

## Aspectos da hiperimagem em AlletSator

Eric Eroi Messa

**Resumo:** A proposta deste artigo é apresentar ao leitor uma breve reflexão sobre a obra AlletSator, especialmente sobre como alguns dos trechos desta obra hipermidiática atuam frente àquele que interage com ela. Se consideramos o termo hipermídia como referência a uma determinada linguagem, ao deparar com um produto desta linguagem temos em mãos uma obra que pode oferecer características que envolvem a percepção daquele que interage com ela de maneira particular e portanto diferente de outras linguagens. No caso de AlletSator, estamos em busca de momentos da obra que promovam uma contemplação geradora de sentido. Ou seja, uma reflexão, uma construção de raciocínio que ocorre durante o percorrer da obra hipermidiática, ou melhor, durante determinado trecho desta obra hipermidiática denominado *hiperimagem*, refletindo como o uso híbrido das matrizes verbal, sonora e visual, aliadas às características de programação como o processo randômico podem construir um sentido.

**Keywords:** hipermídia, imagem, hipertexto

Imagem de AlletSator disponível em CD-ROM.

Ao considerar a análise de uma obra hipermidiática como AlletSator, deparamos com o inconveniente da necessidade, em determinados momentos, das referências. Necessitamos da citação de trechos da obra. Porém,

por se tratar de uma obra em hipermídia, sua reprodução no formato impresso obriga a uma espécie de “tradução”, pois o que visualizamos no impresso sempre será algo aproximado, mas nunca o próprio objeto. AlletSator, criação dos pesquisadores Luís Carlos Petry (PUC/SP, Brasil) e Pedro Barbosa (ESMAE, Portugal) é um ótimo exemplo de tal situação pois a proposta dos autores é justamente pesquisar as possibilidades narrativas oferecidas pela tridimensionalidade aplicada na hipermídia.

Essa “tradução” para o meio impresso pode ocorrer através da construção de um texto descritivo do que é visualizado no computador. Por mais detalhada que seja essa descrição, fatalmente ela se coloca como um novo produto, ou seja, sob o ponto de vista semiótico, aquele que leu a descrição nunca vivenciará a mesma experiência daquele que efetivamente interagiu com a obra hipermidiática. Vale ressaltar que não se pretende valorizar um ou outro formato, apenas evidenciar que são experiências distintas. É por essa razão que utilizamos a palavra “tradução” aqui, pois ocorre de fato uma conversão de uma experiência para uma outra diferente, que é referente ao mesmo tema, porém em sua essência diferente.

Imagem de AlletSator disponível em CD-ROM.

No âmbito da semiótica, sob os aspectos de primeiridade, secundidade e terceiridade

propostos por Charles S. Peirce, essa tradução afeta todas as categorias. No entanto, proponho aqui uma reflexão sobre as drásticas alterações que ocorrem em relação aos aspectos sensíveis presentes na categoria denominada primeiridade. Isto porque, tal como é proposto pela semiótica peirciana, ao vermos um signo qualquer, obrigatoriamente percorreremos as três categorias universais. Assim, nesse processo, enquanto a primeiridade refere-se a todo aspecto de qualidade vivenciado no ato da experiência, a secundidade diz respeito a reflexão comparativa (com experiências do passado) realizada imediatamente após o impacto primeiro. Finalmente, a terceiridade é a representação feita posteriormente à reflexão comparativa.

Imagem de AlletSator disponível em CD-ROM.

Dessa forma, as qualidades sensíveis da primeiridade causam o impacto inicial, vivenciado naquele instante único (presentidade) do fenômeno. Portanto, não é possível nem mesmo tentar descrever qualquer aspecto sensível existente naquele momento, pois sua descrição exige o uso da memória em busca de um sentimento semelhante vivenciado no passado e, este processo, por sua vez, já é um aspecto da secundidade (Peirce, 2003:15). O próprio sentimento presente na experiência visual deve ser compreendido como um signo interpretado (terceiridade).

Postos tais elementos metodológicos, podemos observar que as qualidades sensíveis que permeiam a primeiridade de um signo

em forma de texto, não serão as mesmas daquelas provenientes de uma obra hipermidiática que, para além da matriz verbal, faz uso também das matrizes visuais e sonoras,<sup>1</sup> a saber, ao transformarmos em forma de texto elementos que eram provenientes de outros formatos como, por exemplo, uma imagem ou um som: interferimos completamente nos aspectos da primeiridade.

Outra possibilidade para este artigo, diferente da descrição textual, é imprimirmos uma *tela* da obra hipermidiática mas, ainda neste caso, por se tratar da transformação para uma imagem fixa, resultará numa perda, principalmente quando estão envolvidas ações relacionadas ao tempo, como uma imagem animada ou ainda recursos de programação que realizam interferências na *tela*, somente para citar dois casos oportunos. Justamente por essas razões, não consideramos igualmente adequada a idéia de *tela*. Em determinados casos, a idéia de *cena*, proveniente do cinema, parece atender melhor à necessidade da descrição de um momento específico de uma obra hipermidiática mas, em nosso entender, a melhor proposta seria a de utilizar-se aqui o termo *hiperimagem*<sup>2</sup> para referirmos determinado trecho da hipermídia, contemplando assim as ações temporais e também outros recursos como a programação de interferências que envolvem o movimento do *mouse* (rato), por exemplo.

Imagem de AlletSator disponível em CD-ROM.

Nesta imagem que acompanha o artigo temos um exemplo da impossibilidade de represen-

tação plena de uma *hiperimagem* através do meio impresso. O que é possível visualizar na imagem é apenas um único instante de uma *hiperimagem*. Ora, com isso, as informações obtidas a partir da imagem impressa representam apenas uma pequena parte se comparadas àquelas fornecidas pela própria obra hipermediática. Aquele que teve oportunidade de conhecer e interagir com a obra sabe que ao deparar-se com essa *hiperimagem*, todo o cenário ao fundo desta *tela* é formado por diversas imagens que se alternam, seguindo os princípios de fusão de imagem da teoria da animação, destacando assim, um ou outro elemento a cada instante. Além disso, durante a contemplação das imagens animadas, temos concomitantemente uma locução que reproduz palavras relacionadas ao tema da obra, bem como uma trilha sonora que também terá seu potencial de interferência. Todos esses elementos oferecem uma gama maior de dados que, por sua vez, influenciam os modos como interpretamos o conjunto, o que permite concluir que a interpretação pode ser diferente quando vemos apenas uma *tela* impressa como neste exemplo.

A *hiperimagem* pode ser pensada como um recorte especial da obra hipermediática, no qual podemos identificar todos os recursos de imagem, som e texto aplicados num dado

momento e, inclusive, verificar ações randômicas ou qualquer solução de programação que considere o tempo e a lógica como fatores determinantes.

Dado estes elementos, podemos observar que a *hiperimagem* não se refere a uma imagem estática da obra hipermediática, mas a um determinado espaço temporal. Pois ao contemplar todos os recursos inseridos naquele determinado momento, a *hiperimagem* permite abarcar todo o potencial expressivo oferecido pela linguagem da hiperímídia.

Imagem de AlletSator disponível no CD-ROM.

Porém, retomando a discussão inicial, uma *hiperimagem* também não pode ser reproduzida no meio impresso e, por conta disso, como solução, pretendemos trabalhar com os dois formatos de “tradução” comentados anteriormente, ou seja, a impressão estática de um instante da *hiperimagem* e a descrição em forma de texto das ações temporais envolvidas naquele momento da obra hipermediática, reconhecendo assim o valor da linguagem verbal na sociedade e sua importância como formato mais racional para o discurso científico.

Pois afinal, nossa intenção não é desprestigiar o uso do texto, mas apenas evidenciar

**1** Sobre as matrizes verbal, visual e sonora, ver SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da Linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

**2** O termo *hiperimagem* foi utilizado anteriormente em MESSA, Éric Eroi. “A Imagem Sensível”. In: *Revista FACOM*. São Paulo: FAAP, núm.15, pág. 20-29, 2<sup>o</sup> sem/2005.

qualidades expressivas da imagem que foram ignoradas durante os últimos anos e agora mostram-se relevantes em casos como AlletSator. Desde o século XVIII, a linguagem verbal foi considerada a matriz prioritária para a documentação e transmissão do conhecimento científico, determinando assim a "(...) relação leitura/escrita como o único caminho possível à reflexão científica." (Bairon, 2006: 53). O escritor argentino Alberto Manguel lembra que a maioria dos livros que leu na infância, quando traziam imagens, exibiam-nas como meras repetições ou explicações do texto, eram ilustrações por assim dizer (Manguel, 2001: 19). Em concordância com Manguel, o professor de História da Cultura na Universidade de Cambridge, Peter Burke (2004), desenvolve toda uma obra onde afirma que a imagem sempre foi utilizada exclusivamente como mera ilustração pelos historiadores. Outro historiador, Ulpiano T. Bezerra de Meneses, faz reflexão semelhante ao dizer que "a dificuldade em dar conta da especificidade visual da imagem faz com que, muitas vezes, ela seja convertida em tema e tratada como fornecedora de informação redutível a um conteúdo verbal... considerada apta a desempenhar tão somente função ilustrativa." (Meneses *cit in* Martins; Eckert; Novaes, 2005: 40).

E, mais uma vez, recaímos sobre a mesma condição apresentada por Meneses, pois a fim de abordar uma obra hipermediática como AlletSator, acabamos por desenvolver um texto onde as imagens são utilizadas principalmente como ilustração. O que não é o caso, evidentemente, da própria obra AlletSator, o

que faz pensar qual não seria o resultado caso a proposta de análise presente nesse artigo fosse desenvolvida a partir da hipermídia e não do texto, pois ao invés de utilizar *telas* impressas para ilustrar a obra, poderíamos fazer uso de pequenos recortes de hiperimagens de AlletSator, possibilitando apresentar a capacidade de tais hiperimagens de "imprimir expressividades sensíveis que levantariam questões, abririam o campo das possibilidades, atraindo a atenção para a reflexão..." (Messa, 2005:24) o que faz retomar a questão do valor da primeiridade da semiótica de Peirce.

É importante evidenciar que abrir o campo de possibilidades em nosso entender está diretamente relacionado ao surgimento de questões e, nesse sentido, propomos uma aproximação com o processo de experiência que o filósofo Hans-Georg Gadamer apresenta em *Verdade e Método* (2004). Gadamer entende por experiência um processo essencial para o homem e que de maneira alguma pode ser negado a ele com o intuito de evitar qualquer frustração decorrente dessa experiência. A experiência é algo que deve ser vivenciado, mesmo quando gera frustrações, pois são elas que levantam perguntas que movem o homem na busca pelo conhecimento.

Um bom exemplo é a *hiperimagem* de AlletSator, que traz dentro de seu cenário um elemento volátil semelhante a um planeta que, conforme a interação do usuário, modifica seu formato dividindo-se em dois e então retornando ao seu estado original. Esse movimento de passagem de um estado

único para um quase-duplo pode trazer um elemento adicional para toda a significação dessa *hiperimagem*. A dualidade também aparece em outros elementos presentes no cenário, porém esse objeto volátil serve-nos como exemplo da possibilidade de construção de um significado a partir de uma imagem em movimento.

Imagem de AlletSator disponível em CD-ROM.

Imagem de AlletSator disponível em CD-ROM.

Outro exemplo que aborda as possibilidades oferecidas pelo ambiente hipermidiático é a *hiperimagem* desenvolvida por Petry e Barbosa em conjunto com o pesquisador Rui Torres (UFP, Portugal).

Imagem de AlletSator disponível em CD-ROM.

Ao aproximar-se de um elemento em forma de planeta, o usuário é direcionado para essa *hiperimagem* que apresenta um texto aplicado sobre o cenário. Novamente o recurso sonoro apresenta uma trilha e uma locução que acompanha a construção da *tela*. Chamamos de “construção” pois as palavras surgem por toda a *tela* durante o decorrer da *hiperimagem*, formando uma rede de significações que se completam com o recurso sonoro. As variedades de tamanho das palavras geram um efeito de ênfase para determinadas palavras; no entanto, mais tarde descobre-se serem escolhidas ao acaso, pois ao sair e retornar para essa *hiperimagem* vemos toda a “poesia digital” formando-se

novamente, porém desta vez com novas palavras em evidência. Mais uma vez, é um exemplo de um trecho da obra que exige a contemplação do usuário, pois o que se vê ao acessar a *tela* é diferente daquilo que aparece na *tela* momentos depois.

Imagem de AlletSator disponível em CD-ROM.

De qualquer maneira, o processo de construção de significados é algo complexo. Caso fosse possível ao leitor deste artigo vivenciar alguns trechos, algumas hiperimagens de AlletSator, talvez surgisse em algum momento a frustração pela incapacidade de compreensão plena daquele signo semiótico. Assim, a comparação que fazemos aqui é a de que o processo de interpretação de um signo envolve características do conceito de experiência de Gadamer; como já foi comentado anteriormente, é inevitável o surgimento de perguntas. Apesar da dúvida gerar certa frustração, são exatamente estes questionamentos que irão compor, a partir da reflexão, um sentido de orientação que indicará o caminho para a compreensão. Em nosso entender, não há interpretação que não se tenha originado de uma dúvida e de certo aspecto de frustração; assim sendo, “todo saber acaba passando pela pergunta” (Gadamer, 2004:474).

Imagem de AlletSator disponível em CD-ROM.

Este fato pode ser facilmente exemplificado logo no início da hipermídia de Petry e Barbosa. O que se apresenta é um cenário tridimen-

sional, um ambiente no qual fica evidente a necessidade do percorrer pelo espaço/ ambiente para interagir com a obra. Porém, compreender como se dá o processo de navegação pelo ambiente, bem como o significado de cada elemento, só se faz possível a partir da própria interação. Assim, parece-nos um sistema que atua a partir da busca por respostas às questões que surgem durante o próprio processo de exploração. Seguir adiante é ser capaz de responder perguntas.

## Bibliografia

BAIRON, Sérgio. "Tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital". In: *Revista Cibertextualidades*, Porto, Portugal: UFP, n.1, p.53-106, maio, 2006.

BURKE, Peter. *Testemunha Ocular: história e imagem*. Bauru, SP: Edusc, 2004.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método*; 6ª edição; trad. Flávio Paulo Meurer. Petrópolis, RJ: Vozes; Bragança Paulista, SP: Ed. Univ. São Francisco, 2004.

MANGUEL, Alberto. *Lendo Imagens: uma história de amor e ódio*; trad. Rubens Figueiredo, Rosaura Eichemberg, Cláudia Strauch. São Paulo: Cia. das Letras, 2001.

MARTINS, José de Souza; ECKERT, Cornelia; NOVAES, Sylvia Caiuby (orgs.). *O imaginário e o poético nas Ciências Sociais*. Bauru, SP: Edusc, 2005.

MESSA, Éric Eroi. "A Imagem Sensível". In: *Revista FACOM*. São Paulo: FAAP, núm.15, pág. 20-29, 2º sem/2005.

MESSA, Éric Eroi. *Hiperimagem: a imagem hipermídia aplicada ao conhecimento científi-*

co. São Paulo: PUC - SP, 2007. Dissertação de mestrado disponível em <http://www.messa.com.br/eric/hiperimagem>

PEIRCE, Charles S.. *Semiótica*; trad. José Teixeira Coelho Neto; 3a ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da Linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.