

PELA CRIAÇÃO DE UM SISTEMA DE IMAGENS-CHAVE

FOR THE CREATION OF A KEY IMAGES SYSTEM

*Luiz Antonio Luizio Coelho¹
Jose Salmo Dansa de Alencar²*

Resumo: Este estudo descreve os fundamentos de um sistema que toma imagens como mediadores para indexação e localização em acervos de livros ilustrados do Instituto Interdisciplinar de Leitura da PUC-Rio. Os principais pontos aqui desenvolvidos surgiram durante um seminário realizado em 2019 com temas pertencentes às referidas coleções. As áreas de conhecimento aqui consideradas foram Semiótica, Design e Sistemas de Informação. Mais adiante, contemplamos os fundamentos da Linguística e da Arte Sequencial, apontando as potencialidades de indexação e localização das mesmas nos livros em análise. Por fim, apresentamos análises de cinco livros como forma de exemplificar os conceitos discutidos. Este caminho exploratório através de ideias de diferentes áreas revelou-se adequado para a compreensão do livro ilustrado e para o inventário de elementos centrais para a criação de um sistema de imagens-chave aplicável a este objeto.

Palavras-chave: semiótica, imagem, livros ilustrados, catalogação.

Abstract: This study describes the foundations of a system that takes images as mediators for indexing and locating in illustrated book collections at the Instituto Interdisciplinar de Leitura da PUC-Rio. The main points developed here have emerged during a seminar held in 2019 concerning the subjects belonging to the referred collections. The areas of knowledge considered here were Semiotics, Design and Information Systems. Further on, we contemplate the fundamentals of Linguistics and Sequential Art, pointing out the potentialities of indexation and location them in the books under analysis. Finally, we present analyzes of five books as a way to exemplify the concepts discussed. This exploratory way through ideas from different areas proved to be suitable for the understanding of the picture book and for the inventory of central elements to create a system of key images applicable to this object.

Keywords: semiotics, image, picture books, cataloguing.

¹ Depto. de Arte e Design / PUC-Rio. E-mail: artcoel@puc-rio.br

² Depto. de Análise e Representação da Forma / EBA-UFRJ. E-mail: salmo.dansa@eba.ufrj.br

1 Introdução

O domínio do aspecto comunicativo das imagens esteve no cerne das principais inovações da informática que resultaram na forma amigável da linguagem dos computadores pessoais e na multifuncionalidade dos smartphones – dispositivos voltados à transação e veiculação da informação – e na extrema popularidade dos sistemas de agrupamentos interpessoais através das mídias: as redes sociais. Nesse contexto, as imagens dinamizaram as formas de informação e comunicação nas novas mídias e acrescentaram um aspecto estético que muitas vezes torna indistinguível qual tipo de imagem se destina à informação ou à fruição.

Essa linguagem imagética das mídias digitais teve precedentes notáveis pela grande influência sobre as narrativas por imagens em mídias impressas tradicionais, como é o caso dos infográficos. Este recurso visual foi adotado por periódicos há mais de quarenta anos e teve seu ponto alto com o USA Today, um jornal norte-americano fundado em 1982 que revolucionou a indústria jornalística com ênfase no uso dos infográficos e tornou-se uma referência para o design no final do século XX (ROCK, 1992). Hoje, o uso das imagens avança sobre variados aspectos da cultura, incluindo as formas de produção e consumo de conhecimento, atuando na democratização do acesso aos acervos de repositórios, bibliotecas, centros culturais e museus.

A consciência de valor dos objetos e seu agrupamento em coleções, acompanhado do devido pensamento crítico, é a base para a criação e organização de acervos e as formas de acesso a esses acervos são criadas de acordo com a natureza desses objetos e os recursos tecnológicos disponíveis. A indexação e a localização de obras em acervos se realizam por meio de *inputs* e *outputs* previstos por um programa que, em grande parte, é sinalizado por meio de imagens. Vilém Flusser se refere a essa tendência à informação imagética afirmando que “imagens são mediações entre o sujeito e o mundo [...] não é possível se orientar no mundo sem que se faça antes uma imagem dele” (FLUSSER, 2007, p.166).

O presente artigo resulta de um estudo exploratório que toma as imagens como mediadoras para indexação e localização de objetos em acervos, tendo como referência a Biblioteca de Leitura e Literatura Infantil e juvenil - BLLIJ digital, do Instituto Interdisciplinar de Leitura - iiLer, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro PUC-Rio. As obras selecionadas para o acervo BLLIJ passam por análises e produção de resenhas com foco nas relações entre textos e imagem realizadas pelo Grupo de Estudos em Leitura e Literatura Infanto Juvenil - GELLIJ. O ponto de partida para o presente estudo surge das reflexões deste grupo e ganha forma a partir de uma

oficina ministrada em 2019 no iiLer pelo Prof. Dr. Luiz Antonio Luzio Coelho sobre um hipotético sistema de imagens-chave.

Winfred Nöth, em seu artigo *Máquinas Semióticas* (2001), apresenta um elaborado estado da arte acerca do potencial semiológico da informática e nos faz compreender a importância do aspecto tecnológico no tema aqui abordado. Não obstante, nossos objetivos aqui buscam descrever características do sistema proposto pela ênfase no aspecto semiológico das imagens e estabelecer relações deste com a linguagem verbal cujos conceitos e princípios convergem para a fundamentação desta proposição. As reflexões aqui reunidas em torno desse sistema são índices de sistemas análogos, aqui tomados como referência, e de estudos engendrados em leitura / Literatura e áreas de convergência no iiLer, como a Biblioteconomia, a Educação e o Design.

A partir desta introdução, as bases teóricas deste estudo seguem a seguinte ordem: o primeiro bloco apresenta uma contextualização que descreve convergências entre os estudos da semiótica e da informática (COELHO, 2008; NÖTH, 2001) que propiciaram a criação de sistemas de busca e indexação. O segundo bloco traz conceitos e distinções da Linguística (SANTAELLA, 2005) da Arte sequencial e Design (EISNER, 2005; MCCLOUD, 2007, COELHO, 2019) sobre as estruturas da narrativa visual, incluindo a leitura das imagens (ALENCAR, 2019; FLUSSER, 2002). O terceiro bloco traz, por fim, a aplicação dos conceitos apresentados como base do sistema de imagens-chave em análise (BACHELARD, 2008; GOMBRICH, 2000, BARTHES, 1988) a cinco livros ilustrados do acervo BLLIJ.

2 A base semiológica do sistema de imagens-chave

Existem diferentes formas e graus de semiose desempenhadas pelos computadores e, segundo Winfred Nöth, estamos “face com o primeiro degrau em direção a criatividade na máquina”. Ainda que seja lamentável que uma enorme parcela da população mundial seja mantida à margem dessa escalada, ela continua avançando em todas as áreas que pretendam ter utilidade no mundo pós-moderno. Nöth afirma que as limitações a serem superadas para esse avanço se dão como uma passagem “da quase-semiose para genuína semiose”, e que o caminho para isso vem da pesquisa em Inteligência Artificial (NÖTH, 2001, p. 71).

Um sistema de imagens-chave conceitual e teleologicamente análogo ao sistema de palavras-chave pressupõe que a imagem se torne ferramenta e objeto do processamento e não apenas informação icônica. Isso significa que a imagem se

constitui como linguagem capaz de trazer sentido denotativo e conotativo, mas, sobretudo, proporcionando controle a partir da definição dos descritores presentes ali. Howard Pattee (1997) é citado por Nöth ao comparar sistemas baseados em semiose com organismos, afirmando que a vida se origina com controles semióticos e estes requerem medições, memória e seleção, prosseguindo da seguinte forma:

[...] Para funcionar de modo eficiente, controles semióticos de todos os níveis devem prover descrições simples do comportamento complexo dinâmico dos sistemas de entrada/saída que chamamos sensores, detectores de traços, reconhecimento de modelos, dispositivos de medição, transdutores e atores. (PATTEE *Apud* NÖTH, 2001, p. 65)

O sistema de imagens-chave parte da ideia de um modelo indicial semelhante ao sistema de palavras-chave utilizadas em índices remissivos e índices onomásticos comuns em obras verbais impressas. Luiz Antonio Coelho afirma que, “muito embora as palavras e locuções utilizadas em índices remissivos e onomásticos não venham sendo percebidas como palavras-chave, ontologicamente o são” (informação verbal)³. Ambas têm o propósito de indexação e localização e é neste sentido que um sistema de imagens-chave pode tomar forma e ter aplicação efetiva quando configurado e direcionado por signos icônicos e não somente por símbolos.

Nöth apresenta a definição peirciana de signo como “um fenômeno material ou meramente mental que se refere a um fenômeno anterior, o objeto do signo, que resulta num outro signo, o interpretante, que apresenta uma interpretação do signo primeiro em sua relação com seu objeto” (NÖTH, Op. Cit, p. 55). Deste modo, tomando a semiose como processo dinâmico, o signo é compreendido neste contexto, “de certo modo, independente da mente de um indivíduo” (*Ibidem*). Esses processos aplicados aos sistemas de imagens-chave deverão contemplar a base simbólica, predominante na linguagem verbal, relacionando-se com signos indexicais em função dos signos icônicos. Winfred Nöth nos aponta a noção de Peirce sobre o signo indexical relacionada à linguagem da informática, da seguinte forma:

Signos indexicais, que conduzem a atenção do intérprete para seu objeto através de uma imediata conexão espaço-temporal e causal, são visíveis nos programas de computador e processadores de textos quando o usuário segue instruções de setas, o cursor, ou por comandos tais como: clicar, fazer, sair se ou continuar se (...) (NÖTH, 2001, p.53).

Tais Signos indexicais vêm sendo organizados enquanto metadados, constituindo redes intertextuais de semântica verbal ou visual com a finalidade de localização de

³ Informação proferida pelo professor Dr. Luiz Antonio L. Coelho, em oficina na iiLer, em 19/10/2019.

descritores nas obras referenciadas. Em nosso caso, metadados, referem-se a um diálogo entre dois níveis de referência: a unidade paradigmática, relacionado à imagem-chave, e a unidade sintagmática relacionado ao chamado “texto imagético” (FAVERO & KOCH, 1983, p. 20-21). Em outras palavras, trata-se da relação intertextual entre uma imagem-chave e a ilustração de onde ela provém, estabelecendo um sistema relacional de metadados.

Hoje já se fala em criação de algoritmos de conversão de metadados, entendidos aqui como uma web semântica de dados que se referem a outros dados [palavras ou outras formas de representação]. Um exemplo é a Pesquisa Reversa por Imagens, uma modalidade de busca disponível no Google, na qual, ao fazer o *upload* de uma imagem, o sistema encontrará outras imagens semelhantes em seus respectivos contextos. Além disso, poderá encontrar imagens e textos associados à imagem pesquisada, identificando e apontando outros objetos formalmente relacionadas à imagem-chave.

De forma geral, o sistema de imagens-chave terá algum nível de interdependência com a linguagem verbal, partindo originalmente da noção de palavras-chave, oriunda da Linguística, especificamente da noção de monemas e morfemas. Esta percepção vai suscitar o que Luiz Antonio Coelho chama de “monemas visuais” por analogia às noções que nos lega a Linguística (informação verbal)⁴. O monema visual seria qualquer elemento visual no quadro da ilustração que possua um significado, assumindo a forma de um signo icônico. Isto é: tanto um sinal gráfico, como uma letra ou uma palavra, quanto um elemento de representação realista ou simbólica que seja identificável a algo da realidade sensível, como uma figura ou personagem. Winfred Nöth nos mostra a base da noção de signo icônico aplicada à linguagem da informática, da seguinte forma:

Signos icônicos, que se baseiam em relacionamentos de similaridade entre o signo e seu objeto, são comuns em processadores de texto. Copiar e colar [...] são as operações do computador na produção dos signos icônicos das mais elementares. Mapeamento, modelação e mesmo simulação da realidade constituem as mais complexas formas de representação icônica já previstas no computador (NÖTH, 2001, p. 53).

Neste sistema de base icônica, teremos os elementos descritores que correspondem, cada qual, a um monema ou morfema visual, ou seja, uma imagem-chave. Esses descritores serão identificados nas ilustrações a partir de unidades aqui consideradas como uma imagens-chave dentro de determinado espaço pictórico

⁴ Informação proferida pelo professor Dr. Luiz Antonio L. Coelho, em oficina na iiLer, em 19/10/2019.

[quadro] do livro ilustrado. Mas, da mesma forma que as palavras, as imagens podem ter em si diversos significados determinados pelo contexto do seu uso. Segundo Luiz Antonio Coelho “Palavras nutrem-se de outras palavras para ganhar significado. O significado é relacional: ganha contornos no encontro de termos distintos” (COELHO, 2008, p. 12).

De outra forma, em seu livro *A história da arte*, Ernst Gombrich (2000) alerta-nos sobre a natureza cumulativa presente no modo como “a arte se alimenta da arte” e, nesse sentido, palavras e imagens parecem ter formas distintas de autofagia e significação. O processo de semiose de cada tipo de signo pode ser um modo de distinguir sistemas de imagens-chave e de palavras-chave pela natureza predominantemente icônica, no primeiro caso, e predominantemente simbólica, no segundo. Winfred Nöth esclarece e exemplifica a noção de símbolo na linguagem da informática, da seguinte forma:

[...] um símbolo é um signo que se refere ao objeto que designa devido ‘a uma lei ou a uma regularidade’ (CP 2.293). Tanto as palavras quanto os números pertencem à subcategoria dos símbolos remáticos. [...] Quando o usuário utiliza esses glossários, o computador faz correlações e produz símbolos remáticos (NÖTH, 2001, p. 53).

Assim, ao contextualizar o Processamento de signos no computador, Nöth expõe a passagem da chamada “máquina simbólica” até a noção de “máquina semiótica”, de Frieder Nake (1997), pelo modo como se constituíram seus procedimentos básicos. O efeito abrangente sobre todas as outras linguagens e suas características específicas são pontos que também devem ser levados em conta em um sistema de imagens-chave. Sendo o livro ilustrado um objeto estético bimodal, que combina linguagens verbal e visual, os sistemas de indexação e localização devem também adequar-se a essa qualidade, em suas especificidades narrativas.

3 Características e elementos descritores constantes nas narrativas por imagem

Em obras de LIJ, muitas das vezes, encontramos imagens utilizadas para narrar, i.e., imagens narrativas. De modo geral, podemos depreender uma narrativa de uma imagem isolada ou de um livro ilustrado sendo, este segundo tipo, predominante no acervo BLLIJ. O estudo da Arte sequencial considera que o potencial narrativo de uma imagem se concretiza de forma dialógica, pois o autor “precisa se valer de um acordo tácito de cooperação com o leitor. Esse acordo se vale das convenções de leitura [...] e das capacidades cognitivas comuns” (EISNER, 2010, p. 41).

Essa cooperação entre autor e leitor se dá de diferentes formas de acordo com o contexto, mas consideraremos aqui conceitos emprestados da linguagem verbal e da arte sequencial aplicáveis à linguagem gráfica. Neste âmbito, a narratividade imagética vai decorrer primordialmente de elementos como: Tema, Ponto de vista do autor; Tempo; Espaço; e Personagem. Esse potencial narrativo de certas imagens é evidenciado pelo interesse do observador que durante a fruição conduz o olhar pela superfície da imagem, relacionando pontos de interesse para atribuir sentido, o que Vilém Flusser chama de “*scanning*” (FLUSSER, 2002, p.7).

Assim como na verbalidade, o domínio da linguagem visual é dialógico e se estabelece por organização, por exemplo: eu fecho os olhos e imagino o caminho para chegar a determinado lugar, na forma de uma “Imagem mental” do trajeto. As narrativas por imagens, do mesmo modo, têm a sequencialidade como elemento fundamental que se apresenta como um grupo de imagens dispostas em determinada ordem, dentro de uma diegese. Essa estrutura narrativa pode assumir qualidades análogas às categorias de narrativas verbais, como três grandes grupos de narrativas visuais que chamamos, por livre associação à conceituação de Lúcia Santaella, de narrativa causal, narrativa espacial e narrativa sucessiva (SANTAELLA, 2005, p. 387).

Scott McCloud (2007, p. 15) sistematiza uma série de formas da transição entre cenas na arte sequencial que se tornaram fundamentos da construção de narrativas visuais, como por exemplo: ação a ação – transição de um único sujeito (pessoa, objeto etc.) atuando em uma série de ações; sujeito a sujeito – transição em que uma série de sujeitos se alternam dentro de uma única cena; aspecto a aspecto – transições de um aspecto para outro – o termo aspecto aqui pode se referir a lugar, ideia ou estado de espírito; *non sequitur* – transição entre uma série de imagens e/ou palavras aparentemente não relacionadas e absurdas. Podemos aplicar os conceitos da narrativa verbal às narrativas por imagem relacionando-as às formas de transição entre cenas da arte sequencial, do seguinte modo:

As narrativas causais seguem determinada ordem de disposição das imagens e uma tendência para a organização dos fatos em formato de roteiro, possibilitando analogias a outros tipos de narrativa, como o cinema. Nas HQs, ela é associada a uma forma de transição “entre distâncias significativas de tempo e/ou espaço” chamada por McCloud (Op.Cit.), de “cena a cena”. A narrativa espacial tem o encadeamento de sua sequência circunscrito ao espaço interno e plasticidade do artefato livro, em geral, em uma estrutura circular, aproximando a estrutura material da estrutura narrativa e adequando-se mais aos livros ágrafos destinados à infância do que às HQs. As narrativas sucessivas seguem indicações de uma referência cronológica e são chamadas por McCloud (*Ibidem*), de “momento a momento” e, neste sentido, são as que mais se

aproximam da essência da quarta dimensão espaciotemporal. (MCCLLOUD *Apud* ALENCAR, 2019, p. 49)

Em esquemas de palavras-chave, normalmente os descritores são identificados pela simples presença no texto, enquanto no caso das imagens-chave, dependendo dos objetivos do esquema, os descritores serão também as personagens presentes dentro ou fora do quadro. Por personagem, entendemos qualquer elemento significativo do plano humano ou animal; objeto; ou caractere gráfico enquanto imagem definida a partir de seus aspectos formais. Além dessa presença, há também a expressão da personagem, podendo haver tanto descritores de presença quanto de expressão.

Enquanto cada evento ocupa uma página nos livros de imagem, as HQs concentram vários eventos em uma mesma página, havendo diferentes formas de representar a passagem do tempo numa sequência de quadros. Nesse sentido, a presença, por si só, já carrega recursos utilizados para representar a passagem do tempo ou deslocamentos entre ações, momentos, espaços na construção da narrativa. Na passagem dos eventos e relações ali representadas, a presença pode se estabelecer pela flexibilização do tempo da narrativa – que Will Eisner chama de “Timing” (EISNER, 2008, p. 23) – com abordagens análogas às do cinema, e.g., eclipse, contraplano e paralelismo de ações ou definindo hierarquia entre personagens pelas diferenças de escala, proporção ou ângulo de uma figura em relação a outra.

A importância das personagens como descritores em narrativas imagéticas decorre da predominância de imagens figurativas na LIJ, incorporando expressões faciais, expressões corporais e expressões gráficas, engendradas pelo autor para enfatizar o ambiente da cena. Segundo Scott McCloud, as expressões faciais básicas capazes de expressar emoções são: “tristeza, alegria, medo, raiva, nojo e surpresa” (MCCLLOUD, 2007, p. 83), havendo ainda outras dezoito expressões intermediárias. A expressão gráfica nas ilustrações da LIJ será mediada por “recursos plásticos, códigos icônicos ou gráficos” (LINDEN, 2011, p. 107) que incidem no tratamento formal da imagem como: ícones, elementos compositivos e efeitos ópticos decorrentes, e.g., de leis da Gestalt.

Por exemplo, na análise da expressão corporal da personagem podemos levar em conta o ângulo; o enquadramento; a postura ou posição da personagem; a forma do olhar, as indicações de som ou silêncio e o gesto representado, considerando-se ainda a pluralidade de sentidos em diferentes culturas. A expressividade gráfica engloba também recursos que reforçam a entonação da cena, presente nos elementos como

textura, cor – e sua intensidade –, luz – em termos da sua fonte, direção, intensidade –, contrastes e ícones utilizados na linguagem gráfica das HQs. Por fim, os efeitos ópticos como as relações de figura/fundo, a continuidade espacial e a profundidade de campo ou foco.

Tomando por base os conceitos da arte sequencial, as principais diferenças entre as narrativas visuais das HQs e dos livros de imagem é o espaço ocupado por cada evento na sequência e a dinâmica da leitura resultante destes espaços. Do ponto de vista do leitor, podemos mencionar um aspecto oriundo do campo do Design que serve à caracterização da imagem em relação a caracteres gráficos e que influi na sua compreensão. Neste âmbito, trata-se da diferença estabelecida por Luiz Antonio Coelho entre: legibilidade e leiturabilidade (COELHO, 2008).

Legibilidade diz respeito à facilidade com que uma letra é percebida como diferente de outra. Esta percepção, que se realiza no nível da dimensão formal, é responsável pela atualização do potencial de identidade de determinada letra, isto é, algo que é em relação a tudo que não é e, portanto, à sua individualidade. Reconhece-se a letra como tal. Já a leiturabilidade corresponde à facilidade de leitura das letras no conjunto linguístico gráfico. Corresponde à facilidade de compreensão do conjunto de palavras no discurso.

Assim, uma diz respeito à unidade e outra ao conjunto: a primeira diz respeito à capacidade de leitura pelo conhecimento da unidade, enquanto a outra diz respeito à otimização da leitura pelo conjunto. Se a letra se torna ilegível impedirá a leitura e, nesse sentido, é importante ressaltar que, apesar de legibilidade e leiturabilidade originalmente referirem-se a aspectos tipográficos no uso da linguagem verbal, o fazem ao nível da imagem, tendo em conta a visualidade da grafia. Portanto, é importante que também se considere, nas obras de LIJ, a grafia da palavra em relação à ilustração constante na obra.

4 Cinco conceitos fundamentais e sua aplicação ao acervo BLLIJ

Sistemas de busca são estruturas de organização que decorrem de um pensamento classificatório em analogia às estruturas de organização material. Estes sistemas são estruturas flexíveis, determinadas pelas categorias de objetos e constantemente atualizadas a partir da chegada de novos itens que compõem cada acervo. Os livros ilustrados podem exemplificar sobremaneira o uso de um sistema de imagens-chave pela especificidade com que suas ilustrações são usadas para estruturar narrativas visuais.

Nos sistemas de busca em acervos bibliográficos, a indexação por imagens-chave deverá funcionar a partir da imagem, para o arquivamento e da palavra, para o acesso, seguindo, deste modo o caráter bimodal do livro ilustrado. Isso porque, sendo a palavra e a imagem linguagens complementares no livro ilustrado, em um sistema de indexação e busca por imagens-chave as palavras-chave também deverão estar relacionadas intertextualmente. Assim, mesmo em livros de imagem, objetos que são predominantemente visuais, a busca de itens visuais se dá pela relação com as palavras e.g., título, elementos paratextuais e suas possíveis leituras.

Nesta categoria, os principais elementos capazes de identificar uma obra estão na sua parte externa, configurados tanto como informação verbal quanto como informação visual. Assim, o título, os nomes dos autores e o assunto, apresentado como texto de quarta capa, tornam-se descritores importantes para a indexação e localização das obras. Por outro lado, a maior parte da informação visual tende também a estar nas capas, ou seja, itens que compõem a identidade visual do livro, tais como: formato, materiais, tipo de encadernação, tipo de capa, estilo da ilustração, cores.

A configuração do livro ilustrado combina aspectos imagéticos e materiais, organizados esteticamente em função do aspecto narrativo. Quando os aspectos imagéticos e material se impõem sobre o narrativo, surgem características que propiciam novas categorias que tendem a propiciar a autonomia das imagens em relação ao texto. Neste universo temos, em um extremo, livros de imagem que apresentam narrativas constituídas exclusivamente por imagens e, no outro, livros com textos mais extensos e predomínio das palavras sobre as imagens e entre os dois uma gama variada de relações entre texto e imagem.

Nos exemplos a seguir, procuramos demonstrar, na forma de uma síntese dialética, trechos, elementos e características das ilustrações que podem ser tomados como descritores em um sistema de imagens-chave. Foram destacadas as resenhas elaboradas pelos integrantes do GLLIJ para a catalogação das obras e, nas ilustrações expostas, as indicações dos pontos dessas imagens relacionados às possíveis imagens-chave. Deste modo, destacamos alguns dos principais conceitos que orientam o sistema, tomando-os aqui como descritores imagéticos em sua relação análoga com suas referências na linguagem verbal: Intertextualidade, Signo, Tema, Estilo e Gênero.

4.1 Intertextualidade

A criação de uma imagem a partir de outra preexistente, a chamada intertextualidade sempre esteve presente na linguagem visual e uma evidência histórica é a Renascença italiana, que está cheia de releituras e alusões à arte da Grécia Antiga. A enorme influência das mídias digitais e o cruzamento entre mídia corporativa e mídia alternativa, na avalanche de imagens que invade a pós-modernidade, tem proporcionado a manifestação do fenômeno chamado intermedialidade. Henry Jenkins, em seu livro *Cultura da convergência* (2013), descreveu as transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais percorrendo um vasto repertório imagético para mostrar e exemplificar a importância dessas relações.

Circunscrito ao universo do livro ilustrado, o exemplo que destacamos a seguir evidencia a relação ancestral entre os livros ilustrados e os folhetos de cordel e, em especial, as ilustrações em xilografia: primeira técnica de ilustração de livros a partir de blocos de madeira. Mesmo com o desenvolvimento das técnicas de reprodução atuais, a xilografia é praticada em todo o mundo tendo, no Brasil, este precedente histórico trazido da Europa no século XIX, relacionado à cultura sertaneja da região nordeste. O autor utilizou o recurso da cor para distinguir a narrativa principal, mantendo em preto e branco os trechos que se referem às leituras do protagonista, utilizando o traço típico do cordel em todo o trabalho.

Nesse sentido, a intertextualidade presente em *O encontro da cidade criança com o sertão menino* (HAURÉLIO; SILVINO, 2018), assim como tantas outras obras da LIJ que retomam essa tradição, pode ser vista como um indicativo da estética da pós-modernidade, ela mesma, como combinação de estilos diferentes. O próprio Movimento Armorial, criado no Recife nos anos 1920 por Ariano Suassuna, teve essa abrangência e convergência entre formas de arte e mídias como música, teatro, cinema, dança, além de diversas formas de artes visuais.



Figura 1 - Exemplos de imagens-chave, enumeradas abaixo, constantes na capa e miolo do livro *O encontro da cidade criança com o sertão menino* (HAURÉLIO; SILVINO, 2018).

Resenha: Escrito em estrofes de seis versos e sete sílabas poéticas, forma consagrada do cordel, o texto, assim como as imagens em xilogravura, homenageia grandes cordelistas e repentistas do Nordeste. Em torno do afetuoso colo de uma avó leitora de folhetos, netos da grande São Paulo e do interior de Alagoas encontram no imaginário dos versos um lugar de acolhimento e diversão, construindo a identidade de primos apesar das diferenças. As gravuras com traços precisos em três cores (preto, verde, rosa) além do branco do papel ocupam as páginas duplas e representam as histórias dentro das histórias, envolvendo os dois meninos e os fantásticos personagens de narrativas tradicionais. O projeto gráfico atualiza os antigos folhetos e torna contemporânea a leitura de cordel.

Imagens-chave (Figura 1): 1 - menino, 2 - gravura de cordel, 3 - Lampião, 4 - princesa, 5 - pavão misterioso, 6 - sertão

4.2 Estilo

O conceito de estilo guarda algumas acepções que estão relacionadas de diversas formas. Estilo é um atributo histórico, próprio de um conjunto de obras de determinada época que apresentam uma mesma identidade estilística. Ernst Gombrich (2000) descreve o momento da História da Arte em que, com a mudança do status social do artista no século XVI, a aquisição da autonomia e a diversificação das técnicas, o estilo começa a ser atributo da qualidade subjetiva de cada artista. Tomando o campo da linguística como referência, o estilo vai decorrer do uso dos elementos expressivos, criativos, de uma língua no que diz respeito a seus recursos fonéticos, sintáticos, morfológicos e semânticos.

De forma geral, o estilo qualifica uma imagem e pode servir de conexão com determinadas qualidades do texto, de forma integrativa. Essa integração pode se tornar um elo fundamental e evidente da estética daquele livro ilustrado ou fazê-lo de modo subliminar, quando atrelada a temas transversais ou alusões a outras obras fundamentais da história da arte. Estilo, deste modo, deve ser tomado como um ponto crucial a partir da História da Arte e suas correntes, sobretudo aquelas decorrentes do Modernismo e seus desdobramentos quando a produção de LIJ passa a ser alavancada pela produção industrial.

De outro modo, a acepção mais subjetiva do estilo, como expressão peculiar de um artista, ocorre tanto pela influência de artistas antecedentes, como técnica e modo próprio de manuseio dos materiais. O estilo pessoal de determinados artistas pode se tornar um descritor na medida em que o nome destes possam identificar suas imagens. O desenho, como expressão gráfica, traz essa particularidade do traço de cada artista que se manifesta de forma análoga à escrita, como um tipo de caligrafia.

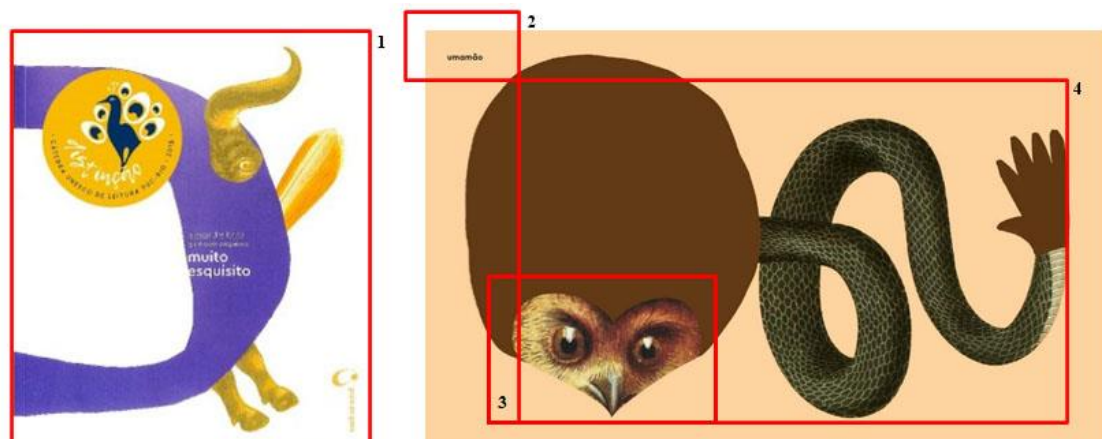


Figura 2 – Exemplo de imagens-chave, enumeradas abaixo, constantes na capa e miolo do livro *Muito esquisito* (BRITO, 2018).

Resenha: Um livro com poemas verbais e gráficos independentes, o que garante muita originalidade ao projeto leve e preciso. Misturando gravuras antigas de animais com largas pinceladas que formam corpos inusitados, batiza os poemas visuais com nomes muito estranhos. Intercalando as diferentes linguagens de verbo e de imagem, provoca uma leitura curiosa tanto das rimas quanto das composições surpreendentes. A estrutura da obra convoca o leitor a exercitar sua imaginação tanto num universo quanto no outro: prevalecem os jogos lúdicos das palavras e das figuras.

Imagens-chave (Figura 2): 1 - poesia visual, 2 - animais fantásticos, 3 - surrealismo, 4 - colagem, 5 - Bestiário, 6 - pinceladas

4.3 Signo

O cientista da computação Scott Fahlman, em 1982, se dedicou a um duplo desafio: inserir humor nas mensagens digitais e, deste modo, distingui-las das mensagens consideradas sérias. A solução encontrada surgiu da combinação de símbolos :-) para se converterem em ícones que viriam a ser conhecidos como “emoticons”. Esse avanço da comunicação contemporânea demonstra a força da linguagem icônica e vai ao encontro da frase atribuída a Leonardo da Vinci, segundo a qual “A simplicidade é o último grau da sofisticação”. Um sistema de imagens-chave deve compreender a linguagem icônica desde a síntese extrema até representação hiper-realista, mas principalmente ser capaz de identificar e categorizar imagens a partir da diversidade existente, pela interpretação de dados da cultura.

A interpretação do mundo e seus signos é potencializada em cada expressão estética e, nesse sentido, um livro pode representar a casa e uma casa pode representar o mundo, numa corrente infinita de significantes e significados. A Semiótica, ciência que se dedica ao estudo dos signos e seus processos de significação na cultura, está profundamente enraizada na linguagem e nas representações visuais dos livros. Quando se trata da casa numa obra dedicada à infância, um objeto de limites concretos “rigidamente geométrico” pode assumir significação de puro afeto, pois “por meio da casa, a terna matéria da intimidade recupera sua forma” (BACHELARD, 2008, p. 64).

Das muitas formas de perceber um objeto, cada pessoa pode ter a sua própria, estabelecer relações a partir de suas experiências e emitir impressões que decorrem de um vocabulário limitado. Ainda assim, algumas imagens e objetos têm uma identidade tão definida no imaginário que sua capacidade de significação transcende os limites de tempo e espaço que circunscreve as culturas. A forma sintética dos pictogramas de sinalização, presente na obra a seguir, é um exemplo dessa qualidade comunicativa e, como signos icônicos, são representações de objetos que buscam rápida identificação, tendo a capacidade de influenciar a identidade de outras imagens.



Figura 3 - Exemplo de imagens-chave, enumeradas abaixo, constantes na capa e miolo do livro *Um livro pra gente morar* (OBERG; CABRAL, 2018).

Resenha: A partir de uma ideia de Lobato e de Bojunga – a de que os livros dão gosto de neles morar – foi montada esta original antologia poética, com obras de autores selecionados com esmero em torno de um fio temático que envolve a casa, percebida em múltiplas dimensões e afetividades. O livro tem primoroso acabamento gráfico e as ilustrações favorecem o tom poético, lidando com letras e formas geométricas em cores reticuladas.

Imagens-chave (Figura 3): 1 - casa, 2 - bichos, 3 - ícone, 4 - geometria, 5 - desenho de criança, 6 - infância

4.4 Tema

Nos livros ilustrados como meios de expressão bimodal, um tema se manifesta primordialmente no texto e, conseqüentemente, nas ilustrações. Os temas prenunciam e guiam o percurso narrativo do livro, assim como se manifestam em todas as formas de arte, seguindo sempre as variações características de cada linguagem. Por exemplo, na *Encyclopédie Fasquelle*, um tema é definido da seguinte forma: “[...] Qualquer elemento, motivo ou pequena peça musical que originou alguma variação se torna um tema a partir desse momento” (MICHEL, 1958).

Em Literatura, assunto caracteriza-se como uma abordagem ampla, global, enquanto o tema consiste em uma parte contida dentro do assunto, ou seja, trata-se de um recorte e, nesse sentido, pode haver vários temas a partir de um mesmo assunto. Por sua amplitude, assuntos podem tangenciar as esferas sociais e políticas, provocando reflexão e debate como e.g. multiculturalismo, meio ambiente e direitos humanos. Por outro lado, a própria literatura pode ser assunto de um livro ilustrado assumindo caráter metalinguístico e tonalidades mais controversas ou mais universais.

Em livros ilustrados com extensão mais breve ou nas HQs publicadas em jornais, chamadas tirinhas, assunto e tema podem ser indistinguíveis, mas, via de regra, o tema vai sempre sintetizar o enredo, dentro de uma diegese. Podemos especular que temas como a infância, a criança e a brincadeira são descritores mais genéricos, abarcando o próprio gênero LIJ, podendo se decompor em muitas direções. Do mesmo modo, a ilustração, o desenho e a expressão gráfica podem sintetizar, de forma bem específica, a própria configuração do livro em questão, como na obra a seguir.

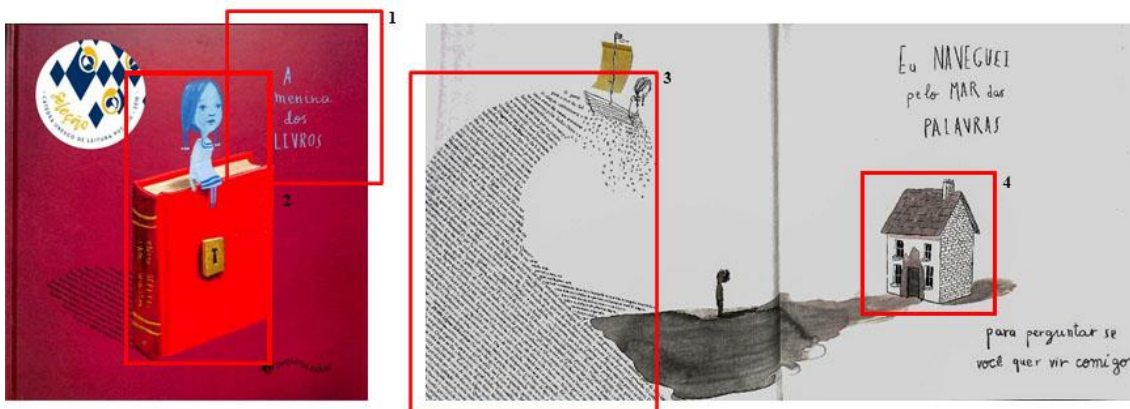


Figura 4 - Exemplo de imagens-chave, enumeradas abaixo, constantes na capa e miolo do livro *A menina dos livros* (JEFFERS; WINSTON, 2017).

Resenha: O livro traz os pensamentos da personagem e narradora que também dá título à obra: “A menina dos livros”. Ela convida o leitor a segui-la. Em cada página do livro os autores apresentam uma cena de aventura em que combinam, com maestria, desenhos de linha e elementos ou cenários compostos por blocos de texto, acompanhados por uma narrativa leve e fluida.

As imagens são compostas como “paisagens tipográficas” com influência da poesia concreta, trazendo trechos de clássicos da literatura e cantigas populares que surpreendem o leitor ao subverter o papel tradicional da imagem e do texto. Neste livro os blocos de texto formam imagens e a história do livro vem na forma de uma escrita caligráfica, semelhante ao traço que dá forma às personagens, potencializando e ampliando limites das duas linguagens. Quantas histórias cabem numa história?

Imagens-chave (Figura 4): 1 - menina, 2 - fantasia, 3 - poesia concreta, 4 - tipografia, 5 - livros, 6 - aventura

4.5 Gênero

Na pós-modernidade, novas formas de arte surgem do embate de artistas com um mundo em constante transformação. Quando essas obras passam a integrar coleções, passam, necessariamente, por categorizações pelo processo de indexação e

arquivamento, ainda que nem sempre possam ser enquadradas a determinado gênero com precisão. Nesse sentido, torna-se importante a compreensão da gênese das formas de arte de acordo com seus contextos sem que se tome a particularidade dos processos para generalizações, mas, ao contrário, que se parta da iconologia que se reflete no espírito de cada época.

A noção de gênero engloba inúmeras acepções que fazem parte de nosso vocabulário para classificar objetos em categorias. Essa forma de classificação com base nas abordagens das ciências naturais tornou-se tão assimilada pela cultura que passou a ser tomada, nos dias de hoje, como forma dialética de contrapor ideias genéricas e específicas. O conceito de gênero consiste em uma unidade de classificação para agrupar espécies de objetos com semelhanças morfológicas e funcionais refletidas em ancestralidades aproximadas. Neste caso, a classificação dos livros ilustrados tem caráter interdisciplinar por conjugar pontos de vista da Educação e Literatura [texto], Artes Visuais e Design [ilustrações].

Por exemplo, pelo olhar do Design um mesmo objeto pode ser classificado como livro infantil e livro ilustrado com a mesma assertividade e sem prejuízo pelo uso de uma acepção ou pela outra. Destes entrecruzamentos de categorias surgem também distinções entre gêneros literários, como a literatura infantil, e gêneros de arte visual, como o livro de artista, que utilizam o livro como mídia sem pleitear relações com subgêneros ou categorias decorrentes que se possam chamar de espécies. Por outro lado, livros de imagem – que podem ser classificados como uma espécie de livro ilustrado – têm diversas formas de configuração que podem ser classificados em subtipos como: descritivos, interativos, narrativos, como é o caso da obra a seguir.

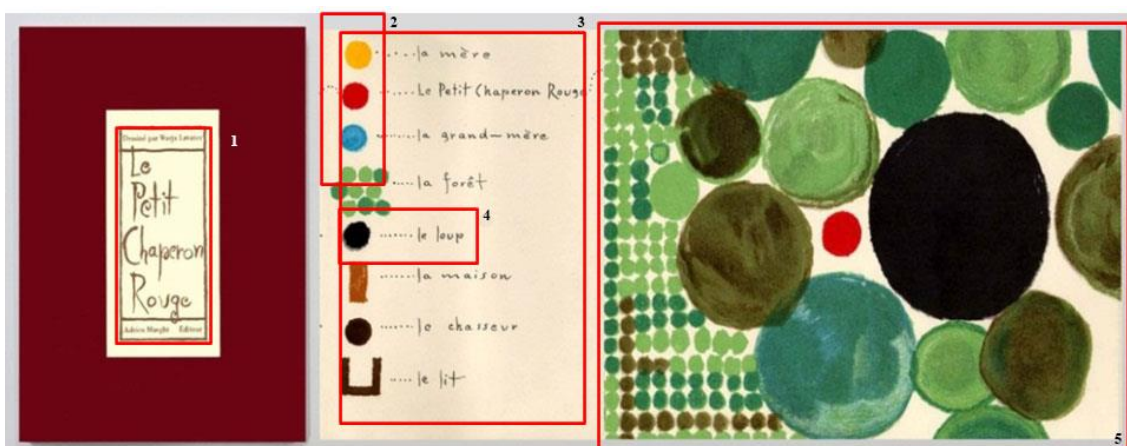


Figura 5 - Exemplo de imagens-chave, enumeradas abaixo, constantes na capa e miolo do livro *Le Petit Chaperon Rouge* (LAVATER, 1965).

Resenha: história é apresentada como uma faixa de papel de cerca de 4 metros, dobrada em páginas, como um livro do tipo leporelo. A forma sanfonada do objeto permite sua visualização total ou parcial, podendo ser lida pela sequencialidade das páginas ou como gravura que se apresenta inteira ao olhar, habitando, assim, um lugar híbrido entre a Literatura Infantil e as Artes Visuais. A forma abstrata das imagens ficou marcada na História representação visual dos contos de fadas, assim como, a leitura associado a um índice de personagens na abertura do trabalho. A narrativa se apresenta através das imagens ao longo da faixa de papel, materializando-se, como eixo espacial e desenvolvendo-se, como eixo temporal da história.

Imagem-chave (Figura 5): 1 - cor, 2 - abstração, 3 - índice, 4 - conto de fadas, 5 - leporelo, 6 - livro de artista

5 Considerações finais

O contexto que propicia o surgimento de um novo sistema pode contribuir para sua compreensão, seja este a busca pela solução de determinado problema ou o resultado de reflexões pelo encontro de pesquisadores de diferentes disciplinas. A interdepartamentalidade, como ideal de interação entre departamentos das universidades, favoreceu o surgimento do conceito de interdisciplinaridade, convergindo pontos de vista de diferentes disciplinas sobre um mesmo objeto de estudo. Neste trabalho abordamos aspectos do livro ilustrado determinantes para a formulação de um sistema de imagens-chave, guiados pelo viés semiológico, mas de forma interdisciplinar, como define Roland Barthes, nos seguintes termos:

O interdisciplinar, de que tanto se fala, não está em confrontar disciplinas já constituídas das quais, na realidade, nenhuma consente em abandonar-se. Para se fazer interdisciplinaridade, não basta tomar um “assunto” (tema) e convocar em torno duas ou três ciências. A interdisciplinaridade consiste em criar um objeto novo que não pertença a ninguém (BARTHES, 1988, p. 99)

Essa convergência de olhares em busca de um objeto novo, como um sistema de imagens-chave, parte de ideias e funções análogas ao sistema de palavras-chave, tomando a imagem como ferramenta e objeto do processamento, combinando conceito, forma e funcionalidade. Ademais, palavra e imagem são linguagens complementares no livro ilustrado e, neste sentido, entendemos que em um sistema de imagens-chave as palavras também deverão estar relacionadas. Para tanto, entendemos que o sistema deverá funcionar a partir da imagem, para o arquivamento e da palavra, para o acesso.

Vimos que a narrativa por imagens segue estruturas análogas à narrativa verbal e que a forma como a narrativa se estrutura pode ser distintiva para determinar categorizações na forma de descritores. Em narrativas predominantemente figurativas como as HQs e os livros ilustrados, a personagem tem papel fundamental por sua presença, sua expressão facial, expressão corporal e expressão gráfica da imagem. Essa expressividade da personagem pode ser descrita, na expressão facial, por um espectro de seis emoções básicas e suas variações, na expressão corporal, seguindo variações determinadas pela cultura, e na expressão gráfica, presente na estética do desenho como um todo, pelos recursos plásticos, códigos gráficos ou icônicos.

Cada linguagem gráfica se desenvolve segundo características próprias e, no caso das narrativas por imagens das HQs e dos livros ilustrados, a sequencialidade será um fundamento primordial e comum a ambas. Essa característica é decorrente do agrupamento e ordenação linear das imagens e podemos aqui associá-la ao conceito de leiturabilidade que, originalmente, corresponde à facilidade de leitura das letras e palavras no conjunto linguístico gráfico. Do mesmo modo como se busca a compreensão do conjunto de palavras no discurso verbal, buscamos a compreensão da sequência de imagens que integram o discurso imagético.

Assim como o conjunto de imagens proporciona possíveis sentidos, uma imagem isolada pode igualmente proporcionar sentidos quando apresenta recursos estéticos análogos à linguagem verbal. As estruturas das narrativas por imagens e seus pressupostos decorrentes da figuração proporcionam possíveis descritores de um sistema de imagens-chave que podem ser comparados a uma análise semântica, mas também permitem analogias às análises sintáticas relacionadas à legibilidade que predispõe cada elemento compositivo à leitura da imagem, numa diegese.

Conceitos da estética literária como a intertextualidade, o estilo, o signo, o tema, e o gênero foram tomados como referência para análise e identificação de descritores em livros do acervo BLLIJ. Nesta ordem, que parte do mais específico para o mais abrangente, focalizamos aspectos que podem ser identificados nas capas dos livros, espaços que trazem a maior parte da informação visual, tal como formato, material, encadernação, tipo de capa, ilustração, cores. Estes itens da morfologia do livro, além dos aspectos anunciados em cada um, são elementos formadores da identidade visual dos livros e, conseqüentemente, descritores.

Deste modo, apresentamos alguns conceitos fundamentais para um sistema de imagens-chave evidenciando o aspecto semiológico das imagens, compreendendo seu potencial para a indexação e busca em acervos de livros ilustrados. As relações

que estabelecemos entre este sistema, o livro ilustrado e as HQs demonstra a importância da linguagem verbal como ponto de referência para quaisquer análises e experiências que transitem entre Literatura, Educação, Artes Visuais e Design. Nesse sentido, acreditamos que o tema deste trabalho tenha o potencial de propiciar abordagens para estudos futuros abrangendo os pontos abordados diretamente neste artigo e áreas abordadas transversalmente, como a informática e processamento de dados.

Referências

- ALENCAR, J. S. D. de. **Criação e leitura da imagem linear: Uma análise estética do desenho em livros ágrafos**. 2019. RBEG, [S. l.], v. 7, n. 2. Disponível em: <http://www.rbeg.net/index.php/rbeg/article/view/80>, pp. 45-62. Acesso em: 29 Set. 2022.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- BARTHES, Roland. **Aula**. São Paulo: Cultrix, 1980.
- BOEING, C. H. da Silva; WILL, D. E. Monteiro; MATUZAWA, F. L. **Linguagem Audiovisual**. Palhoça: UnisulVirtual, 2011.
- BRITO, Alexandre. **Muito esquisito**. São Paulo: Pulo do Gato, 2018.
- COELHO, Luiz. Antonio. L. (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2008.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2008.
- MICHEL, François. **Encyclopédie de la Musique**. Paris: Fasquelle.1958.
- FÁVERO, Leonor L.; KOCH, Ingedore G.V. **Linguística textual: uma introdução**. São Paulo: Cortez, 1983.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa-preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- _____. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FREITAS, S. F. de. **Experimentação**. In. COELHO, L. A. L. (Org.) **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2008.
- GOMBRICH, Ernst. **História da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2000. Disponível em: <https://anatomiaartistica.files.wordpress.com/2014/09/historia-da-arte-gombrich.pdf> Acesso em: 26 Nov. 2022.
- HAURÉLIO, Marco; SILVINO, Laerte (Ilustrador). **O encontro da cidade criança com o sertão menino**. São Paulo: Ed. do Brasil, 2018.
- JEFFERS, Oliver; WINSTON, Sam. **A menina dos livros**. Rio de Janeiro: Pequena Zahar, 2017.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2013.

- LAVATER, Warja. **Le Petit Chaperon Rouge**. Paris: Maeght éditeur, 1965.
- LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosacnaify, 2011.
- MCCLLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos: Os segredos das narrativas de quadrinhos, Mangás e Graphic Novels**. São Paulo, M. Books, 2007.
- NAKE, Frieder. **Der semiotische Charakter der informatischen Gegenstände**. *Semiosis* 85-90: 24-35, 1997.
- NÖTH, Winfred. **Máquinas semióticas**. *Galáxia* n. 1, 2001, pp. 51-73. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1057> Acesso em: 26 Nov. 2022.
- OBERG, Sílvia; CABRAL, Daniel (Ilustrador). **Um livro pra gente morar**. Positivo, 2018.
- PATTEE, Howard. **The physics of symbols and the evolution of semiotic controls**. In Michael COOMBS & Mark Sulcoski, eds. *Control Mechanisms for Complex Systems*. Albuquerque: Univ. of New Mexico Press, 1997, 9-25.
- ROCK, Michael. **Since when did USA Today become our national design ideal?** In: 2X4 Global Design Consultancy. Nova Iorque, 1992. Disponível em: <https://2x4.org/ideas/1992/since-when-did-usa-today-become-our-national-design-ideal/> Acesso em: 02 Mai. 2023.
- SANTELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: Aplicações na hipermídia**. São Paulo: Iluminuras: Fapesp, 2005.