterizada como o fim das metanarrativas, desde que os esquemas explicativos estariam em descrédito.

Gatti (2005) sinaliza alterações significativas, outorgando ao modernismo o surgimento, entre outros, do motor à explosão, a fábrica, a sociedade de consumo e a lutas políticas, e enquadra ao pós-modernismo o *chip*, signos, simulacros do real, ecletismo, pluralidade. A humanidade passa da concentração observada na Era Industrial para um mundo dominado pelo efêmero, fragmentado, fluídico, temporário. Bauman (2001) vai mais longe e lança a ideia da expressão modernidade líquida, ação que transforma o sólido, se desmancha no ar, que abarca a informação em sinais elétricos, *bits e bytes*.

A maioria dos autores que estão nessa discussão considera a era modernista e pós-modernista em curso. No entanto, faz-se necessário indagar acerca do tempo e do espaço em que se deu esse *start* que desencadeia toda essa mudança no cenário comunicacional, principalmente a relativa ao uso mais ou menos intensivo da linguagem visual. Essa análise pode ser feita de qualquer momento histórico, haja vista que, desde os primórdios de registros de conhecimento, a linguagem

⁹ Movimento que envolve transformações filosóficas e estéticas; um conjunto de eventos e condições que caracterizariam o final do século XX e início do século XXI, que um grupo de filósofos e cientistas sociais entendeu constituir uma ruptura em relação à era moderna (LYOTARD, 1993).

imagética vem sendo utilizada, com nuances e evidências diferenciadas, mas sempre presente nas formas de comunicação, dos hieróglifos ao tridimensional virtual, marco do avanço tecnocientífico.

Nesse cenário é preciso considerar as evoluções ocorridas no mundo da comunicação em todas as suas formas, inclusive no mundo das artes.

Para Oliveira (2006, p. 63),

É muito comum as pessoas terem dificuldades para acessar a significação das obras de arte classificadas como abstratas. E as imagens da arte são consideradas abstratas quando não são semelhantes àquelas encontradas no mundo natural. Assim, quanto mais uma imagem é parecida com as coisas do mundo em torno de nós, mais se consegue entendê-la. E quanto mais distanciada do que já se conhece, mais difícil é sua compreensão.

Essa compreensão pode ser mais bem acessada no mundo das artes a partir do impressionismo. Alonso (2012) resalta aspectos predominantes do impressionismo,¹⁰ aqueles relacionados à busca de uma técnica peculiar de pintura semelhante às evoluções na mudança de pensamento do homem como ser dotado, ao mesmo tempo, de razão e imaginação. Além disso, esse movimento propicia a busca por subjetividades latentes a partir do registro da percepção do artista, transferida para a tela. Esses aspectos podem ser observados ao longo da história, seja no mundo pictórico, seja no mundo literário.

Grimme (2009, p. 6) transcende as colocações anteriores ao afirmar que a presença impressionista avançou

¹⁰ O impressionismo caracterizou-se por introduzir uma nova visão conceitual na representação por meio de pinceladas soltas que priorizavam luz e movimento, traduzindo impressões puramente visuais. Marca a primeira revolução artística desde a Renascença. Ao romper com o tradicional e voltar-se para as sensações visuais produzidas pelas cores sob a influência da luz, “seu objetivo principal era apresentar uma impressão ou as percepções sensoriais iniciais registradas por um artista” (STRICKLAND, 2004, p. 96).

para além da pintura, fornecendo à sociedade de sua época “uma nova forma de pintar e de ver”. Compreende o impressionismo como uma “impressão direta, vívida de um momento, que é frequentemente reproduzida naquilo que parece um pormenor ao acaso do evento total” (GRIMME, 2009, p. 9). Segundo Alonso (2012), essa realidade assim representada no modo de expressão impressionista capta a fragmentação dos momentos conscientes do personagem.

Arnold Hauser reforça essa ideia ao afirmar que o movimento impressionista representa a estética mais importantes da arte ocidental, seja pelas mudanças relacionadas com a forma de conceber a arte ou sua universalidade. Diz ele que “antes do Impressionismo a arte reproduzia os objetos por meio de sinais. Agora, representa-os por meio dos seus componentes, por parte do material de que são feitos” (HAUSER, 1995, p. 1051).

No mundo literário, interesse deste estudo, Eisner (2005, p. 19) afirma que as histórias contadas com imagens sofreram uma ação impressionista, sejam as contadas utilizando-se de um meio mecânico, a fotografia, sejam as que utilizam um meio manual ou desenho.

4.11 INTRODUZINDO A IMAGEM NO UNIVERSO DAS COISAS

Mesmo nessa representação que parece fragmentada é possível perceber a existência de um mundo particular cada vez mais presente, lapidado dia a dia. Um mundo conectado em rede que se expressa não mais por molduras ou cartografias, mas em cada novo nó movido por um acontecimento, que traz, ora prazer, ora desconforto ao usuário conectado. O navegador na rede se encontra e, ao mesmo tempo, se surpreende com os saltos instantâneos de uma para outra realidade, para outra dimensão e modo de ler ou de perceber o atual. Novamente se reporta esta reflexão à fenomenologia de Merleau-Ponty

(1999), inaugurada por Husserl, que inicialmente busca definir o que ela seria para, a seguir, defini-la como o estudo das essências, além de imputar a realidade filosófica de que o mundo já está e sempre esteve em seu lugar. Merece um destaque o que Merleau-Ponty (1985) atribui à consciência da dinâmica do corpo, que não se realiza mediante uma decisão absoluta do espírito, mas anuncia o que chama de “enigma”:

O enigma é que meu corpo é, simultaneamente, vidente e visível. Ele que olha todas as coisas, também pode se olhar e reconhecer naquilo que vê o “outro lado” de sua potência vidente. Ele se vê vendo, toca-se tocando, é visível e sensível para si mesmo. Ele é um em si não por transparência como o pensamento que só pode pensar assimilando o pensado, constituindo-o, transformando-o em pensamento. (MERLEAU-PONTY, 1985, p. 17).

A expressão das subjetividades na relação do corpo com a realidade do mundo atual e sua intrincada ligação com um universo em expansão torna-se cada vez mais visível, observável, palpável e, por outro lado cada vez mais intangível. É um paradoxo, sim, nas palavras de Merleau-Ponty (1985, p. 17), que

[...] visível e móvel, meu corpo conta-se entre as coisas, é uma delas, preso no tecido do mundo e dotado da coesão de uma coisa. Mas, porque vê e se move, mantém as coisas circulando ao seu redor, pois elas constituem um anexo ou um prolongamento dele mesmo, estão incrustadas em sua carne, fazendo parte de sua definição plena, já que o mundo é feito do mesmo forro que o corpo.

Nesse contexto, o imagético aporta em terreno ainda sensível, isso desde que sua rápida ascensão não permitiu que se pudesse avaliar com exatidão o estágio em que se encontra nossa espécie em se tratando de decodificar mensagens que utilizam grande manancial de mensagerias para sua constituição (Serres, 1995). Numa evolução célere, as tecnologias digitais têm

acentuado o mundo da comunicação pela imagem, exigindo ainda maior percepção de si e das coisas ao leitor que pretende entender-se nesse emaranhado de linguagens. Essa incursão por terrenos que aparenta uma representação muito mais ancorada nas percepções subjetivas que nas objetivas parece mais assustador, em relação ao traçado em uma escrita linear, mesmo que esta não prescindia de uma hipertextualidade inédita e sempre subjetiva. Esse terreno, que não se limita a elementos formais passíveis de uma codificação semântica, imprime o desafio maior ao leitor que navega entre o seu contexto atualizado e o seu mundo virtualizado. Esses dois mundos (atual e virtual) não são opostos, são apenas modos diferentes de se mostrarem realidade (Deleuze, 2005). A realidade atualizada, seja em linguagem escrita, seja em representação imagética, torna-se cada vez mais complexa e dinâmica no modo de comunicação virtual e desafia o leitor a superar as medidas até então validadas de tempo e espaço que as constituiu. O mundo das mensagerias, incluindo todas as expressões imagéticas utilizadas nas artes, na literatura, no *marketing*, nas grafitações emparedadas, nos corpos saudáveis ou esqueléticos dos transeuntes, aprofunda-se em subjetividades. Como dizer, como interpretar essas mensagerias, se os códigos se misturam e se superam celeremente? As HQs têm sido uma vereda interessante para se inserir uma alfabetização visual no mundo dos leitores atuais? Talvez, ao se remontarem aos tempos pré-históricos, lá se encontrariam alguns indícios que se reportam ao atual como um inteiramente outro? Imagens também se leem, afirma e mostra Oliveira (2006, p. 53-54).

São as inúmeras trilhas que se concretizam no visível da imagem (plano de expressão); ao mesmo tempo em que tecem a significação (plano do conteúdo): daí a necessidade de observar minuciosamente toda a imagem, resgatando os pontos relevantes para , a partir deles, recriar, traduzindo uma teia de elementos

e procedimentos significantes que, como tal, é construída por meio de linhas, paralelas, concêntricas todas relacionadas [...] isso é necessário para que se chegue aos incontáveis sentidos do texto, ao que quer dizer a imagem, ao plano do conteúdo.

4.11.1 As coisas e sua relação com o mundo

A relação entre as coisas, discutida por Merleau-Ponty, permite perceber que os eventos exigem a criação de estruturas que os comportem. Outros mundos podem ser percebidos. Essa “outra” realidade, no entanto, sugere uma leitura perspicaz na busca do mais próximo ao real percebido. Para Leibniz (1982), em seu *Discurso de Metafísica*, seria imperfeição criar um mundo menos perfeito; o mundo criado é o mais perfeito possível. Uexküll (1982) trabalha uma visão de que só há acesso ao mundo através da percepção, tendo cunhado o conceito de arquitetura centrífuga¹¹ do organismo. Por meio de sua visão biológica, o autor afirma que cada organismo configura um novo mundo no qual os limites definem a significação do perceptível mantendo-o mais velado.

Nessa discussão, Husserl (1997) conceitua o que seria a realidade física e sua relação com o novo mundo projetado por Uexküll, inferindo que

a realidade física é aquela cuja repetição a multiplica; por exemplo, os exemplares de um livro se empilham num depósito ou se enfileiram numa biblioteca. A realidade espiritual ou ideal é aquela cuja repetição não a multiplica; por exemplo, um romance permanece um só e mesmo romance, qualquer que seja o número de edições que teve e qualquer que seja o número de exemplares que

¹¹ Uexküll (1982) define que qualquer máquina necessita de uma força externa que atue internamente, uma arquitetura centrípeta, ao passo que os organismos agem de dentro para fora, uma arquitetura centrífuga, onde a morfologia de cada organismo autorregula a vida.

cada edição comporte. (HUSSERL, 1997, p. 275).

Além disso, a estrutura cognitiva organiza o mundo a partir do indivíduo e de seus interesses Habermas (1982, p. 215) contribui com sua fala: “é real aquilo que pode ser experimentado de acordo com a interpretação de uma simbólica vigente”. Descartes (2001), no entanto, avalia a seu modo, mesmo que em seu tempo, a busca da verdade, do real:

Porém, logo em seguida, percebi que, ao mesmo tempo em que eu queria pensar que tudo era falso, fazia-se necessário que eu, que pensava, fosse alguma coisa. E, ao notar que esta verdade: eu penso, logo existo, era tão sólida e tão correta que as mais extravagantes suposições dos céticos não seriam capazes de lhe causar abalo, julguei que podia considerá-la, sem escrúpulo algum, o primeiro princípio da filosofia que eu procurava. (DESCARTES, 2001, p. 62).

4.11.2 Um tecido interminável

A decodificação da imagem e a relação entre o observador e o observado evidenciam a questão da corporeidade, tema que, atualmente, tem tomado algum espaço no mundo acadêmico. Falar de corporeidade indica a existência das coisas que se inter-relacionam; falar de relacionamento indica a existência de espaços entre essas coisas; falar desses espaços indica a presença de interlocutores e a presença necessária da comunicação quando existem coisas; falar dessa relação nos remete ao mundo da representação, ao mundo das imagens. Parte-se do pressuposto de que a imagem sempre está presente e é interpretada segundo a estrutura do olhar de cada indivíduo; então a relação corporeidade se faz presente. Importa decodificá-la; todavia, há que se calibrar o olhar para a decodificação de cada texto imagético segundo o seu contexto.

Os dilúvios de informações pelos quais estamos afetados alargam as lacunas na decodificação da informação, ampliando o risco do empobrecimento e da não expansão da cultura que emerge no mundo virtualizado. Ao mesmo tempo que a linguagem imagética contém essências profundas de expressão das subjetividades, sejam elas individuais ou coletivas, contém também a inédita possibilidade de interpretação diferenciada. Diagnosticar o que diz a informação, seja ela na forma que for, redonda importante para o entendimento das relações que se estabelecem entre os sujeitos e as coisas. Inicialmente pode-se afirmar serem dados circundantes que servem para compor e expressar a realidade. Construir conceitos a partir da informação disponibilizada exige aceitar que o mundo traduzido parte de elementos preexistentes em nosso banco de memórias culturais que se implicam no entendimento contextualizado.

Novamente lendo em Merleau-Ponty (1999), pode-se antecipar que o pensador considerava os objetos ligados ao seu entorno, traduzidos em seu corpo, em seus gestos, em seus objetivos. Santaella (1983) se permite afirmar que faz parte de uma sociedade que tem o corpo como um de seus signos, e signo é elemento que representa outro; no entanto, ele só pode ser aceito como signo se tiver o poder de suscitar uma coisa diversa de si mesmo. O corpo é o instrumento da compreensão e é permitido supor que conhecer objetos é possível porque temos um corpo.

Ao pressionar minhas mãos uma contra a outra não existem duas sensações, tampouco se percebem dois objetos justapostos, todavia é possível avaliar o alternar das mãos na função de tocante e de tocada. [...] O diferencial do corpo para com os objetos é devido por lhe ser permitido reflexionar-se para se tocar, criando o que o pensador chama de “sujeito-objeto”. (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 137).

Nessa linha de pensamento, é possível definir que “em qualquer atividade a que nos dedicamos, o corpo é o suporte da intuição, da memória, do saber, do trabalho e, sobretudo, da invenção” (SERRES, 2004, p. 36). Ao conduzir a palavra corporeidade a um patamar que lhe é possível categorizar como uma vivência que emerge da correlação sujeito-mundo na experiência vivida, como modo de “ser-no-mundo”, Merleau-Ponty (1999, p. 547) considera que

[...] refletindo na essência da subjetividade, eu a encontro ligada à essência do corpo e à essência do mundo, é porque minha existência como subjetividade é uma e a mesma que minha existência como corpo e com a existência do mundo, e porque finalmente o sujeito que sou, concretamente tomado, é inseparável deste corpo-aqui e deste mundo aqui.

4.11.3 A imagem e o corpo

A partir desse lastro de pensamento, mesmo que ainda inicial, é possível perceber a estreita ligação com o atual momento em que se instala um sistema de comunicação tecnologicamente suportado na linguagem imagética. Essa relação, calcada na reciprocidade corpo-objeto, encontra um apoio explicativo. Na visão de Merleau-Ponty, (1985, p. 16-17)

[...] basta que eu veja alguma coisa para saber juntar-me a ela e atingi-la, mesmo se não sei como isso se produz na máquina nervosa. Meu corpo móvel conta como mundo visível, faz parte dele, e por isso posso dirigi-lo no visível. Por outro lado, também é verdade que a visão depende do movimento. Só se vê o que se olha.

Essa reflexão evidencia que o corpo funciona como fosse um elo entre o visível e o invisível, necessitando dele para tornar visíveis as coisas, desde que “visível e móvel, meu corpo conta-se entre as coisas, é uma delas, está preso no tecido do mundo, e sua coesão é a de uma coisa”

(MERLELAU-PONTY, 1985, p. 17-42). No entanto, o corpo, ao ter a possibilidade de ver e se mover, consegue perceber as coisas em seu redor configurando-se, como um anexo de si mesmo. A visão pode ser considerada o meio de “estar ausente de mim mesmo” e essa faculdade permite a leitor abarcar vastidões de mensagerias, seja com o auxílio da linguagem escrita, seja com a potencialidade da expressão visual. Isso significa compartilhar com os demais semelhantes, de forma eficaz e rápida, grande quantidade de elementos acerca da visão das coisas (MERLELAU-PONTY, 1985, p. 17-42).

Na gênese da comunicação, que antecedeu a linguagem escrita linear, nossa espécie repassava a informação à geração seguinte sem a necessidade de recompor toda uma estrutura formal, diria dicotômica, ação centrada no desenho na representação imagética. Aqui importa avaliar a corporeidade de Merleau-Ponty (1985), pois, mesmo não existindo num primeiro momento uma relação direta com a imagem, indiretamente apresenta forte ligação com o letramento visual. Sem as coisas, a imagem não tem sentido; para tê-lo, necessita ser decodificada; para isso, necessita da presença das coisas. Para entendê-la, decodificá-la e repassá-la, em suma, mesmo que sua presença seja constante, sem a ação das coisas o sentido de sua existência mantém-se, mas sem ser reconhecido para além de sua perenidade.

As representações expressam a ideia de algo com existência no mundo material, antes mesmo da formulação dos conceitos ou da composição das linguagens, o que permite avaliar que as ideias apresentam autonomia, desenvolvendo uma representação, mesmo que ilusória, quiçá na tentativa de tornar universais conceitos abstratos, particulares, de forma a atingir a sociedade como um todo (PERASSI, 2010).

Deleuze (2005) entende que a imagem assume a condição de clichê pelo fato de ela mesma organizar ou induzir seus encadeamentos. Nesse contexto importa avaliar se a sociedade pauta-se na imagem ou no clichê, já que a imagem

“se insere em encadeamentos sensório-motores”, organizando-os e induzindo-os. “Nunca percebemos tudo o que há na imagem, porque ela é feita para isso (para que não percebamos tudo, para que o clichê encubra a imagem)” (DELEUZE, 2005, p. 32). Isso evidencia uma tentativa de encobrir algo da imagem; no entanto a imagem mantém sua constante tentativa de sair do clichê para a percepção do leitor.

Assim, a partir da constatação de que toda linguagem é um sistema de signos, pode-se inferir que as linguagens possuem uma relação de signos que as compõem. Além disso, aliado à necessária normatização do uso desses signos, seu domínio configura-se a partir do conhecimento das normas que os regem. Seguindo esse raciocínio, pode-se afirmar que uma determinada linguagem é parte de um todo que se relaciona com um universo de linguagens distintas.

A realidade individual das linguagens importa para Bernardet (1983), no surgimento de uma nova linguagem, no caso a do cinema. A partir de câmeras fixas, que registravam aleatoriamente tudo à sua frente, as cenas, uma sucessão de quadros, eram entrecortadas por textos com os diálogos e outras informações que a linguagem cinematográfica nos seus primórdios não conseguia fornecer. Seu aprimoramento avançou no cinema a partir da necessária aptidão para contar histórias. O fundamental para a elaboração dessa linguagem foi a criação de estruturas narrativas e sua relação com o espaço. É importante evidenciar o salto qualitativo da linguagem, quando deixou de relatar de forma linear, passando a inserir um “enquanto isso”. Para exemplificar, basta avaliar uma perseguição em que, alternadamente, são observados o perseguidor e o perseguido. O observador é consciente que, ao ver o perseguido, o perseguidor continua no seu encalço, mesmo sem sua imagem, o mesmo se aplicando ao perseguidor (BERNARDET, 1983).

Essa relação é óbvia para a geração atual, acostumada com essa linguagem; entretanto, isso não aconteceria com a

estrutura narrativa citada nos primórdios da linguagem em questão. Isso nos remete à necessária avaliação de que a fotografia modificou nossa capacidade de perceber o espaço e aliada ao cinema interferiu na percepção do tempo.

Para evidenciar elementos importantes nesse contexto, faz-se necessário reconhecer que nossos sentidos dão conta de tudo o que acontece à nossa volta, uma constante no fornecimento de informações do mundo, mas cada um constrói sua percepção. Esta percepção, quando expressa em código escrito, obedece a uma série de regras que delimitam e indicam *uma interpretação razoavelmente determinada*. O que não acontece com a linguagem imagética, principalmente no mundo das artes e da literatura. Estas contêm uma mensageria, mas deixa ao mundo da percepção o seu entendimento.

Na alfabetização, para dar um significado à palavra texto, pode-se optar pela visão com base na sua raiz latina, que se refere a algo tecido ou articulado, por meio de uma linguagem determinada. A partir desse raciocínio é permitido avaliar que um quadro também pode ser um texto por apresentar um significado articulado por intermédio da linguagem pictórica, contextualizada. Da mesma forma, um filme permite abstrair um significado a partir de suas imagens sem a presença do som. É inconteste, no entanto, que a leitura proposta está atrelada à realidade particular do leitor, cuja vivência permite a atribuição de significados variados. Essa observação pormenorizada, a que o indivíduo é lançado, permite o aprimoramento de sua leitura do mundo, de sua alfabetização nas várias linguagens que compõem a estrutura social.

4.12 O MUNDO DA LEITURA HIPERTEXTUAL – DESMITIFICANDO A REVOLUÇÃO TECNOLÓGICA.

As tecnologias digitais, para Lévy (1999) indicam o surgimento de uma nova espécie, híbrida. Esse também é o entendimento de Guattari, (2000, p. 121) ao discutir as suas

visões maquínicas, como “mecanismos atratores que recurvam o mundo ao seu redor”, dobras que define como uma força dobrada sobre si mesma. Pode-se considerar como uma reflexão que sugere um estado de coisas que

[...] pretende superar a ideia de que a criação domina o criador ou o criador domina a criação, uma *Matrix*¹², mas talvez um *intermezzo*. Não uma dicotomia que se nos apresenta, de um lado o mundo real, palpável, de outro o virtual preenchido por um novo universo de relações e ligações em rede, mas um no qual nos é permitido pensar, avaliar e nos percebermos com um pouco de maior clareza nessa tela total. (OGLIARI; CATAPAN, 2013, pp. 22-23).

Uma outra visão contraditória se encontra em Virilio (1996), ao analisar os benefícios das tecnologias ora disponíveis, alertando para os perigos dessa revolução no tocante aos aspectos morais, sociais e políticos, considerando danosas determinadas formas de interferir na percepção do indivíduo a partir das potencialidades dos avanços tecnológico no mundo da comunicação, que por ora beneficia pequena parcela da população. Por outro lado, não se pode reduzir a discussão em perdas e ganhos em relação à inclusão.

De acordo com Baudrillard (1991, p. 13), torna-se possível afirmar que a espécie humana vive um simulacro da existência, possível a partir do fato de que a dimensão do virtual passa a eliminar as possibilidades lógicas de apreensão de um espaço real. Segundo ele a verdade, substituída por simulacros, providencia a perda do sentido das coisas.

Porém, pode-se também considerara que, de uma forma ou de outra, todos estão implicados em benefícios e dificuldades, desde que a Tecnologia de Comunicação Digital

¹² O dicionário da língua inglesa Macmillan define a palavra *Matrix* como: **1.** Aquilo em que algo se origina, desenvolve-se, forma-se ou é contido; **2.** Útero; deriva do latim, útero, origem, a partir da palavra *mater*, mãe.

encurta as distâncias promovendo maior velocidade dos transportes e meios de comunicação. Isso leva a sociedade a uma nova realidade com conceito diferenciado para o tempo real, situação que promove perdas e ganhos instantâneos. Essa realidade pode sim, gerar e alimentar maiores conflitos entre os povos, principalmente pela incapacidade de se unificar o controle sobre os avanços tecnológicos e o entendimento contextualizado da informação, aprofundando diferenças entre as nações. Ao mesmo tempo que aproxima todos dos fatos reais, dada a sua potencialidade e celeridade de divulgação pode dissimular os fatos, levando à maioria, menos avisada, uma informação distorcida, em função deste ou daquele interesse (CATAPAN, 2009).

As tecnologias digitais, de forma incontestes, falam a linguagem das novas gerações, comportando o universo do saber à distância de um simples clique. Embora o indivíduo continue sendo o centro das atenções ainda é cedo para diagnosticar consequências nas transformações em curso, isso a partir da constatação de que “os avanços tecnológicos têm sido adotados de forma arrebatadora pela sociedade do conhecimento” (OGLIARI; CATAPAN, 2013, p. 23).

A partir da metáfora do universo paralelo, Santaella (2007) permite um melhor entendimento do que sejam as radicais mudanças em curso, provindas de um mundo virtual com existência limitada ao estar conectado à máquina (avatar)¹³. Nesse lastro outras formas de ser, e de estar no mundo, de conviver no ciberespaço, e perceber-se no mundo atual e no mundo virtual como o estado real da existência, geram para muitos uma visão caleidoscópica um tanto confusa (CATAPAN, 2009).

Como comenta Lucia Leão (2005, p. 21)

¹³ Termo que se tornou popular entre os meios de comunicação e informática devido às figuras que são criadas à imagem e semelhança do usuário, permitindo sua "personalização" no interior das máquinas e telas de computador.

As transformações dos meios de comunicação de massa atingem de forma especial a sensibilidade juvenil, que sob um novo *sensorium* audiovisual, marca o surgimento de novas linguagens a partir da experiência da simultaneidade, da instantaneidade, do fluxo *continuum*.

Serres (1995), contribui nesse entendimento no sentido de que sua questão coloca a leitura da realidade como uma posição de espaço-tempo na comunicação, em que mensageiros, tal qual anjos, transportam mensagens inscritas no corpo, afirmação reforçada pelo fato de que tudo o que somos pode ser lido como informação.

O computador e a rede deixam de ser mera extensão do corpo, tornando-se um espaço, um ambiente com novas formas de pensar, de interagir e de viver num espaço que se amplia para além do mundo físico (SANTAELLA, 2007). Deleuze e Guattari (1995) utilizam a metáfora do rizoma, visão que vem ao encontro dos propósitos do novo contexto informacional e contempla novas possibilidades, desde que mensagens podem ser captadas por quem está na rede, referenciando Werthein (2000), que afirma ser a informação a matéria prima da nova sociedade. A partir dessa realidade torna-se possível diagnosticar que, para uma sociedade eminentemente digital, a interpretação da informação converge para o caminho das habilidades de escolhas, as quais dependem do espaço-tempo e das condições de acesso e entendimento das mensagerias.

Até aqui evidenciaram-se as questões de letramento e virtualização dos modos de comunicação, dada e escolha para este estudo que compreende que os processos educacionais movem-se essencialmente pelos meios e formas de comunicação. A problemática seguida é o foco na comunicação visual, mais acessível, especialmente para o mundo juvenil. Aquela expressa nas HQs, sua evolução e modos atuais de disseminação como recurso de ensino.

4.13 A GALERIA

Ao introduzir a questão das HQs, busca-se uma aproximação mais estreita entre o mundo literário e tecnológico e o mundo escolar. Ao introduzir essa área, nesta discussão, inicialmente é preciso considerar que o olhar de mero participante de nosso sistema de relação com o mundo externo torna a ação simples reação a um evento ou condição criada a partir da interação com o exterior. Isso presente, torna-se necessário reconfigurar esse vício visual e monitorar o sentido de forma a prover o cérebro com as informações relevantes. Nessa linha de ação, compete aceitar a pouca profundidade que se tem concedido ao texto imagético, mesmo numa época em que “as imagens ganham novamente proeminência sobre a palavra escrita” (MANGUEL, 2001, p. 143). Isso por que inexistente um vocabulário visual universalizado. As tecnologias digitais se utilizam das imagens para chegar de forma instantânea a maior quantidade de indivíduos, criando-se, assim, uma ferramenta comunicacional adequada que pode reverter em benefícios ao usuário num estágio outro que não o publicitário. Sem dúvida que a imagem atrai grandemente a atenção dos leitores; entretanto, o desconhecimento de uma leitura mais apropriada impede o acesso à extensão e profundidade dessa forma de linguagem. A leitura rápida e superficial das imagens é um costume que estreita e limita o entendimento entre signo e objeto, deixando de lado a leitura de imagens mais antiga, indicando a falta de uma linguagem comum, mais profunda e rica (MANGUEL, 2001).

A exploração do traço, das cores, do contraste luz/sombra, dos ângulos, entre outros, em relação ao texto, providenciaria ao leitor um melhor entendimento a mensagem, aprimorando essa leitura (FONSECA, (2006). Entretanto, seja na interpretação da imagem, seja na interpretação do texto, é preciso considerar a culturalmente e historicamente o campo da imagem como fator necessário ao entendimento desta no âmbito da linguagem.

Oliveira (2006, p. 49) recomenda:

Para penetrar na complexidade da imagem, com vistas a uma leitura que contemple o seu todo, ou para que se perceba integralmente seu plano de expressão, ou seja tudo aquilo que é perceptível ao olhar, é necessário vasculhar o texto, inicialmente tentando definir a linha ou linhas que determinam a macroestrutura da imagem visual, também chamada de estrutura básica.

Com essa clareza, Oliveira (2006) traça os planos de investigação da imagem para uma leitura mais apropriada.

O domínio de uma linguagem providencia a criação de uma “admiração temerosa” nos indivíduos que não a dominam, uma submissão exercida sobre os que não se apropriaram do saber (JAPIASSU, (1975, p. 116).

Confrontando com a visão de Manguel (2001) sobre a leitura de pinturas, desde que o autor considera como tal olhar uma pintura, observa-se que o autor a descreve como uma “forma criativa de leitura, uma leitura em que devemos não só transformar as palavras em sons e sentido, mas as imagens em sentido e histórias”. Imagem e significado “se refletem numa galeria de espelhos pela qual, assim como por corredores cobertos de quadros, decidimos passear, sempre sabendo que não há fim para a nossa busca” (MANGUEL, 2001, p. 172).

A leitura de imagens de qualquer natureza lhes atribui caráter temporal, ampliando o limitado por uma moldura para uma visão que permite definir a existência de “um antes e um depois”, além de, ao narrar histórias, conferir “à imagem imutável uma vida infinita e inesgotável”, realidade que define a condição de que “formalmente, as narrativas existem no tempo, e as imagens no espaço” (MANGUEL, 2001, p. 24, 27).

Essa visão de Manguel (2001) reafirma que nenhuma narrativa advinda de uma imagem é definitiva, considerando que a visão é uma leitura estruturada a partir das emoções do leitor. Pode-se lembrar de Freire (1987, p. 1-12) nessa

discussão quando ele destaca que “ a leitura de mundo precede a leitura da palavra”.

Na Idade Média os painéis representavam uma sequência narrativa, já tendo incorporado o fluxo de tempo limitado em um espaço determinado. Essa perspectiva se reflete na comparação com a ação paralela adotada pelas HQs na atualidade, como pode ser observado na figura 2.

Figura 2 - Painel representando uma sequência narrativa



Fonte: McCloud (1995, p. 10)

Atualmente a sociedade, instrumentalizada pelas tecnologias com seus extensores disponibilizados, pode alimentar um interesse cada vez maior pelo belo, pelo perfeito, o apresentável, fato que evidencia a linguagem imagética. Isso se reflete não só nas artes, ou na literatura, mas também no mundo da produção de coisas e utilidades. Nesta nova era, a produção da cultura tornou-se integrada à produção de mercadorias em geral: a frenética urgência de produzir bens com aparência cada vez mais nova e personalizada (MORAES, 2000). Nesse contexto, as HQs foram alvo de radicais transformações. Esse acontecimento não é algo solitário, tendo

acompanhado o curso das mudanças; todavia, no formato digital, tornou-se possível uma melhor apreciação, por se tratar de um meio visual composto por imagens facilmente acessadas e decodificadas. (EISNER, 2005).

A grande transformação no modo de comunicação que se desencadeia a partir dos anos 1960 permitiu exuberante acréscimo a essa forma de expressão, aliada à singularidade de alguns desenhistas e argumentistas – com um olhar além de seu tempo e espaço -, de que advém um universo de novas possibilidades. Rompe-se a barreira que limitava a imagem; o diferencial é a possibilidade de se expandir além das molduras, eliminando-se as amarras que a até então as restringiam. Pode-se acompanhar essa evolução conforme demonstra a figura 3.

Figura 3 - A superação da barreira limítrofe pelo quadrinho



Fonte: Eisner (1989, p. 9)

Após o rompimento dos limites espaciais, o próximo passo foi agregar uma cada vez maior gama de conceitos e expressões a um dicionário linguístico cada vez mais distante do leitor passageiro. Essas mudanças, em princípio desconexas, encerram meandros de uma linguagem em constante transformação que, nas últimas décadas, conheceu abruptas mudanças em sua forma de expressão, passando a assumir um direcionamento contrário ao sistema de quadros sequenciais definidos até então presente. A inconformidade com a presença de áreas limítrofes dentro de uma página numa sequência de HQs, representada inicialmente pelo reforço da reprodução de uma terceira dimensão em uma obra eminentemente bidimensional, produziu diferencial marcante no tocante à evolução dessa arte. Essa ação adicionava ao quadro uma tridimensionalidade no olhar do leitor, mesmo consciente de sua realidade bidimensional.

De posse dos elementos técnicos envolvidos, a busca pela compreensão da mensagem transportada pela imagem torna necessário ao artista avaliar e compreender a experiência de vida do futuro leitor. Isso a partir do fato de que se estão “evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes”, elementos que definirão o sucesso ou o fracasso da obra (EISNER, 1989, p. 14).

Nesse sentido, e para ilustrar, a figura 4 reproduz uma expressão, numa progressão, de uma imagem caligráfica antiga que permite que se observe como a imagem é utilizada pelas HQs.

Figura 4 - Efeito do estilo caligráfico relacionado ao símbolo da devoção nas HQs



Fonte: Eisner (1989, p. 15)

O processo de leitura das HQs pode ser considerado uma extensão do texto. Em se tratando de texto, a leitura converte palavras em imagens, e as HQs têm o dom de acelerar o processo ao fornecer a imagem como elemento novo. Em sendo sua execução levada a efeito, de maneira apropriada, as imagens transcendem a conversão e findam por tornar-se um só elemento. Apesar de o texto ser um dos componentes vitais para as HQs, é inegável que a maior dependência fica a cargo das imagens, um formato com a capacidade de ser entendido universalmente (EISNER, 2005). Essa constatação, porém, deve ter presente o fato de que, mesmo com a maior visibilidade a história denota ser o componente crítico em uma revista em quadrinhos, realidade que se torna um desafio para o artista que deve dominar técnicas que permitam a estrutura textual seja trazida à tona por meio de imagens. Essa façanha torna os *Comics*, de forma concomitante, “uma forma de arte e de literatura” (EISNES, 2005, p. 6). Sobre esse assunto o autor comenta:

Quando comecei a desvendar os componentes complexos, detendo-me em elementos até então considerados instintivos e tentando explicar os parâmetros dessa forma artística, descobri que estava envolvido mais com uma “arte de comunicação” do que com uma simples

aplicação de arte. (EISNER, 1989, p. 6).

Importa citar que, muito embora o formato das HQs sempre tenha chamado mais atenção para a forma do que para o conteúdo, esse formato granjeou uma imagem de ameaça à literatura, vindo ao encontro das palavras de McLuhan (1969) em sua obra *The medium is the message*, que afirmou serem as sociedades moldadas mais pela natureza do meio por intermédio do qual se comunicam do que propriamente pelo conteúdo comunicacional. Nesse aspecto, a nova alfabetização em curso, presente desde a década de 1990, proporciona às novas gerações, que se desenvolveram juntamente com a cultura digital, a possibilidade de processar informações concomitantes, sejam verbais ou visuais e de níveis diversos, isso tudo de forma natural (EISNER, 2005).

Esse processo, presente desde o final do século XX, é marcado pelo surgimento e envolvimento dos nativos digitais, migrantes do impresso para o digital, considerando a tela como destino (ZILBERMAN, 2011). Convém considerar que comparar o livro com a tela exige a presença e o domínio da escrita no meio impresso, ao passo que o decifrar da linguagem que a tela oferece sugere a presença de um tipo de leitor, que Santaella (2007) credencia como leitor imersivo, que concebe navegar por entre nós e nexos além de construir roteiros não lineares. Essa nova realidade leva em conta o concreto das letras impressas e sua mudança para *bytes* em novos caminhos de leitura, numa realidade que premia ciberespaço, cibercultura e hiperfídia.

Além disso, é inegável o interesse das novas gerações pelas linguagens trazidas pela Tecnologia de Comunicação Digital (TCD), fator que torna a passagem das HQs impressas para digitais uma via sem retorno dada a alta qualidade oferecida pelo meio em questão. Basta avaliar a presença dos *tablets* e sua implicação com essa linguagem.

As TCDs despertaram nos artistas o interesse pela produção dessa linguagem diretamente em suportes midiáticos,

principalmente após o advento da internet. Compute-se, também, a criação de interfaces gráficas mais amigáveis e a disponibilização de recursos hipermidiáticos (FRANCO, 2004). Um outro fator interessante é a facilidade de divulgação via internet, além da grande autonomia que o autor passou a ter desvinculando-se das editoras, e alcançando maior liberdade de expressão. Todos esses fatores e o rápido retorno obtido do público leitor, o avanço das TCDs e a rápida interação entre as partes, sem contar as possibilidades da hipermídia e a interatividade, promoveram mudanças radicais no modo de produzir HQs.

Os *Comics* permitem ao leitor a releitura das páginas, situação também presente no hipertexto. Entretanto, dada sua condição híbrida de linguagem visual e escrita, permitem que a ordem de leitura entre as palavras e as imagens seja decidida pelo leitor. Coloca a leitura em modo atemporal e espacial (MURRAY, 2003).

As mudanças digitais adotadas pela linguagem dos *Comics*, entretanto, não interferiram em sua característica narrativa, o contar histórias como parte dos ritos sociais dos grupos, ação que busca preservar o conhecimento ao promover sua passagem de geração em geração, exigindo, porém, habilidade para tal. Isto é, estar apto a utilizar o ferramental que o possibilite. Os antepassados se utilizavam de gestos e imagens, quiçá grosseiras, caminho para se tornar uma linguagem. O tempo se encarregou, por meio da tecnologia, de permitir o surgimento do papel, máquinas de impressão, armazenamento e transmissão, cuja evolução viria a afetar a arte da narrativa. É possível observar que a primeira metade do século XX teve o domínio da impressão na comunicação (EISNER, 2005). O universo das histórias contadas com imagens passa a ser a memória de um objeto ou “experiência gravada pelo narrador fazendo uso de um meio mecânico (fotografia) ou manual (desenho), reforçando a importância dessa forma de arte (EISNER, 2005, p. 19).

É possível conceber que as imagens são tratadas de maneira simplista como forma de facilitar seu uso como linguagem, gerando o que pode ser definido como um “processo digestivo intelectual” que apresenta uma aceleração a partir da imagem fornecida (EISNER, 2005, p. 20).

A imagem utilizada como linguagem apresenta algumas desvantagens em função de se ter tornado o elemento das HQs, formato que apresenta resistência à aceitação como uma leitura séria, chegando a ser acusado de inibir a imaginação (EISNER, 2005).

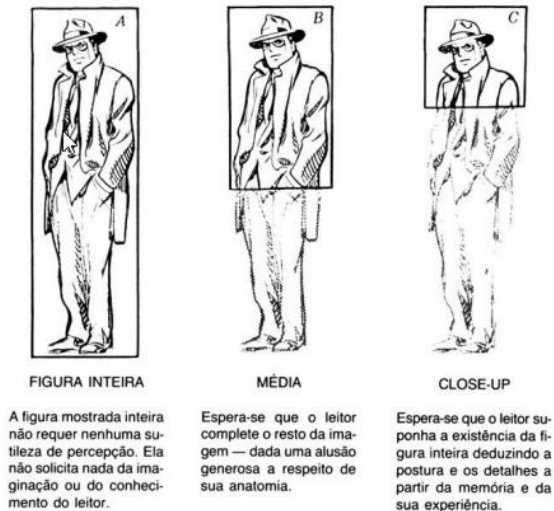
As HQs, entretanto, lidam com “reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana”, em que os desenhos adotam a postura de “reflexos no espelho” em sua “dependência de experiências armazenadas na memória do leitor”. Como forma de visualizar ou processar rapidamente uma ideia, necessitam simplificar as imagens, tornando-as “símbolos que se repetem”, “estereótipos” (EISNER, 2005, p. 21). Tudo isso representa uma simbologia paralela à utilizada pelo sistema computacional, cujos símbolos usados pelos operadores geram a mesma reação emocional no receptor que a obtida pelo cinema ao se utilizar dessa prática.

Ao identificar que a mídia dos quadrinhos impressos não apresenta som ou movimento, é possível definir que ela aposta na participação do leitor para interpretar a história, fato que denota o cuidado necessário ao empregar gestos e posturas por parte do criador de forma a permitir sua identificação com o diálogo interpretado na mente desse leitor (EISNER, 2005). Além disso, em se tratando de HQs, não é possível afirmar se as palavras são lidas antes ou após a visualização da imagem; tampouco se existe uma leitura simultânea, isso a partir da existência de processos distintos no reconhecimento de palavras e imagens. Alheamente a essa questão, carece considerar uma importante característica presente nas HQs, qual seja, sua vocação quanto ao exercício da imaginação. Isso devido ao fato de que a sequência não exhibe a quantidade necessária de

quadros da mesma forma que o cinema, deixando lacunas entre uma imagem e a seguinte, que devem ser preenchidas pelo leitor. (EISNER, 2005).

Esse espaço entre os quadros dimensiona a passagem do tempo na narrativa. Essa característica também se aplica ao quadro isolado, como ilustrado a seguir (figura 5), cujo conteúdo é autoexplicativo:

Figura 5 - Enquadramento de uma figura isolada



Fonte: Eisner (1989, p. 42)

A imagem, portanto, permite que se promova uma discussão na qual, aos participantes, é permitido abstrair a partir de seus conceitos, entretanto, em níveis diferenciados demarcados pelo maior ou menor domínio da linguagem.

Muitos artistas, excetuando-se alguns pontuais, entre os quais podemos citar Will Eisner, fizeram uso durante décadas do quadro sequencial como forma de expressão, dentro do qual eram inseridas as cenas, da mesma forma que o cinema faz uso desse expediente, porém se utilizando de mais quadros para compor a informação. A partir da década de 1960, surge uma gama de novos personagens mais próximos da realidade do

leitor e portadores dos mesmos problemas existenciais, fator que atraiu legiões de novos leitores. Concomitantemente uma revolução operava por entre os quadros. Um novo conceito de apresentar a sequência foi sendo introduzido, cada vez mais distante da dura e repetitiva sequência bidimensional, derivando para uma tridimensionalidade explícita.

O limitador do quadro foi mantido, não obstante os personagens aparentassem lutar para se desvencilhar dessa linha de contenção. Partes das imagens, como membros, fugiam desse limitador. A cena passava a ser representada por um formato anacrônico, fato que passa a gerar confusão para sua leitura e decodificação. Compete adicionar que essas mudanças não ficaram restritas às HQs. Elas foram incorporadas por todos os meios de comunicação disponíveis, fato que geraria uma necessária adaptação e um constante aprimoramento para acompanhar as mudanças tecnológicas. De forma concomitante, as demais formas de expressão artística sofreram grandes transformações. Basta observar a revolução experimentada pela música na década de 1960, em seus vários movimentos, permitindo o surgimento de grupos e obras atemporais.

Essa tendência continuaria a avançar para o então denominado pós-modernismo, eliminando totalmente as linhas divisórias e permitindo que a ação se desenrolasse em um grande quadro, exigindo do leitor a necessária adequação a esse novo formato.

Como parte da visão pós-moderna, os *Comics* não poderiam deixar de optar pela valorização do visual, como atualização do imaginário. O texto foi deixado em segundo plano, e a imagem alçada à posição de maior importância. Cores vibrantes passam a invadir as páginas antes repletas de tons mais amenos e a arte-finalização passa a ser uma das responsabilidades do colorista, em um processo totalmente digital. O belo ostenta maior importância. A aparência é o mais importante.

Retomando a discussão com base na leitura de Santaella e Pierre Lévy, torna-se possível perceber as transformações existenciais, principalmente no modelo comunicacional e suas implicações nas relações sociais, assim como o embate das gerações quanto à aceitação desses novos modelos que estão sendo apropriados pela geração atual. Esse modelo exige das gerações anteriores uma readaptação, sob pena de elas ficarem alijadas do acesso à informação. Ambos os autores creditam valor à revolução tecnológica, além de renunciarem o surgimento de “uma espécie nova”, adaptada e conectada à evolução em curso. Compete evidenciar que, no tocante aos *Comics*, a tridimensionalidade é um fator importante, potencializado no formato digital. A partir da modelagem de imagens tridimensionais, personagens e cenários possibilitam a criação de bibliotecas de imagens editáveis, sendo permitida sua utilização em todos os ângulos imagináveis no futuro. Isso evidencia as mudanças sofridas pela linguagem na presença dos recursos transmidiáticos, possibilidade que permite integrar animação e som à obra. Implica dizer que o letramento visual, no campo do digital, contempla uma nova realidade que propicia o surgimento de formatos comunicacionais inovadores a partir do uso intensivo das TCDs.

Perquirindo a ação dos movimentos modernista e pós-modernista, notoriamente presentes, desde que a atualidade exhibe sua tendência para o belo e fugaz é possível localizar fatores pontuais que desencadearam as modificações no modo comunicacional. Isso permitiu aos autores transmitirem sua impressão à obra, proporcionando, tanto para autor como para observador, a captura de fragmentos que comporão a decodificação da mensagem. Sua compreensão permite pensar que o impressionismo tenha sido o movimento que abriu caminho para o ressurgimento da imagem como elemento maior na comunicação atual. Num mundo notoriamente fragmentado, a geração atual, de posse dessas condições, tem à sua disposição a possibilidade de vivenciar novas

experimentações nos mundos virtuais a partir da rede exponencial que funciona como elo entre o universo de actantes.

É importante ressaltar que, mesmo com a tecnologia e teorização disponíveis até então, permanecia velado o conhecimento acerca da época provável de quando as mudanças proporcionaram o retorno da imagem a um patamar importante.

Ao incorporar os conceitos de Manguel e Eisner, a percepção comunicacional passa a exibir um formato mais próximo do almejado, além de responder aos questionamentos latentes e naturais em pesquisas dessa natureza. Além disso, a comparação da linguagem fotográfica com os *Comics* e o cinema, utilizando principalmente a visão de Sontag (1986), propicia uma melhor percepção da importância da imagem, tornando possível determinar o quanto avançaram esses formatos.

Isso permite à pesquisa detectar que o letramento visual é uma ferramenta que propicia ler, interpretar e entender elementos comunicacionais apresentados através de imagens. Os meios de representação utilizados apresentam nuances características; no entanto, a evolução da linguagem utilizada pelos vários formatos permite diagnosticar as carências e lacunas que a comunicação imagética encerra.

O avanço da imagem no universo dos *Comics* pode ser entendido em uma linha de tempo que não segue a mesma lógica da organização das leituras escolarizadas, mesmo as que ilustradas.

A linha de tempo da evolução da imagem no universo dos *Comics* pode ser demarcada a partir da realidade de que, até o século XIII, a técnica da perspectiva¹⁴ não aparece em

¹⁴ A perspectiva é um método que possibilita representar o tridimensional em superfícies bidimensionais fazendo uso de regras geométricas de projeção. A partir disso, a imagem possibilita a percepção de uma realidade

imagens bidimensionais. O desenvolvimento da perspectiva, na Renascença, permite o congelar do tempo no momento em que o espectador visualiza a obra, proporcionando que a narrativa passe a ser “transmitida por outros meios”, por meio de elementos que o “espectador, por outras fontes, sabia estar ocorrendo” (MANGUEL, 2001, p. 25). Com o advento dessa ferramenta, surgem artistas pontuais, citando-se Da Vinci e Hieronymus Bosch, este último dono de um estilo que iria ser notabilizado por Salvador Dali, em pleno surrealismo, cinco séculos depois. Isso providenciou elementos e mudanças paralelas ao surgimento do movimento impressionista. Dentre os artistas que fizeram parte, cumpre citar Van Gogh e seu modo singular de pintar.

Esse movimento possibilitou ao artista e ao observador avaliar a obra a partir de seu ponto de vista, fator importante que viria transformar a produção artística. Assim, no século XIX, o impressionismo surge demarcando o princípio das mudanças no mundo imagético. A visualidade pictórica sofreu grande mudança, e uma nova ordem passa a considerar que da “realidade externa só era legitimamente pictórica a impressão colorista constantemente mutável” (SANTAELLA, 2001, p. 178).

Duas décadas depois surgem as histórias em quadrinhos, tendo Yellow Kid como elemento sinalizador do início dessa forma de expressão. Nos anos 1930-1940 personagens célebres são criados, entre eles Batman, Mandrake e Super-Homem. No tocante à imagem de Batman, produzida por Bob Kane, seu criador (figura 6), deve-se avaliar a forma dura e com pouco movimento de que se utilizava para representar os personagens.

tridimensional desde que se obedecem a normas como as estruturadas por Da Vinci em seu *Tratado da Pintura* (AUMONT, 1993). Essa normatização, desenvolvida na Renascença, viria a influenciar a fotografia quatro séculos mais tarde (SPROCCATI, 1994).

Figura 6 - Batman, de Bob Kane



Fonte: <http://caveabovethemansion.blogspot.com.br/2014/10/o-noir-no-batman-de-christopher-nolan.html>

Entre 1937 e 1940, dois artistas atípicos surgiram: Will Eisner, com seu personagem Spirit, dono de um estilo único de representar, que se observa anteceder mudanças efetivadas nos anos 1960, e Hal Foster, com sua criação Príncipe Valente, que apresenta uma qualidade gráfica muito além de sua época, além de peculiaridades como a de não utilizar balões, substituindo-os por legendas, isso por considerar que cada quadro era uma obra de arte.

Em 1950, a crise em pleno Macartismo – período que representou a repressão aos supostos comunistas nos Estados Unidos –, o psiquiatra Frederick Werthan lança a *A sedução dos inocentes*, obra que considerava os *Comics* perniciosos ao jovem, corrompendo-o e levando-o à delinquência. Paralelamente surge um personagem que sobrevive após seis décadas, Tex. Esse personagem, originário da Itália, dos estúdios Bonelli, mantém o mesmo padrão estrutural, utilizando-se do quadro sequencial clássico para conformar a história. O motivo para tal manutenção denota ser o interesse em manter seu público cativo e não acostumado com as mudanças introduzidas pela linguagem dos *Comics* nas últimas décadas.

Em 1960, Stan Lee e Jack Kirby criam personagens mais próximos da realidade do leitor. O desenhista Steranko, nesse especial, antecedeu a presença de grandes mudanças na linguagem, impondo uma tridimensionalidade expressa e cada vez mais presente, adicionando ao quadro um movimento nunca antes observado. Nesse período, além do reforço da perspectiva, inicia-se a superação da limitação do quadro.

Comparando-se as imagens da figura 7 é possível perceber a forma dura e o pouco movimento expressados pelos personagens criados por Bob Kane na revista Batman do final da década de 1930, imagem à esquerda, enquanto a imagem da direita, do personagem Capitão América, de Stan Lee, o artista Steranko, utilizando-se da perspectiva, adiciona movimento e profundidade ao quadro, isso nos anos 1960. O artista consegue posicionar os elementos mantendo todas as expressões individuais.

Figura 7 – Batman, de Bob Kane e Capitão América, de Stan Lee e Steranko



Fonte: <http://caveabovethemansion.blogspot.com.br/2014/10/o-noir-no-batman-de-christopher-nolan.html>;

<https://theperiodicfable.wordpress.com/comics-index-of-multi-panel-pans-by-decade/1960s-multi-panel-pans/>

A década de 1960 permite observar que o modo de representação utilizado pelos criadores detém traços impressionistas, isso a partir da valorização da luz e da forma de transpor as cenas para dentro dos quadros objetivando promover a necessária interlocução com o observador. O perfeito uso da perspectiva adiciona ao quadro a dimensão que

possibilita fundir o olhar do observador e do criador. O ponto de fuga faz com que o observador consiga se situar na tela. Além disso, os personagens denotam estar principiando romper com as limitações do quadro, o que também está evidenciado nas interlocuções do desenhista Jack Kirby, como pode ser observado na figura 8.

Figura 8 – Nick Fury, de Stan Lee e Jack Kirby



Fonte: <http://dailygrindhouse.com/thewire/limited-time-only-jack-kirby-museum-nyc/>

Entre 1970 e 1990 inicia-se uma fase de desconstrução do modelo de quadro sequencial. Jim Lee foi o artista que se notabilizou nessa passagem. Essa época também acolheu o rompimento com a estrutura anatômica¹⁵ do personagem

¹⁵ Tanto tradicionalmente como historicamente, a altura do corpo humano há muito que se estabeleceu como equivalente a sete cabeças e meia. Desde que os artistas gregos desenvolveram essas proporções há 2.400 anos,

(figura 9). No desenho da figura humana se utiliza a medida da cabeça como módulo, estabelecendo uma relação de proporção com o tronco e as pernas. Assim, o conceito de proporção é o equilíbrio ideal de tamanho entre as partes que compõem um todo; todavia, esses referenciais não mais importavam, dando lugar à transmissão de imagens que figuravam o belo, almejado pelo leitor.

Figura 9 – X-Men, de Jim Lee



Fonte: [http://www.mbbforum.com/mbb/showthread.php?36269-\(-darth-mutuninha-party\)-o-melhor-dos-50-anos-dos-x-men!/page2](http://www.mbbforum.com/mbb/showthread.php?36269-(-darth-mutuninha-party)-o-melhor-dos-50-anos-dos-x-men!/page2)

Essa passagem culminaria, na década de 1990, com o efeito pós-modernista marcado pelo fugaz e efêmero, presente até os dias atuais, implicado com a tridimensionalidade das TCDs. A pós-modernidade premia múltiplas maneiras de interpretar a realidade, modificando a forma de saber pelo

estabeleceu-se a sua autoridade baseando-se na ordem racional da geometria correlacionada com a ideia fundamental da verdade universal absoluta (HOGARTH, 1998, p. 61).

advento das tecnologias digitais que permitem a interconexão e a definição de como se apropriar do conhecimento.

Dessa forma, na última década do século XX, sob o efeito pós-modernista, alguns artistas, como McFarlane, foram providenciais no entendimento do que estava ocorrendo, criando uma editora singular até então. Trata-se da Image, editora que elege como elemento preponderante a imagem e que surgiu para competir com a Marvel e a DC, editoras que dominavam o mercado há décadas. Apropriando-se da tendência pós-modernista, a nova editora adicionou diferenciais aos seus produtos. Passa a adotar papel de qualidade superior para a impressão de seus títulos, além de dar espaço a personagens com um discurso distante do lugar-comum do mercado de até então. Roteiristas e desenhistas com uma linguagem mais próxima do leitor daquela década a tornaram, em pouco tempo, um sucesso de vendas. McFarlane anteriormente havia assumido o personagem Homem-Aranha, da Editora Marvel, reformulando o modo de se ver o personagem aracnídeo. A teia passa a se tornar o elemento que o liga à realidade do universo dos *Comics*. Para culminar, criaria uma das séries mais laureadas dos quadrinhos, *Tormento*, considerada um marco para o personagem e seu idealizador.

A visão pós-moderna adotada pelo grupo que estruturou a editora Image permitiria o surgimento de personagens que correspondiam ao interesse do leitor.

Nesse contexto, surgiria o personagem Spawn (figura 10), assinado por McFarlane, produção que impacta a preponderância da imagem. Nessa fase o texto resume-se a exprimir o necessário. A utilização em larga escala da colorização computacional agrega ao personagem uma relação cada vez maior com o modo de interação que o público leitor passa a buscar durante essa transição. Com o aporte das milhões de cores disponibilizadas pela tecnologia, a produção assume lugar de destaque, suplantando personagens clássicos,

fato que gerou uma nova crise nas demais editoras que, para se adequar às novas exigências do mercado, foram obrigadas a modificar o formato até então adotado. Procederam-se a melhoria da qualidade do papel utilizado como suporte, a inserção da colorização computacional e a criação de personagens novos mais próximos das exigências do mercado daquela década, tanto quanto as adequações de seus personagens clássicos, tudo isso para fazer frente aos desafios em curso.

Figura 10 – Spawn, de Todd McFarlane I



Fonte: <http://www.wallconvert.com/search/spawn/>

Paralelamente surgem artistas importantes, entre os quais se pode citar Alan Moore, que assina obras como *V de Vingança*, *Watchmen* e *Piada Mortal*, esta última responsável por introduzir um novo formato no modo de tratar forma e imagem, além de conseguir modificar o modo de escrever e criar histórias em quadrinhos, modificando a linha condutora do tema para um modo que permite múltiplas inserções. O criador Frank Miller, com seu *Cavaleiro das Trevas*, supera barreiras ao construir um personagem mais próximo do real e

com uma personalidade marcante. A obra *300*, também de sua autoria, é responsável por cenas cinematográficas que dão conta de uma linguagem encadeada, de cujas imagens despontam sequências narrativas incomuns para esse formato. *Sin City* é outra obra desse artista que, com seu elevado contraste claro/escuro, se apropria de uma temática violenta muito bem resolvida pelo autor. Neil Gaiman lança a obra *Sandman*, com temática adulta e de difícil relação com os demais públicos. Alex Ross, entretanto, traz para os *Comics* o reforço da visão pós-modernista a partir de obras, como *Kingdom Come* e *Marvels*, que apresentam os quadros numa sequência de telas a óleo.

Na primeira década do século XXI, observa-se o continuísmo dos ares pós-modernistas. O mais importante é a disseminação da imagem a partir do conceito do belo, do fugaz, isso porque atualmente se observa a predominância do efêmero, das imagens fugidias, numa relação direta com o consumo, portanto com forte apelo visual (figura 11).

Figura 11 – Spawn, de Todd McFarlane II



Fonte: <http://www.wallconvert.com/search/spawn/>

Figura 12 - Evolução da imagem no universo dos *Comics*¹⁶

Fonte: Autor.

É inegável que os efeitos da pós-modernidade se fazem sentir no valor ora atribuído aos elementos investidos de real importância, devido à constatação de que as manifestações passam necessariamente pelo imediatismo interativo de um visível forjado a partir de um novo modo de ver. Em meio ao constante desconstruir das imagens efêmeras que povoam os universos em construção, em que o apelo visual é responsável por sua manutenção, é possível considerar que a imagem, embora preserve sua identidade e transmita significado no processo comunicacional, encontra-se distante de uma melhor análise por parte dos indivíduos envolvidos.

A adoção da imagem no campo educacional pode tornar a construção do saber mais completa, fugindo do campo imagético sem sentido formatado pelos livros ilustrados, que utilizam a imagem como elemento secundário, deixando de

¹⁶ Relação das imagens: 1 – Arte egípcia – <https://www.muralesyvinilos.com/fotomurales/arte-antiguo/37057653/> Fotomural-Papiro-egipcio/Papiro-egipcio; 2 – Vincent van Gogh: *Portrait of the Artist*, 1889 – http://www.artcyclopedia.com/artists/van_gogh_vincent.html; 3 – The Yellow Kid – Outcault – http://en.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid; 4 – Batman – Bob Kane – <http://caveabovethemansion.blogspot.com.br/2014/10/o-noir-no-batman-de-christopher-nolan.html>; 5 – Spirit – Will Eisner – <https://abismoinfinito.wordpress.com/2010/02/10/will-eisner-profissao-cartunista/>; Príncipe Valente – Hal Foster - 6 – Tex – Bonelli, Galleppini – <http://texwillerblog.com/wordpress/?p=16510>; 7 – Nick Fury – Steranko – http://meinekleinefabrik.blogspot.com.br/2011_04_01_archive.html; 8 – Kirby – <http://dailygrindhouse.com/thewire/limited-time-only-jack-kirby-museum-nyc/>; 9 – Capitão América – Steranko – <http://www.thedrawingsofsteranko.com/splashcap.html>; 10 – Capitão América – Steranko – <https://theperiodicfable.wordpress.com/comics-index-of-multi-panel-pans-by-decade/1960s-multi-panel-pans/>; 11 – X-Men – Jim Lee – [http://www.mbbforum.com/mbb/showthread.php?36269-\(-darth-mutuninha-party\)-o-melhor-dos-50-anos-dos-x-men!/page2](http://www.mbbforum.com/mbb/showthread.php?36269-(-darth-mutuninha-party)-o-melhor-dos-50-anos-dos-x-men!/page2); 12, 13, 14, 15, 16, 17 – Spawn – Tod McFarlane – <http://www.wallconvert.com/search/spawn/>

lado sua realidade polissêmica enquanto signo. Porém, valorar a imagem, seja como fator didático, seja como peça fundamental na comunicação, pode permitir uma melhor atualização da prática pedagógica na dimensão pós-moderna.

A utilização da escola como ferramental no processo de adequação à linguagem das imagens, um formato mais comprometido com a reflexão sobre a cultura das imagens, seria uma forma de adequar o formato clássico de ensino, trazendo-o para junto das discussões que emergem da prática cotidiana dominada pela produção do mundo imagético. As TCDs permitem à imagem desfrutar de diferentes tempos e lugares de forma simultânea. As potencialidades emergentes da cultura imagética devem atrelar-se à polivalência dos sentidos desvelados pela polissemia do signo.

Para a interpretação da imagem não basta apropriar-se de seus elementos visuais, linhas, cores e formas; deve-se avançar para o terreno dos valores e das ideias, momento em que se evidencia o entendimento da informação a partir da interpretação, no entanto, tendo-se presente que o receptor o fará a partir de seu cabedal de conhecimento, de suas vivências. A esse respeito compete citar Manguel (2001, p. 21), que se refere às imagens como símbolos, sinais, mensagens e alegoria, ou “apenas presenças vazias que completamos com o nosso desejo, experiência”, concluindo que, as imagens, como as palavras, “são a matéria de que somos feitos”. Assim, a predominância da imagem deve considerar que sua comunicação necessita de uma análise para a completude de seu entendimento, como funciona enquanto discurso visual. Vai além da memorização da imagem no suporte que a contém ou no olhar do receptor, avançando para a experiência real ou imaginada. Todas as nossas experiências são imagéticas, “configurando uma linguagem feita de imagens traduzidas em palavras e de palavras traduzidas em imagens, por meio das quais tentamos abarcar e compreender nossa própria existência” (MANGUEL, 2001, p. 21).

Dondis (2003), ao criar a expressão “alfabetismo visual”, propõe um sistema básico para a aprendizagem e compreensão das mensagens visuais. O sistema educacional, todavia, demonstra apresentar forças reativas quanto à introdução de outras linguagens que não a verbal ou escrita, realidade presente nos educandos assediados diuturnamente por elementos imagéticos nas TCDs.

Avaliando os *Comics* e sua importância como ferramental para o letramento visual, cabe diagnosticar que eles não podem ser pensados somente sob a ótica de sua utilização única e exclusiva enquanto artefatos elaborados para aplicação pelo sistema educacional. O desenvolvimento das HQs diagnosticado na presente pesquisa, ilustrado na linha de tempo anteriormente delineada, infere que, a partir dos criadores e desenhistas citados é permitido acompanhar esse avanço tanto quanto considerar que as mudanças constatadas exigem modificações de igual teor no indivíduo leitor/receptor. Os *Comics* promovem no leitor mudanças oriundas da necessária adequação à linguagem que lhe é característica, principalmente dada a necessidade de completar os quadros não fornecidos pelo artista. Esse fato evidencia seu auxílio no desenvolver da linguagem das imagens, necessário para as gerações nascidas sob o efeito das tecnologias digitais.

Os *Comics* permitem um salto significativo para os indivíduos que fazem uso desse formato comunicacional, evidenciando sua capacidade em desenvolver e aprimorar o olhar, ações fundamentais para o desenvolvimento do letramento visual.

Há de se considerar, todavia, que a estrutura curricular deve providenciar para que o letramento visual passe a ser integrante da formação do estudante da nova era. Há de se creditar importância à leitura das imagens, inferindo que as emoções do leitor afetam e são afetadas por esse tipo de leitura (MANGUEL, 2001). Com essa análise é permitido reforçar que os *Comics*, por atuarem tanto no campo do verbal como do

visual, com ênfase no imagético, possibilitam a leitura com mais facilidade, inclusive aos que não detêm competência verbal. Assim, inserir o estudante, desde o início da escolarização, no processo de letramento visual pode contribuir com a sua inserção no universo da mensageria. Essa tarefa pode ser atenuada ao se agregarem HQs nesse processo. Da mesma forma que a escola instiga a leitura de vários gêneros literários, também deve fazê-lo com relação aos *Comics*, evitando que o estudante tenha contato com esse formato comunicacional somente em peças produzidas para a realidade escolar, fomentando sua leitura buscando atingir os vários segmentos além de orientar nesse sentido.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há de compreender o olho como
a “janela da alma”.
(MERLEAU-PONTY, 1985)

No início, a imagem estendeu em relação ao tempo e ao espaço a oralidade e retorna atualmente em outro sentido. O homem superou-se quando deixou vestígios sob a forma de desenhos feitos na rocha – os sinais rupestres. Na sequência, observa-se a passagem para a comunicação escrita linear e desta se desenvolve para uma totalmente difusa que conjuga diversos tempos e espaços, virtuais, digitais, reais, transmidiáticos. Essa realidade comunicacional não só assegura o registro do conhecimento histórico, como possibilita outras formas de produção do saber, como o processo de gestão do conhecimento. A nova era do conhecimento se fundamenta na interconexão desses novos mundos comunicacionais. Nesse sentido, a presença e o domínio de diversas formas de linguagem que operam concomitantemente, a linguagem das imagens, tornam-se imprescindíveis para o desvelar dos simulacros que dominam todas as relações humanas nessa intrincada rede de lugares provisórios. Não só o conhecimento tornou-se o principal fator de produção na sociedade atual globalizada, tecnológica, como a imagem, uma linguagem preponderante.

A presente pesquisa aproxima do senso comum uma forma de olhar que define o uso da imagem em todas as dimensões, inclusive nas educacionais. Importa ter presente que a decodificação da informação, que se distancia cada vez mais do formato linear, incorpora a linguagem imagética na construção do conhecimento na era atual. Esta outra forma de comunicação exige uma qualificação do/no olhar do observador.

A produção de informação reclama a existência de elementos e formatos peculiares, desde que as linguagens criadas são compostas por signos que sofrem mudanças em

seus significados. Nesse sentido, o principal elemento de interação denota ser a imagem.

No universo de possibilidades disponibilizadas pelas TCDs, importa saber utilizar a informação visual sob pena de ser alijado do significado que a informação envolve. A importância do letramento visual na atual era denota ser peça fundamental que promove clareza ao entendimento da mensageria. A ausência desse domínio produz lacunas no texto midiático, enfraquece a comunicação, além de exigir um formato redundante não compatível com os novos tempos.

Torna-se vital ressignificar a alfabetização visual. Para auxiliar nessa tarefa, o pensamento sobre alfabetização de Paulo Freire (1980) sugere que esta é “mais que o simples domínio psicológico e mecânico de técnicas de escrever e de ler. É o domínio destas técnicas em termos conscientes” (FREIRE, 1980, p. 111). É possível conceber, ainda, que a alfabetização é um processo que estabelece conexões entre o mundo do indivíduo e a mensageria. Dessas conexões surgem os significados e as construções de saberes:

De alguma maneira, porém, podemos ir mais longe e dizer que a leitura da palavra não é apenas precedida pela leitura do mundo, mas por uma certa forma de “escrevê-lo” ou de “reescrevê-lo”, quer dizer, de transformá-lo através de nossa prática consciente. Este movimento dinâmico é um dos aspectos centrais, para mim, do processo de alfabetização. (FREIRE, 2005, p. 20).

O universo tridimensional é requerimento básico para o letramento visual, sendo inconteste o fato de que a habilidade de ler e escrever, ora utilizada, não é mais suficiente. Faz-se necessário aprimorar ou desenvolver a habilidade de entendimento da informação visual. Com a velocidade da informação presente, o potencial do letramento visual surge como uma ferramenta de integração do ambiente informacional.

Discutir a forma de comunicação imagética, potencializada pelo modo de comunicação digital e seus requerimentos, como a necessidade de uma alfabetização visual, é via obrigatória para as novas gerações. Importa admitir que a nova geração está mais preparada para o convívio simultâneo com inúmeras formas de linguagem, especificamente as imagéticas, e que as mudanças adotadas pela civilização com o advento das tecnologias digitais permitem avaliar a relação com as coisas e o ambiente. Os novos tempos sugerem um novo olhar, no qual a relação corpo/objeto evidencie o advento da realidade de que a visão particular deverá tender a produzir recortes que direcionem a decodificação da mensageria presente no estágio em curso, rumo tomado pela nossa civilização, de forma a aproximar os conceitos.

Na atual fase da sociedade humana, hábeis extensores permitem projetar a imaginação para além do corpo físico. Seres híbridos detêm o necessário entendimento, diferencial que lhes permite transitar pelos mundos criados por essa nova realidade. Essa constatação possibilita inferir que a integração dos mundos virtuais e mundos reais deixa transparecer a importância da adoção de linguagens que venham a reduzir as distâncias entre os interlocutores, máquinas ou humanos, observada a exigência cada vez maior de linguagens adequadas que permitam uma interlocução eficiente e condizente com o estágio tecnológico.

Nesse contexto, a realidade presente, cada vez mais calcada em imagens, necessita dos conhecimentos imagéticos para sua completude. Tornar esses saberes domínio da população é tarefa para os vários elementos envolvidos nessa ação tridimensional que, além de exigir o domínio de vários conhecimentos por parte dos interlocutores, requer condição de interpretação de diversas linguagens em um mesmo tempo e um só espaço.

Importa considerar como primordial o aprofundamento da linguagem das imagens, importante e atuante elemento dessa nova realidade. Sua presença atrai interlocutores a um sem-número de écrans, exigindo o necessário domínio dessa ferramenta imagética cada vez mais presente na vida de nossa espécie e vital para a decodificação da mensagem.

Todavia, definir a importância da imagem na construção do real não é tarefa simples. Paraphraseando Aristóteles que, ao afirmar somente existem pensamentos quando existem imagens, enfatiza-se que o pensar exige a presença destas. Dessa forma, numa sociedade em que a velocidade da informação é cada vez maior, o letramento visual assume a condição de ferramenta apropriada na integração das informações visuais no processo informacional.

Em um universo multimidiático, falar em letramento conduz a um pensamento exotópico, desde que a realidade tridimensional exige um olhar diferenciado para além da habilidade de ler e escrever. É importante retomar o termo cultura da convergência de Jenkins (2009, p. 41), que considera o fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos

mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento [...] a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final.

A ação, todavia, não ocorre por meio dos suportes e sim “dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais” (JENKINS, 2009, p. 28). Por meio de fragmentos informacionais retirados do fluxo midiático é possível compor os recursos necessários que permitam providenciar o entendimento de nossa vida cotidiana (JENKINS, 2009).

Esta pesquisa desenvolveu uma revisão bibliográfica perquirindo a evolução da imagem ao longo da história, aquela aplicada aos *Comics*.

As reflexões indicam de certo modo as transformações no mundo da comunicação, geradas pelas TCDs e suas implicações no universo das HQs. Percebe-se ao longo dos estudos que esse formato comunicacional (imagético) requer um outro modo de letramento, para responder a todas as dimensões comunicacionais, seja de sentido cultural, econômico, de entretenimento, seja de sentido educacional.

As HQs constituem importante instrumento de auxílio para o desenvolvimento do Letramento Visual. Cabe reforçar que esse formato não pode ser considerado somente enquanto suporte produzido para o meio educacional, mas também como peça importante do processo. Sua importância é passível de ser avaliada ao observarmos a linha de tempo adicionada à presente pesquisa, demonstrando o avanço que os *Comics* empreenderam desde seu surgimento.

Não se trata de assumir como verdades o que está aqui expresso, mas observar que os *Comics* promovem no leitor mudanças oriundas da necessária adequação à linguagem que lhe é característica. Importa citar, e reforçar, seu aspecto mais relevante, a necessidade por parte do leitor de completar os quadros ausentes. Contrariamente ao cinema, há necessidade de que sejam adicionados mentalmente aquilo que não foi expresso, ação que disponibiliza ao usuário um exercício imagético que, ao tornar-se habitual, o habilita a conceber estruturas imagéticas e decodificá-las no seu dia a dia, auxiliando no desenvolvimento da linguagem das imagens.

Nesse contexto, é possível definir que as potencialidades que os *Comics* encerram permitem, se apropriado ao processo de letramento, um salto significativo para os indivíduos que fazem uso desse formato comunicacional, e de forma direta, pois a única exigência do formato em questão se prende à sua leitura e decodificação,

exigindo apenas adequação às modificações presentes no tocante ao aspecto do significado dos signos utilizados para sua elaboração e sua disposição no quadro sequencial.

Em relação ao objeto específico do estudo das HQs, a pesquisa revela que o marco inicial desse modo de comunicação ocorre a partir da influência dos ares impressionistas, no século XIX, e supera-se com a tridimensionalidade do modo de comunicação digital. Ao longo do desenvolvimento dessa arte observam-se momentos marcantes enquanto arte-expressão, culminando com o efeito pós-modernista e sua efemeridade expressa.

Os desafios comunicacionais atuais exigem um leitor cada vez mais hábil em operar com diversas linguagens de forma simultânea. Essa constatação indica que as atividades educacionais necessitam considerar com maior rigor os modos de letramento disponibilizados.

Esta pesquisa não tratou de dados empíricos e não pretende dar conta de toda a envergadura teórica; sugere, portanto, maior aprofundamento.

REFERÊNCIAS

- ALONSO, M. Com as cores da escuridão e a poesia da alma: o impressionismo em Orígenes Lessa. **Terra roxa e outras terras**: Revista de Estudos Literários, v. 24, p. 92-103, dez. 2012.
- APPOLINÁRIO, F. **Metodologia da ciência**: filosofia e prática da pesquisa. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2006.
- ARAÚJO, J.; LIMA-NETO, V. Ruptura não, linkagem sim: o hipertexto e as enunciações na web. **Revista de Estudos Linguísticos Veredas**: v. 16, n. 2, p. 56, jul. 2012.
- ARAÚJO, J. C.; DIEB, M. (Org.). **Letramentos na web**: gêneros, interação e ensino. Fortaleza: Edições UFC, 2009.
- AUMONT, J. **A imagem**. Campinas: Papirus Editora, 1993.
- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins fontes, 2003.
- BARTHES, R. **A retórica da imagem**. In: ———. **O óbvio e o obtuso**: ensaios críticos. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- BEIGUELMAN, G. **O livro depois do livro**. São Paulo: Ed. Peirópolis, 2003.
- BELMIRO, C. A. A imagem e suas formas de visualidade nos livros didáticos de português. **Educação & Sociedade**, ano XXI, n. 72, ago, 2000.
- BERNARDET, J.-C. **O que é cinema**. São Paulo, Brasiliense, 1983.

BERNERS-LEE, T.; HENDLER, J.; LASSILA, O. The semantic web: a new form of web content that is meaningful to computers will unleash a revolution of new possibilities. **Scientific American**, New York, may 2001. Disponível em: <<http://www.cs.umd.edu/~golbeck/LBSC690/SemanticWeb.html>>. Acesso em: 12 jan. 2014.

BRAIT, B. PCNs, gêneros e ensino de língua: faces discursivas da textualidade. In: ROJO, R. H. (Org.). **A prática de linguagem em sala de aula: praticando os PCN's**. Campinas: Mercado de Letras, 2000.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental: Língua Portuguesa**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CAMARGO, I. A. Um recorte semiótico na produção de sentido: imagem em mídia impressa. **Domínios da Imagem**, Londrina, n. 1, p. 111-118, nov. 2007.

CAPRA, F. **O ponto de mutação**. São Paulo: Cultrix, 2002.

CARIAGA, N. C.; DURIGAN, M. O ensino da língua na web: uma aventura pelo labirinto do hipertexto. **Veredas on-line: a temática**, Juiz de Fora, n. 1, p. 75-87, 2010. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/revistaveredas/files/2010/08/ARTIGO-6.pdf>>. Acesso em: 12 maio 2014.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CATAPAN, A. H. Pedagogia e tecnologia: a comunicação digital no processo pedagógico. **Educação**, PUCRGS, Porto Alegre, v. 26, n. 50, p.141-153, 2003.

CATAPAN, A. H. Mediação pedagógica diferenciada. In: ALONSO; RODRIGUES; BARBOSA. (Org.). **Educação a distância: práticas, reflexões e cenários plurais**. Cuiabá: EdUFMT, 2009. p. 69-79.

CHOO, C. W. **A organização do conhecimento: como as organizações usam a informação para criar conhecimento, construir conhecimento e tomar decisões**. São Paulo: SENAC, 2003.

COSTA, L. A. **Desnaturar desmundos: a imagem e a tecnologia para além do exílio no humano**. 2012. Tese (Doutorado em Informática na Educação) – Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

DALEY, E. Expandindo o conceito de letramento. **Trab. Ling. Aplic.**, Campinas, v. 49, n. 2, p. 481-491, jul./dez. 2010.

DEBRAY, R. **Vida e morte da imagem: uma história do olhar no Ocidente**. Petrópolis: Vozes, 1994.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

DELEUZE, G. **A imagem-tempo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2005.

DEMO, P. Alfabetizações: desafios da nova mídia. **Ensaio**, Rio de Janeiro, v. 15, n. 57, p. 543-564, out./dez. 2007.

DESCARTES, R. **Discurso do método**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

DIONÍSIO, A. P. Gêneros multimodais e multiletramento. In: KARXOSKI, B. G.; BRITO, K. S. (Org.). **Gêneros textuais: reflexões e ensino**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

DRUCKER, P. **Sociedade pós-capitalista**. São Paulo: Pioneira, 1993.

_____. From capitalism to knowledge society. In: NEEF, D. (Ed.). *The knowledge economy*. Boston: Butterworth-Heinemann, 1998.

ECO, H. Sobre os espelhos. In: _____. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

EISNER, W. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

FABRIS, M. A modernidade de Lewis Hine. **Revista CROP**, n. 14, p. 156-167, 2010.

FACHIN, V. S.; OLIVEIRA, R. D. de. Imagem & mídia: relações com o ensino. **Comunicação & Mercado**, Dourados, UNIGRAN, v. 1, n. 2, p. 88-100, nov. 2012. Edição especial.

FERREIRA, E. M. A. F. **Novela gráfica**: a emancipação do gibi. In: ENCONTRO DA ABRALIC. INTERNACIONALIZAÇÃO DO REGIONAL. UEPB/UFPG, 13. 2012. Campina Grande. **Anais...** Belém: ABRALIC, 2012.

FLUSSER, V. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. In: CARDOSO, Rafael (Org.). São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FLUSSER, V. **O mundo codificado 2**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

FONSECA, L. M. da. Leitura de imagens e a formação de leitores. **Caderno de Pesquisa**, v. 36, n.128, p. 451-472, maio/ago. 2006,.

FRANCO, E. S. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede internet. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2004.

- FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. São Paulo: Paz e Terra, 1980.
- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FREIRE, P. **A importância do ato de ler**. São Paulo: Cortez, 2005.
- FREIRE, P. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 2011.
- FUSARI, M. F. de R.; FERRAZ, M. H. C. de T. **Arte na Educação Escolar**. São Paulo: Cortez, 1993.
- GATTI, B, A. Pesquisa, educação e pós-modernidade: confrontos e dilemas. **Cadernos de Pesquisa**, v. 35, n. 126, p. 595-608, set./dez. 2005.
- GRIMME, K. H. **Impressionismo**. Colônia: Taschen do Brasil, 2009.
- GUATTARI, F. **Caosmose: um novo paradigma estético**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- HABERMAS, J. **Conhecimento e interesse**. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.
- HABERMAS, J. **Dialética e hermenêutica**. Para a crítica da hermenêutica de Gadamer. Trad. de Álvaro L. M. Valls. Porto Alegre: L&PM, 1987.
- HAUSER, A. **História social da arte e da literatura**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- HOGARTH, B. **O desenho anatômico sem dificuldade**. Singapore: Evergreen, 1998.

HUSSERL, E. **Idealidade da linguagem**. In: Filósofos através dos textos: de Platão A Sartre. São Paulo: Paullus, 1997.

JAPIASSU, M. **O mito da neutralidade científica**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KENSKI. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas: Papyrus, 2003.

KLEIMAN, A. B. Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: KLEIMAN, Angela B. (Org.). **Os significados do letramento**. Campinas: Mercado de Letras, 1995.

KLEIMAN, A. B. **Preciso “ensinar” o letramento? Não basta ensinar a ler e a escrever?** Campinas: CEFIEL, 2005.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images: the grammar of visual design**. London: Routledge, 1996.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication**. London: Arnold, 2001.

LACAN, J. **O estádio do espelho como formador da função do eu**. In: Escritos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

LAKOFF G; JOHNSON M. **Metaphor in de flesh: the embodied mind and its challenge to western thought**. New York: Basics Books, 1999.

LEIBNIZ, G. W. **Discurso da metafísica**. Madrid: Aliança Editorial, 1982.

LÉVY, P.; AUTHIER, M. **As árvores de conhecimentos**. São Paulo: Editora Escuta, 1995.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

LIPOVETSKY, G. **O luxo eterno**: da idade do sagrado ao tempo das marcas. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

LEÃO, L. **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC, 2005.

LIMA, A. P. B. Mota de. Conhecendo imagens, sistematizando em palavras. **Ciclos**, Florianópolis, v. 1, n. 1, set, 2013.

LUIZINES, S. F. A leitura que forma o mediador, forma o olhar e ajuda a ler o mundo? In: AQUINO, André. (Coord.). **Diálogo entre arte e público**. Recife: Fundação de cultura Cidade do Recife, 2008. p. 59-62.

LYOTARD, J.-F. **O Pós-moderno**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1993.

MACKEN-HORARIK, M. Interacting with the multimodal text: reflections on image and verbiage in ArtExpress. In: **Visual Communication**, London, v. 3, n. 1, p. 5-26, 2004.

MANGUEL, A. **Lendo imagens**: Uma história de amor e ódio. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

MAYER, R. **Multimedia learning**. New York: Cambridge University Press, 2001.

MCCLLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda., 2005.

MCLUHAN, M. O meio é a mensagem. In: ———. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.

MERLEAU-PONTY, M. **O olho e o espírito**. São Paulo: Cosac & Naify, 1985.

———. M. **Fenomenologia da Percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MORAES, S. E. Currículo, transversalidade e pós-modernidade. In: SANTOS FILHO, J. C. dos (Org.). **Escola e universidade na pós-modernidade**. São Paulo: Mercado das Letras, 2000.

MORAN, M.; MASETTO, M.; BEHRENS, M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papirus, 2007.

MOTTER, R. M. B. **My way**: um método para o ensino-aprendizagem da língua Inglesa. 2013. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Centro Tecnológico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Trad. Elissa Khoury e Marcelo Fernandes Cuzziol. São Paulo: UNESP, 2003.

NONAKA, I.; TAKEUCHI, H. **Criação do conhecimento na empresa**: como as empresas japonesas geram a dinâmica da inovação. Rio de Janeiro: Campus, 1997.

OGLIARI, C.; CATAPAN, A. H. Os bastidores das novas tecnologias. In: CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO INATEL – INCITEL. 2013. Santa Rita do Sapucaí. **Anais...** Santa Rita do Sapucaí: INATEL, 2013. p.19-30.

OGLIARI, C.; CATAPAN, A. H. Letramento visual: reconhecendo a imagem na transmissão da informação. In: CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO INATEL – INCITEL. 2014. Santa Rita do Sapucaí. **Anais...** Santa Rita do Sapucaí: INATEL, 2014. p. 143-147.

OLIVEIRA, S. Texto visual, estereótipos de gênero e o livro didático de língua estrangeira. **Trab. Ling. Aplic.**, Campinas, v. 47, n.1, p. 91-117, 2008.

OLIVEIRA, S. Explorando o texto visual em sala de aula. **Trab. Ling. Aplic.**, Campinas, v. 46, n. 2, p. 181-197, jul./dez. 2007.

- OLIVEIRA, S. R. **Imagem também se lê**. São Paulo: Rosari, 2006.
- PEIRCE, C. S. **Semiótica e filosofia**: textos escolhidos. São Paulo: Cultrix, 1984.
- PERASSI, R. Gramática comparada da representação gráfica. **Convergências**, v. 6, p. 1-10, nov. 2010.
- PETRY, L. C. Estruturas cognitivo-ontológicas dos metaversos. **Revista FACOM**, n. 22, 2010. Disponível em:<http://www.faap.br/revista_faap/revista_facom/facom_22/indice.html>. Acesso em: 12 maio 2014.
- PIGNATARI, D. **Informação. Linguagem. Comunicação**. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- PIMENTA, S. G.; GHEDIN, E. (Org). **Professor reflexivo no Brasil**: gênese e crítica de um conceito. São Paulo: Cortez, 2002.
- PROCÓPIO, R. B.; SOUZA, P. N. Os recursos visuais no ensino-aprendizagem de vocabulário em língua estrangeira. **Maringá**, v. 31, n. 2, p. 139-146, 2009.
- RIBEIRO, A. E. Como crianças percebem o leiaute antes de aprenderem a ler. **Revista de Linguística**, v. 54, n. 2, jul. 2010.
- RIESLAND, E. **Visual literacy and the classroom**. 2006. Disponível em: <<http://education.jhu.edu/PD/newhorizons/strategies/topics/literacy/articles/visual-literacy-and-the-classroom/index.html>>. Acesso em: 17 jan. 2014.
- ROJO, R.; MOURA, E. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.
- ROUANET, S. P. Reinventando as humanidades. In: ———. **As razões do iluminismo**. São Paulo: Companhia das Letras. 1987.

- SÁ, O. de. **Linguagens líquidas e literatura**. In: Kalíope, ano 5, nº 1, jan./jun. 2008, p. 31-36.
- SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- SANTAELLA, L.; NÖTH, W. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2007.
- SANTAELLA, L.; ARANTES, P. (Org.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**, São Paulo: EDUC, 2008.
- SARTORI, G. **Homo videns: televisão e pós-pensamento**. Bauru: Edusc, 2001.
- SASIETA, H. A. M.; BEPPLER, F. D.; PACHECO, R. C. S. Um modelo para visualização do conhecimento baseado em arquétipos visuais. *Acta Scientiarum - Technology*, v. 34, n. 4, p. 381-389, 2012.
- SAUSSURE, F. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 2006.
- SCHLEMMER, E. **O trabalho do professor e as novas tecnologias**. In: Textual, v. 1, nº 8, Porto Alegre, 2006, p. 33-42.
- SERRES, M. **A lenda dos anjos**. São Paulo: Aleph, 1995.
- SERRES, M. **Os cinco sentidos**. Filosofia dos corpos misturados. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- SERRES, M. **Variações sobre o corpo**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- SILVA, R. M. G.; BRITO, F. R. **Ensino de ciências e geografia**. Dos movimentos fragmentários à compreensão globalizada do conhecimento escolar. Currículos, saberes e culturas escolares. Capinas: Alínea, 2007.

SILVEIRA, S. A. da. **Recursos Educacionais Abertos: práticas colaborativas políticas públicas**. Salvador: Edufba; São Paulo: Casa da Cultura Digital, 2012.

SNYDER, I. Ame-os ou deixe-os: navegando no panorama de letramentos em tempos digitais. In: ARAÚJO, J. C., DIEB, M. (Orgs.). **Letramentos na Web**. Fortaleza: Edições UFC, 2009. p. 23-45.

SONTAG, S. **Ensaio sobre fotografia**. Lisboa: Dom Quixote, 1986.

SOUZA, T. C. C. de. A análise do não verbal e os usos da imagem nos meios de comunicação. *Ciberlegenda: Revista do Programa de Pós-graduação em comunicação da Universidade Federal Fluminense*, n. 66, 2010.

SOUZA, G. L. M.; MACIEL, J. W. G. A importância das web-standards e da web semântica para o letramento digital. **Revista Eletrônica Temática**, Ano 6, n. 3, mar. 2010.

SPIRKIN, A. **El materialismo dialéctico**. Barcelona: Editorial Progreso, 1983.

SPROCCATI, S. **Guia de história de arte**. Lisboa: Editorial Presença, 1994.

STOKES, S. Visual literacy in teaching and learning: a literature perspective. **Electronic Journal for the Integration of Technology in Education**, v. 1, n. 1, 2002. Disponível em: <<http://ejite.isu.edu/Volume1No1/pdfs/stokes.pdf>>. Acesso em: 21 jan. 2014.

STRICKLAND, C. **Arte comentada: da pré-história ao pós-moderno**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

SVEIBY, K. E. **A nova riqueza das nações**. Rio de Janeiro: Campus, 1997.

TAN, S. **The arrival**. Melbourne: Scholastic Publishers, 2006.

TERRA, J. C.; GORDON C. **Portais corporativos: a revolução na gestão do conhecimento**, São Paulo: Negócio Editora, 2002.

THING, L. (Ed.). **Dicionário de tecnologia whatis.com: a mais completa fonte de consulta sobre tecnologia da informação, ciência da computação, comunicação e aplicações web**. São Paulo: Futura, 2003.

TIFFIN, J.; RARASINGHAM, L. **A universidade virtual e global**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

TOFFLER, A. **Choque do futuro**. Lisboa: Edição Livros do Brasil, 1970.

TORO, J. B. **Códigos da modernidade: capacidades e competências mínimas para participação produtiva no século XXI**. Porto Alegre: Fundação Maurício Sirotsky Sobrinho, 1998.

UEXKÜLL, V. J. **Dos animais e dos homens**. Lisboa: Livros do Brasil, 1982.

VERAS, A. C. Entre imagens e palavras: a relação da fotografia com a linguagem verbal. Intercom, na Divisão Temática de Comunicação Audiovisual In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 11. Teresina. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2009. p.1-10

VERGUEIRO, W. et al. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2007.

VIRILIO, P. **Velocidade e política**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

WERTHEIN, J. A sociedade da informação e seus desafios. **C. Inf.**, Brasília, v. 29, n. 2, p. 71-77, maio/ago. 2000.

XAVIER, A. C. O. **Hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital**. Tese (Doutorado

em Linguística) – Instituto de Estudos da Linguagem da Unicamp, Campinas, 2002.

ZAMBONI, S. **Pesquisa em Arte**: um paralelo entre arte e ciência. Campinas: Autores Associados, 2001.

ZILBERMAN, R. A tela e o jogo: onde está o livro? In: MARTINS, A. A. et al. (Org.). **Livros e telas**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.