



O SIGNO NA IMAGEM DIGITAL

THE SIGN IN DIGITAL IMAGE

Claudio Victor Costa de Araujo¹

RESUMO

O artigo abordará a semiótica da imagem da visão geral, a imagem como signo, até a especificidade do signo visual voltado a reflexão do campo visual digital, onde será analisado as peculiaridades do signo na imagem envolvida pelo meio virtual. Pontuando a relação cognitiva do indivíduo diante da imagem digital, imagem sintética pertencente ao processo expansivo da virtualização da sociedade.

PALAVRAS-CHAVE

Signo; Imagem digital; Indivíduo.

ABSTRACT

The article will approach the semiotics of the image of the general view, the image as a sign, until the specificity of the visual sign focused on the reflection of the digital visual field, where the peculiarities of the sign in the image involved by the virtual environment will be analyzed. Punctuating the cognitive relationship of the individual facing the digital image, a synthetic image belonging to the expansive process of virtualization of society.

KEYWORDS

Sign; Digital imaging; Individual.

Já tratado em reflexões da pesquisa, a qualidade sígnica da imagem em sua função cognitiva, a semiótica da imagem, suas atividades nos mais diversos campos da mídia são assuntos tratados e ainda a serem discutidos ao longo do desenvolvimento tecnológico. Com a evolução das possibilidades digitais, se torna nítido a crise das representações clássicas. Compreender as imagens provenientes da virtualidade traz em seu reconhecimento a estrutura que as compõem. Pois, construídas de maneira artificial, sintética, com a composição da linguagem de algoritmos binários, a imagem é formada de maneira “independente” de seu objeto original, fundamento segundo Levy (2015). São produtos de cálculos matemáticos sob a orientação da organização dos algoritmos. Compreendidas por meio da síntese matemática, numérica, binária, obedientes e organizadas pela sequência

¹ Claudio Victor Costa de Araujo é mestrando do Programa de Pós Graduação em Artes – PPGA / Ufes. Graduado em Artes Plásticas pela Universidade Federal do Espírito Santo – Ufes. Atualmente é servidor público (Designer) do Departamento de Imprensa Oficial - DIO/ES. Pesquisa no campo da semiótica, o instante, o indivíduo e o meio virtual. Contato: claudiovcaraujo@hotmail.com.



lógica do cálculo, as imagens digitais não se referenciam em sua totalidade à representação do mundo real, simulam e estão alocadas em outro modo de realidade (LEVY, 1996 apud LEMOS, 1997).

Com o notável crescimento das vias de virtualidade, que se embrenham e alcançam cada vez mais campos da realidade, a digitalização da imagem real toma o caráter ágil de elaboração das informações do mundo real. Passa a ser configurada como fórmula de compreender e enquadrar o real em novo meio de comunicação social. Agora contido sob as desobstruções da imaterialidade, as fórmulas de criação destas imagens digitais são aplicadas como caminho mais adequado para a transformação do mundo real inserido e convertido como modelo de simulação gerado por combinações binárias. A visão da realidade passa a ser vista como reprodução imagética sintetizada, que são traduzidas, convertidas e transformadas pelos artifícios tecnológicos do computador.

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

A imagem digital, infográfica, imagem proveniente da computação gráfica, molda-se a partir de linguagem própria de desenvolvimento, os algoritmos do código binário. A digitalização, a virtualização da sociedade, se encaixam e acompanham na contemporaneidade em campos cada vez mais abrangentes atingindo não só o âmbito imagético, como cultural, econômico, comunicacional e antropológico. Ao considerar a formação destas imagens, seu suporte, essas imagens processadas por computadores, o digital permitirá a definição de cada ponto da imagem, o elemento gráfico da imagem virtual, o pixel, que por sua formação projetada de forma artificial, seu elemento é manipulado e processado a um dispositivo de exibição, como os monitores, ao qual se atribui configurações desejadas. Logo, pode ser compreendido como menor ponto que forma uma imagem digital, e organizados em



conjunto formam a imagem sintetizada, o que leva então ao controle total desta composição.

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

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

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

A produção da imagem não se define mais pela realidade do natural, mas, se aplica em um universo onde tudo se converte em números, numa sociedade do virtual, que tem em sua comunicação um modelo de realidade simulado na imagem. Na virtualidade, se pode ser compreendido por números, pode ser realizado em seu paralelo, que segundo Levy (1996),



não é o oposto da realidade, mas está desprendida do agora, não está presente, corre em velocidades e tempos diferentes.

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

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

Mesmo que possa parecer nítida a perda da relação direta entre a imagem digital e o objeto, sua desnaturalização, onde o objeto que dá origem à imagem é formulado por artifício tecnológico, sua representação visual não perde sua significância. Pois reconhecido a representação como signo, onde seu conceito está principalmente no conceito inglês *representation(s)* como sinônimo, a representação visual do meio digital se alimenta das mesmas associações sógnicas características da realidade material. Com a qualidade de signo, a representação já se encontra na primeira fase de Peirce, 1865, onde posiciona a semiótica como “a teoria geral das representações” (PEIRCE, 1982-89, W1 p.174).

Caracterizado a relação sógnica da representação, ou seu processo de utilização sógnica, sua amplitude conceitual caminha da semiose até a relação de objeto, ou até a função referencial sógnica (SANTAELLA & NOTH, 2012). Para Dretske (1988, p. 51-77) signos convencionais



como naturais podem representar, contanto que atuem com a função significativa em um sistema de representação.

Sustentado pela definição de Peirce, representação é quando se é apresentado um objeto a um intérprete de um signo ou a relação entre o signo e o objeto. Como explica Peirce: “Eu restrinjo a palavra representação à operação do signo ou à sua relação como o objeto para o intérprete da representação” (PEIRCE, VI, p.540 apud SANTAELLA & NOTH, 2012, p. 17). O signo que está locado no campo visual digital, que é constituído por meio da síntese matemática, regrado e organizado pela sequência lógica dos cálculos, nas imagens digitais não se referencia diretamente à representação do mundo real, tem em si a simulação aliada a outro modo de realidade, o virtual, como defendido por Levy (1996). E, conforme significado de representação para Peirce, sua configuração é formada pela relação do *interpretante*, o indivíduo, com o signo ou com o objeto, de acordo com as maneiras cabíveis ao complexo imaterial da virtualidade.

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

O signo da imagem é visto como a busca por reconhecer no campo semiótico, no conceito da imagem, sua qualidade sígnica. Ao desenvolver a análise de imagem sob o ponto de vista do conceito, chega-se a uma divisão de pontos opostos. O primeiro vê a imagem como perceptível em sua clareza ou por sua própria existência. O segundo ponto está na multiplicidade da imagem mental, que na ausência de estímulos visuais pode ser produzida. Tal divisão do ponto de vista estrutural das posições da imagem está na percepção e captação do sujeito por material imagético e a imaginação em sua faculdade mental. Em primeiro ponto a imagem perceptível no campo real da materialidade e também no campo imaterial, no caso abordado, o universo binário do ciberespaço, e, da outra face, a capacidade cognitiva do produto mental capaz de, na ausência de estímulos visuais imediatos projetar formas e definições visuais no conteúdo da mente.

Quando observadas, as imagens podem ser divididas em duas maneiras primordiais, na qualidade de signos, onde compreende a ligação da representação de aspectos referências



do mundo visível, material, ou como representantes de si mesma, como formas puras e abstratas, coloridas ou não. Quando configuradas a transmissão vinda dos monitores, principal dispositivo de saída (*interface*), que transmite informações ao usuário, serem produzidas de forma direta, sem interferências do campo computacional, como exemplo do Moiré², trazem consigo igual capacidade de poder representar as suas amplitudes. Logo, devido à diferença das maneiras de observação, a semiótica da imagem tratará de forma objetiva, duas visões dos signos, a dicotomia dos signos icônicos contrários aos signos plásticos.

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

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

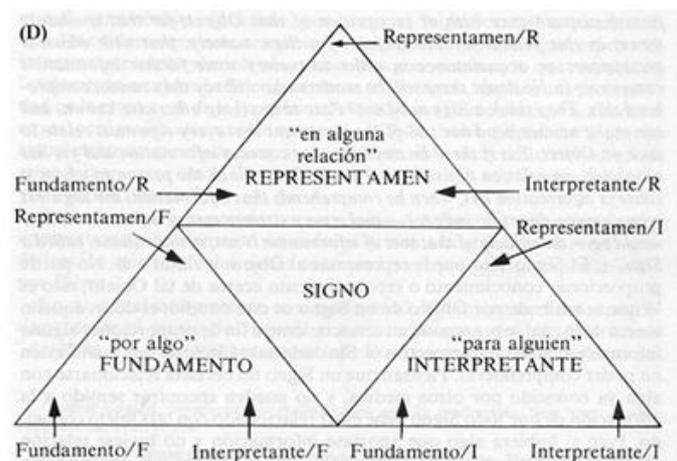


Figura 1 – Modelo triádico de Peirce. Fonte: <http://algarabiacomunicacion.blogspot.com>. Acesso em: 27/04/2019.

De acordo com Peirce, no modelo triádico do signo, o signo da imagem é formado por um significante visual, que remete a algo, objeto, de referência que está ausente na relação e

² “[...] efeito físico que dá ao trabalho (imagem) algumas passagens completamente abstratas e marca, ao mesmo tempo, a presença da própria imagem da tela do computador [...]” ZORZAL, Bruno. *Imagens de imagens e a Fotografia digital*: Penelope Imbrico. 2017, p.37.



estimula no espectador a produção de seu significado ou uma ideia do objeto. Tendo em vista que o princípio de semelhança oferece e se inclina à faculdade do espectador de combinar os três elementos de formação do sistema triádico do signo, (*representamen*, interpretante, fundamento), pode-se reconhecer a liberdade de trânsito entre os pontos de aplicação do conceito de imagem.

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

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



Figura 2 – Sem título. Autor desconhecido. S/d. Fotografia digital. Fonte: <https://universeofchaos.tumblr.com>. Acesso em: 27/03/2019.

Já em análise da imagem apresentada (Figura 2), sua composição não retrata os signos icônicos de referência ao objeto, mas sim outra maneira de expressão do signo, o plástico, que neste caso, trata a composição amarela, o que seria definido como “amarela”, no entanto, essa forma também pode representar pela “cor amarela”.

Em primeiro momento é o significado de signo plástico, já na segunda, trata de um signo icônico. Porém, conforme exemplificação acima, o signo plástico e o signo icônico não



devem ser divididos como radicalidade de expressão contrário ao conteúdo de um signo na imagem. Pois, a essência do signo plástico é a soma dos significados observados pelo espectador que une as qualidades de textura, de cor, como da própria forma. O que levaria da origem plástica, sem referência direta, coisa alguma à associação com suas características que podem levar a cor amarela de algum objeto.

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



Figura 3 – Sem título. Autor desconhecido. s/d. Fotografia digital. Fonte: <http://benbentobox.tumblr.com>. Acesso em: 27/03/2019.

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

Onde há, um recorte fotográfico, com predominância da azul, como signo plástico, sem delimitações claras do ambiente, detém um homem com uma raquete em suas mãos. Não julgando a origem da capacidade cognitiva do espectador em reconhecer tais representações iniciais, prossegue-se. Quando observado a composição da representação imagética, podem-se questionar elementos e seus significados, os signos, carentes da colaboração do espectador como interpretante e atuante na leitura da forma. Por exemplo, se ao iniciar a



leitura de cima para baixo, percebe-se uma forma oval e escura ao contraste do azul de fundo, reconhecer seu significado, se isolado da composição, traria inúmeras possibilidades de formas e corpos circulares. Mas, a imagem contém mais signos.

Considerar o homem flutuante sobre o amplo fundo azul inicia a construção de resultados de seu movimento. Movimento recortado e representativo do instante, um instante detentor de dos três períodos do tempo, passado, presente e futuro. O Instante *pregnante*³, definição apresentada por Lessing (1767).

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

Em atenção especial a este signo, como auxílio da interpretação das outras representações caminha-se a conclusões. Se o homem salta com raquetes em suas mãos, com o movimento sugestivo de arremesso, com um fundo onde há uma linha branca delimitadora, é possível pela vestimenta e pela popularidade dos esportes, sugerir que seja “Tênis”, esporte praticado com bola proporcional as raquetes utilizadas. Assim, tal forma oval, o signo da imagem, tem em sua constituição um significante visual (*representamen* para Peirce), que traz e necessita do jogo de relações das assimilações pertencentes aos espectadores e que remeterá a alguma coisa, um objeto ausente (fundamento), esse sugerido pela leitura do outros signos da representação assim como suas experiências vividas, que evoca no indivíduo (interpretante) um significado, de que a forma é uma sombra do arremesso de uma bola de Tênis acionada pelo jogador.

Essa conclusão aplicada ao método triádico de Peirce traduz o que seria a ação da dinâmica entre o signo e o interpretante, o espectador. Que não é prejudicada quando reconhecida no âmbito virtual contemporâneo, mesmo já abordado questões e considerações que apresentam sua desconstrução do método de leitura das imagens já estabilizadas na sociedade, como a fotografia e o cinema, onde as relações de produção têm em seu

³ Definido como um instante pertencente ao movimento real e que é fixado na representação como momento representativo do passado e condutor do que se segue.



processamento a ligação direta e presencial com o objeto referencial. E, se tratado assim, que, de acordo com Peirce, as representações que estão entrelaçadas pelo conceito aos signos, são similares do ponto de vista semiótico com a teoria geral das representações.

Em consideração aos caminhos percorridos e direcionados a sociedade na contemporaneidade, o processo digital se distancia da representação. A ação antropológica da civilização do universo virtual se apoia sobre a crise da representação tradicional. Ao contrário do método cinematográfico e fotográfico, as imagens digitais são formadas de forma artificial, não excluindo sua relação de reconhecimento com a realidade, na linguagem independente da realidade material da natureza, a linguagem dos algoritmos.

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

Devido o advento das imagens digitais, a relação como o referencial não mais é se aplica diretamente, a simulação é formada e tem seu ato criador promovido pelos artifícios e recursos tecnológicos da combinação do sistema matemático. A maneira de interação, o dinamismo entre o indivíduo, o objeto e o referencial da natureza, foram reformuladas quando a leitura dos signos da imagem foram transferidas para a computação gráfica, a sua maneira de formação e armazenamento suprimem o caráter instável da imagem imaterial, que não se firma na tela, presente, porém sem elemento de composição da natureza real.

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



atualizável do fenômeno do tempo, independente de componentes ou elementos reconhecidos das dimensões espaciais.

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

Tendo a imagem infográfica, seu tempo, ganha então na qualidade sógnica de suas imagens o distanciamento da necessidade presencial de registro do real, o que logo propiciou em consequências fundamentais o aparecimento do tempo virtual. Assim como também uma expansão promovida pela imaterialidade da virtualidade, a ponto de reconhecer outra realidade em caráter imaterial sem abdicar de seu aporte visual construído. O papel do indivíduo consumidor da mutante linguagem comunicacional do ambiente virtual abre sua atuação sobre as imagens, que conforme as mudanças de padrões de sua formatação e circulação digitalizáveis da imagem digital, agora se encontram disponíveis aos usuários do meio, o que emerge tamanha liberdade de intervenções em ritmo acelerado na troca de informações visuais, no tempo da posição do espectador, em suas interferências pessoais perante a imagem, um tempo aberto a cada começo, meio e fim de cada instante capturado.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

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

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

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

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

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



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

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

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

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