A Pictografia, Relações Culturais e Tecnológicas: A Iconografia Digital Como Modelo de Comunicação em Interfaces[1]

Gláucio Henrique Matsushita Moro[2];
Pontifícia Universidade Católica do Paraná – PUC-PR;

RESUMO

Este artigo visa examinar a pictografia e sua força de construção representativa na constituição subjetiva das pessoas. A partir de rastros históricos e nos preceitos de transformação e constituição com o meio, pretende pensar na comunicação por meio da pictografia que esta inserida dentro da cultura e dos processos tecnológicos como forma de linguagem e comunicação. Para tal, analisa ícones como exemplos em interfaces de navegação presentes em meios digitais a fim de demonstrar este indício na construção simbólica e subjetiva das pessoas.

PALAVRAS-CHAVE: Interface, Cultura, Pictografia, Tecnologia, Imagem

ABSTRACT

This article aims to examine the pictogram and their representative strength in the subjective constitution of the people. From historical traces and the precepts of transformation and constitution with the environment, think about the communication through pictographs that are inserted into the culture and technological processes as a form of language and communication. To this end, analyzes icons as examples in present navigation interfaces in digital media in order to demonstrate the trail in the symbolic and subjective construction people.

KEYWORDS: Interface, Culture, Pictography, Technology, Image

1 - INTRODUÇÃO

Os pictogramas são elementos visuais que, na contemporaneidade, compõem um sistema de sinalização e comunicação. Sua natureza figurativa e lúdica tem a capacidade de comunicar mensagens complexas. Essa forma de diálogo, em muitos casos, pode quebrar obstáculos linguísticos entre diferentes culturas e níveis de conhecimento, como afirma Haroldo de Campos:

> Pictogramas são signos de comunicação visual, gráficos e sem valor fonético, de natureza icônica figurativa e de função sinalética. São auto-explicativos e

[1] Trabalho apresentado no DT 6 – Interfaces Comunicacionais do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 26 a 28 de maio de 2016.
[2] Doutor pela UTFPR e Docente da escola de Arquitetura e Design, curso Design Digital, da Pontifícia Universidade Católica do Paraná – PUC-PR.

> apresentam como principais características: concisão gráfica, densidade semântica e uma funcionalidade comunicativa que ultrapassa as barreiras linguísticas. (CAMPOS, 1977, p. 40).

O pictograma compõe um conjunto de símbolos gráficos ligados a objetos, representações e conceitos. Sua manifestação pode ser encontrada desde a antiguidade pré-histórica. Ele possui também a função comunicativa de mediador de uma mensagem. A forma como receptores o percebem pode até ser diferente, mas, mesmo assim, a comunicação é estabelecida.

Também está presente em situações do cotidiano, como sinalizações viárias, sistemas de identificações visuais, logomarcas, embalagens, etiquetas de roupas, mapas, guias turísticos, animações, navegação em computadores e aparelhos celulares. Quando olhados por um ponto de vista sociocultural, podem estar correlacionados a diversos elementos presentes não só no dia a dia, mas também na história. Pinturas rupestres, símbolos e brasões de famílias antigas, por exemplo, são imagens representativas que de alguma forma visam transmitir informação.

Sendo assim, a informação de uma pictografia não pode ser vista como algo generalizado, universalizado ou percebido por qualquer pessoa, pois os meios culturais, a assimilação e até mesmo a localização geográfica em que as pessoas se encontram, podem alterar o tipo de uso e seu contexto de entendimento. A percepção não pode ser padronizada ou naturalizada, não possui um único olhar, ela também está mergulhada na cultura, nos filtros fisiológicos e nos diversos pontos de vista.

2 – FATOR CULTURAL

A cultura está intrinsecamente relacionada aos fatores históricos, aos meios em que o pictograma circula, à percepção e ao olhar.

A visão conceitual da cultura originária do raciocínio de Stuart Hall (1997), afirma que a cultura se dá como um conjunto de significados partilhados entre as pessoas, criando uma linguagem e um processo de significação em um meio. Por intermédio da linguagem, os significados atribuem sentidos, que se espalham dentro de um sistema representativo, onde é produzido e significado. O uso de elementos que o ser humano faz e o representa, cria sentido, interpretação e importância dentro das práticas do dia a dia, como afirma Hall (1997):

> É através do uso que fazemos das coisas, o que dizemos, pensamos e sentimos – como representamos – que damos significado. Ou seja, em parte damos significado aos objetos, pessoas e eventos através da estrutura de interpretação que trazemos. E, em parte, damos significado através da forma como as utilizamos, ou as integramos em nossas práticas do cotidiano (HALL, 1997, p. 3).

Essas práticas podem vir com um simples apertar de botão ao ligar um eletrodoméstico ou mesmo ao ver um cartaz pela rua. O ser humano está traduzindo e representando itens o tempo todo, olhando e significando objetos pelos lugares que passa.

Os significados não verbais são meios de comunicação que transmitem uma mensagem e que são construídos, modificados e ressignificados através do tempo, dentro de uma cultura e de uma sociedade. O uso que fazemos das coisas, e como as representamos, gera significados dados por quem às usa. As práticas integradas podem se multiplicar com o tempo, dando ao pictograma uma condição de reconhecimento de comunicação.

Assim, o pictograma é o mensageiro de certas informações, e seu significado pode abranger a compreensão no contexto social em que ele foi concebido, até se expandir em outros contextos sociais levando a informação por meio de trocas culturais à diversas culturas.

A troca cultural e a circularidade estão em sinergia com a pictografia. Não existe circularidade sem troca. Sendo assim, a propagação de um objeto pode acontecer de formas diversas. São milhares de maneiras possíveis. Qualquer tipo de integração entre povos, mesmo que mínima, é uma troca cultural que introjeta objetos dentro da sociedade, causando a circularidade cultural. D'Alviella (1995) comenta sobre os fatores de assimilações e proliferação que um objeto pode conter, desde algo exótico até algo supersticioso como talismãs.

> Nada é mais contagioso que um símbolo, exceto talvez uma superstição; e mais ainda quando os símbolos são combinados entre si, geralmente estavam, nas nações da Antiguidade, os quais raramente adotavam um símbolo sem lhe atribuírem um valor de talismã (D'ALVIELLA, 1995, p.31).

As pictografias são objetos que, de diversas maneiras, podem ser trocadas entre povos e culturas, criando grandes circuitos culturais onde as pessoas acabam por dar novos significados dependendo da sua percepção construída culturalmente ou mesmo construir novas formas de uso devido a novas formas de transformações que este meio sofreu.

Um exemplo de contexto localizado que acabou por perder a "aura" está no ícone de salvar um arquivo, presente na barra de navegação de alguns softwares: o ícone de disquete

(figuras 1 e 2). Programas como a *Microsoft Word* e o *Adobe Acrobat Reader*, por exemplo, apresentam ícones na barra de ferramentas que, a partir do acionamento de uma de suas opções, executa o comando solicitado.

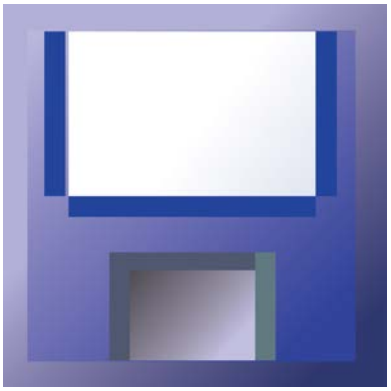

Figura 1 – Ícone disquete "salvar" – *Word*

Figura 2 – Ícone disquete "salvar" – *Acrobat Reader*

A imagem do disquete como função para salvar um documento é muito comum em documentações textuais para uso pessoal em computadores, e são utilizados em manuais de instrução, apostilas, *eBooks* entre outros.

O ícone "salvar" possui a função de armazenar o documento escrito para que não se perca o trabalho desenvolvido. Neste caso, sua representação é um disquete: disco magnético de mídia removível empregado no armazenamento de dados, muito utilizado até a década de 1990 (figura 3).

Figura 3 – Disquete

Os disquetes possuem a mesma estrutura de um disco rígido[3], com a diferença que podem ser retirados e transportados com facilidade, o que para a época era muito prático. O dispositivo caiu em desuso, pois outras formas de armazenamento de dados, como os *pen-drives* e armazenamento em nuvem, possuem maior capacidade e praticidade.

Apesar do disquete não ser mais utilizado, sua imagem ainda é encontrada na barra de ferramentas de softwares com a função de salvamento. Sendo assim, um indivíduo que nasceu em uma determinada época, ou que começou a usar este software apenas depois do desuso do disquete, não consegue compreender o símbolo que esta função representa, já que pode desconhecer o significado do objeto em sua forma original, reconhecendo este objeto apenas por sua função ou uma metáfora do que ela representou um dia.

A forma pessoal de tradução de cada pessoa que utilizou este símbolo dentro de uma cultura acaba por criar significados diferentes dos propostos pelo autor da criação, dando novas formas de interpretação para a pictografia apresentada. O ícone do disquete talvez não fosse a melhor maneira de mímese a ser representada em um programa atualmente, mas sua forma de tradução e ressignificação faz com que ele esteja presente até hoje em diversos programas e, de certa forma, limita o entendimento dos que estão aprendendo agora a usar um software.

A capacidade tradutiva de uma imagem, com diversas formas de representação pessoal que um ser humano pode construir dela, ainda pode sofrer com a falta de referências que uma relação histórica pode dar, como pistas para que uma pessoa possa absorvê-la de maneira mais simples, correlacionando com algo que esteja dentro de seu meio, sua cultura.

[3] HD, ou *hard drive*, é a parte do computador que armazena dados.

Por fim, a tradução estaria entre as etapas da forma de descrição, criando um amálgama que absorve a cultura, a história e as relações circulares de representação dentro do princípio semiótico, não deixando estanque nenhuma das etapas, mas, sim, criando uma forma de comunicação entre todas elas. Dentro da relação tradutiva de algo sempre está presente a relação cultural, geral e pessoal, que produz e diversifica a afinidade da imagem de múltiplas maneiras a fim de, como diz Gombrich (2007), "preencher os espaços em branco" de um pictograma com suas próprias experiências, percepções e análises.

3 – INTERAÇÕES COM O MEIO

As relações que abrangem o campo da tecnologia e sociedade também norteiam parte desta discussão. São as sociedades que consomem as pictografias, as produzem e, dentro de seus contextos, criam novos discursos e utilizam os processos tecnológicos e seus mecanismos dentro de todos os meios socioculturais em que nele que se transformam.

Nesta perspectiva, o termo tecnologia não é usado como algo relativo aos computadores e avanços de ponta. A tecnologia é vista como algo que sempre existiu para o ser humano disposto a realizar um trabalho e a construção da realidade em que ele vive. Não se pensa em identificar de maneira estanque um único objeto ou uma era, mas sim avaliar as condições de sua criação, à maneira como foi concebida, como a utilizamos e não somente como é usada dentro da construção do conhecimento.

A tecnologia está presente norteando todas as relações dentro dos eixos fundantes deste pensamento como um processo de construção gradativa e interação com o meio em que o ser humano vive. Não existe algum ponto da história em que a tecnologia foi melhor ou pior. O pensamento é de que o conhecimento da tecnologia é construído naturalmente dentro de bases de interações culturais e sociais do ser humano, e assim se modifica e se desenvolve. É tratada como um conjunto de saberes que acaba por trazer novos saberes, não algo que surge espontaneamente sem precedentes. Como afirma Viera Pinto (2005, p. 41):

> O conceito de "era tecnológica" encobre, ao lado de um sentido razoável e sério, outro, tipicamente ideológico, graças ao quais os interessados procuram embriagar a consciência das massas, fazendo-as crer que tem a felicidade de viver nos melhores tempos jamais desfrutados pela humanidade. Para dar esta impressão, faz-se mister recorrer a diversos sofismas (...). Um deles, que desde já convém mencionar, consiste na conversão da obra técnica de valor moral. A sociedade capaz de criar as estupendas máquinas e aparelhos atualmente existentes, desconhecidos e jamais sonhados pelos homens de outrora, não pode deixar de ser certamente melhor do que qualquer outra precedente. (...) Logo esta época

> é superior a todas as outras, e qualquer indivíduo hoje existente deve dar graças aos céus pela sorte de ter chegado a presente fase da história, onde tudo é melhor que nos tempos antigos. Com esta cobertura moral, a chamada civilização técnica recebe um acréscimo de valor, respeitabilidade e admiração, que, naturalmente, reverte em benefício das camadas superiores, credoras de todos esses serviços prestados à humanidade, dá-lhes a santificação moral afanosamente buscada, que, no seu modo de ver se traduz em maior segurança.

Dessa maneira, é possível pensar que qualquer aparato tecnológico existente foi construído por meio de um processo de transformação gradativa, com ferramentas que o ser humano produziu, que possuem uma história e fizeram parte de uma determinada cultura. Logo, os aparatos foram criados por interações culturais, sociais e históricas. A percepção e a visão da comunidade que o criou e suas relações de produção mudaram a característica do objeto provendo outras formas construtivas.

A relação cruzada entre ver e perceber está constituída dentro de pontos subjetivos que por vezes nem um especialista em imagens percebe. São as pequenas formas perceptivas de uma imagem no qual o ser humano pode se conectar. Se os fragmentos perceptivos fossem retirados dessa mesma imagem por completo, talvez a imagem não faria mais sentido algum para essa pessoa, como diz Gombrich (2007, p. 176);

> Aqueles cuja tarefa é interpretar imagens com o objetivo de informar tem algo a dizer sobre as peças que esses fantasmas pregam na percepção. Oficiais do serviço secreto, concentrados na leitura de fotografias de reconhecimento ou especialistas de raios X, que baseiam um diagnóstico na mais tênue sombra visível num tecido orgânico, aprendem em dura escola quantas vezes “ver é crer” e como é importante, portanto, manter flexíveis as hipóteses de trabalho. O aficionado da arte adota a atitude oposta. A não ser que se trate de um restaurador, pode passar a vida sem perceber até que ponto os quadros de que gosta estão cruzados por traços subjetivos de sua própria fabricação. Se ele algum dia devesse despi-los dessas projeções, talvez dele só restasse uma ossatura sem sentido.

Neste caso, pode-se dizer que a perspectiva, além de externa pela cultura com imagens difundidas e reconhecidas, também é interna e se vale do repertório do espectador que completa as imagens com sua própria experiência trazendo uma perspectiva pessoal da representação.

> A equiparação da maneira pela qual as coisas são representadas com a maneira pela qual são “vistas” é, certamente, enganadora. Nenhuma criança vê sua mãe como a desenha, isto é, em termos rudes, esquemáticos. Mas há outras falhas nessa história aparentemente tão bem arrumada. A que mais se discute é o fato constrangedor de que os artistas pré-históricos sabiam como representar animais convincentemente – pelo

> menos para nós, que só raramente estamos familiarizados com bisões. Mas vimos que, em todos os estilos, o artista se vale de um vocabulário de formas e que é o conhecimento desse vocabulário, mais do que um conhecimento das coisas que distingue o artista do perito inábil (GOMBRICH, 2007, p. 247).

Quando analisados pelas culturas da contemporaneidade, os conjuntos gráficos podem ter força de ressignificação onde a temática da pictografia entra em questões socioculturais do espectador, e sua identificação cria outra significação. As mudanças podem ser caracterizadas e apreciadas de maneiras diferentes por diversas culturas, identificando nos elementos representados significados totalmente novos.

Um exemplo contemporâneo acontece com o *emoticon* (junção das palavras em inglês *emotion* e *icon*). O *emoticon*, muito utilizado para a comunicação de textos em meio eletrônico, é usado para expressar a intenção em um formato gráfico inserido muitas vezes dentro do contexto de um texto escrito.

Primeiramente usado em 1982, o *emoticon* foi uma ideia proposta pelo professor Scott Fahlman, da Universidade Carnegie Mellon (Pittsburgh, EUA), para diferenciar o uso de e-mails sérios para os quem continham alguma piada. O e-mail continha o seguinte conteúdo:

"*Proponho a seguinte sequência de caracteres para os marcadores de piada: :-) Leia-o de lado.*"

O e-mail acabou se espalhando para outras universidades e laboratórios e em poucos meses tornou-se um item bastante conhecido no meio acadêmico. Posteriormente, com o crescimento da internet, o *emoticon* foi adotado em e-mails, salas de bate-papo e comunicadores instantâneos como ICQ, MSN[4] e, em seguida, para a troca de mensagens em celulares.

Incialmente os *emoticons* possuíam apenas a representação do próprio texto mas, com o tempo, os caracteres foram incorporando imagens gráficas em sua representação e se diversificando de várias maneiras. Essas figuras são chamadas de *emojis*. A palavra surgiu a partir das expressões em japonês e de imagem e *moji* de personagem, nome dado pelo seu

[4] Comunicadores instantâneos, também conhecidos por IM (do inglês *Instant Messaging*). São aplicativos que permitem o envio e o recebimento de mensagens de texto em tempo real. Através destes programas o usuário é informado quando algum de seus amigos, cadastrado em sua lista de contatos, está online, isto é, conectou-se à rede.

criador Shigetaka Kurita que, em 1995, decidiu incluí-los em *pagers*[5] da companhia que trabalhava, a NTT DoComo[6], para atrair o público adolescente. O significado em português de *emoji*, não por coincidência, é pictograma.

Os *emojis* usam as formas dos *emoticons*, porém suas versões são em imagens gráficas.

Figura 4 – *emoticon* e *emoji*

Este tipo de uso dentro de um texto nem sempre é bem sucedido, levando em conta a intenção inicial e o estilo que as pessoas fazem. Um exemplo de representação de *emoji* confusa é a imagem gráfica de duas mãos unidas (figura 5) presente nos aparelhos da Apple.

Figura 5 – *Emoticon high five* ou *mãos juntas em oração*.

As pessoas ficaram em dúvida se a imagem representaria o gesto *high five* ou se era mãos juntas em oração.

[5] *Pager* é um dispositivo eletrônico usado para contactar pessoas através de uma rede de telecomunicações. Ele precedeu a tecnologia dos celulares e foi muito popular durante as décadas de 1980 e 1990.
[6] Empresa de telefonia celular japonesa.

O *high five* é um gesto presente em diversas culturas, mas muito comum nos Estados Unidos. Ocorre quando duas pessoas tocam suas mãos no alto simbolizando uma comemoração, um cumprimento amigável ou uma manifestação de alegria.

O *emoji* confundiu as pessoas a ponto de algumas defenderem o *high five* e outras as mãos em oração. Dentro do aparelho a representação está indicada como mãos juntas em oração, mas a controvérsia foi tanta que chegou a ser matéria de noticiários de telejornal, onde as pessoas afirmavam que se tratava de mãos em oração, pois os polegares da imagem estavam no mesmo lado e a cor da manga da camisa representada era igual[7].

A polêmica foi criada pois cada pessoa dava um uso diferenciado para o *emoji*. O dicionário online de significados de *emojis*, o *emojipedia*[8], classifica essa imagem como mãos em oração, *high five*, pedido de por favor e obrigado com base nas diversas formas em que é utilizada[9].

Nesse caso, a forma de expressão contemporânea acabou por ser utilizada de diversas maneiras. O vocabulário próprio de representação de cada pessoa criou identidades e fez dela múltiplos usos preenchendo as lacunas por meio de interpretações culturais e vocabulários próprios, constituindo a percepção. A percepção depende essencialmente da interpretação do quem está vendo, veiculada aos estímulos, aos aparelhos fisiológicos e às sensações.

> A equiparação da maneira pela qual as coisas são representadas com a maneira pela qual são "vistas" é, certamente, enganadora. Nenhuma criança vê sua mãe como a desenha, isto é, em termos rudes, esquemáticos. Mas há outras falhas nessa história aparentemente tão bem arrumada. A que mais se discute é o fato constrangedor de que os artistas pré-históricos sabiam como representar animais convincentemente – pelo menos para nós, que só raramente estamos familiarizados com bisões. Mas vimos que, em todos os estilos, o artista se vale de um vocabulário de formas e que é o conhecimento desse vocabulário, mais do que um conhecimento das coisas que distingue o artista do perito inábil (GOMBRICH, 2007, p. 247).

Relações pessoais de religiosidade, ou a falta delas também, são os pontos que criam o momento de ilusão. Assim, "o caráter de ilusão é difícil de escrever e pode variar de pessoa para pessoa" (GOMBRICH, 1997, p. 197).

[7] http://6abc.com/society/video-controversy-brews-over-emoji/229620/. Acesso em: 01/03/2016
[8] http://emojipedia.org/ Acesso em 14/03/2016
[9] http://emojipedia.org/person-with-folded-hands/. Acesso em: 01/03/2016

A interpretação relaciona uma experiência pessoal, um conhecimento adquirido, percebido automaticamente dentro do contexto cultural. Todas as formas lógicas que uma pessoa traduz sem se dar conta, interpretando e codificando uma mensagem.

Essa época histórica não é conectada diretamente com à forma com que os *emoticons* são usados atualmente, (seu primeiro registro é de 1982) e seu frequente uso dentro das universidades o popularizou. Dez anos mais tarde, o *emoticon* foi ressignificado, visto que as trocas de mensagens entre pessoas pela internet ficaram mais frequentes. O diferencial, nesse momento, era que seu uso era dado em programas como o Messenger e o ICQ.

A frequência de uso do **:-)** levou à criação de outras formas de *emoticons*, como **:-p**, (com a língua pra fora sinalizando descontentamento ou "birra") ou o **;-)** (piscada, que sinaliza a aceitação de algo, ou flerte), entre uma infinidade de outras mais. Cada um deles possuía base no *emoticon* original, porém traziam novas formas de transmitir uma mensagem.

Assim, os *emoticons* que surgiram por uma necessidade organizacional, para as caixas de e-mails internas de universidades, foram ressignificados para formas gráficas que não mais utilizavam computadores, mas *pagers*, e não estavam pensando em organizar suas informações de trabalho. O objetivo era comunicar visualmente por meio de mensagens de texto/gráfico. O primeiro registro de um *emoji* data de 1995. A época histórica em que foi concebido possui sua relevância, pois os gráficos foram realizados para funções diferentes em épocas distintas. Trazendo o pensamento de Vieira Pinto (2005, p. 383) para o desenvolvimento dos *emojis*:

> O aparecimento de todo novo objeto, pela revelação da sua presença à mão`, supõe um patrimônio de percepções em aumento constante, que é a própria cultura como fato histórico. Cada indivíduo encontra o mundo povoado pelos objetos que a época na qual nasceu pode produzir, na fase em que se acha o processo econômico e cultural da sua comunidade.

Assim, cada época cria uma forma de uso para algo, que pode ser gradativamente transformado e transportado para outras épocas. Atualmente, são muitos os *emojis* e estão em todas as plataformas de comunicação digital: *tablets*, *smartphones* e computadores, mas seu início, como citado anteriormente, foi em *pagers*, que são pouco utilizados atualmente.

A função de envio de mensagens também mudou e, ultimamente, o frequente uso de mensagens de texto em aparelhos digitais ultrapassa 50 bilhões por dia[10] quando somadas todas as formas de envio e todos os aplicativos utilizados.

Décadas separam o uso do *emoji* em *pagers* e em *smartphones*. Cada qual conectado em uma época. Este fato evidencia justamente que não há uma era tecnológica localizada em uma data, se explicados pela pictografia.

Sem a construção feita em muitos anos, a tecnologia não seria da forma que é hoje. Seria como considerar que um aplicativo qualquer, pelo fato de ter *emojis*, foi a melhor coisa já "inventada", que mudou o mundo e a história como nunca, e assim acabando por descartar todo um processo cultural, social e de uso daquela tecnologia durante muitas décadas.

O enfoque dado por Vieira Pinto em sua pesquisa combina estudos de relativização e hierarquia. Dessa forma, "todos os povos e cada época particular disporiam das técnicas correspondentes aos seus conhecimentos, resolvendo em suas formas particulares a dialética da natureza" (KLEBA, 2006, p. 81).

Imaginando a relação entre o *emoticon* e o *emoji*, podemos notar, dentro de sua linha do tempo, que um conjunto levou ao outro. Não necessariamente só *emojis* são utilizados em vez de *emoticons*. As duas formas ainda estão presentes, mas uma advém da outra, com a particularidade que sem o *emoticon* o *emoji* provavelmente não existiria da forma que é.

Dentro desta esfera, podemos olhar muitas das coisas que nos cercam como tecnologia. O processo gradativo está imerso em diversos contextos do trabalho e na construção da realidade, como descreve Vieira Pinto (2005, p. 303-304):

> Neste contexto a forma de conservar a carne através da secagem sob a cela do cavalo, a produção de carne seca, como em geral populações desprovidas no Brasil o fazem, equivaleria, em sua finalidade e função, ao frigorífico.

Assim, a cultura, imersa dentro dos processos de representação por onde se criam diálogos, está contida dentro de um aspecto tecnológico e sua produção possui uma relação simbiótica: a tecnologia depende das interações culturais e da cultura para que a percepção humana faça efeito na construção de artefatos, e a cultura depende da tecnologia para que possa se ampliar por meio desses artefatos mais e mais e, assim, se desenvolver.

[10] http://www.tecmundo.com.br/whatsapp/77316-30-bilhoes-mensagens-dia-whatsapp-domina-mundo-supera-sms.htm. Acesso em: 08/11/2015

4 – CONCLUSÃO

Os diálogos criados pela pictografia são muitos e possuem muitas variáveis: dependem em que cultura está inserida, onde foram criados e em que caminhos acabaram percorrendo. Atualmente podemos notar uma infinidade de imagens circulando como meios e formas de comunicação, como *emojis*, ícones em interfaces de *softwares* e assim por diante. Porém, grande parte destas composições imagéticas foi desenvolvida em uma cultura específica e possui o olhar e a percepção das pessoas que a visualizaram, o que torna tudo muito mais caótico quando o processo envolve a inserção desta imagem em diversas culturas diferentes.

Cada pessoa pode fazer uma significação tanto pessoal como geral de um simples ícone em uma interface. A signifição, então, depende da cultura, traduzindo imagens com as percepções de seu povo, de seus preceitos pessoais, criando novas significações de imagens dependendo por exemplo um cunho religioso, como no caso do *emoji* "*high five*".

Já no caso do disquete, o momento em que essas pessoas nasceram ou utilizaram um computador, como no caso de jovens que nasceram a partir dos anos 2000 ou idosos que começaram a usar computadores ou *tablets* a partir desta data e que não participaram do momento deste espaço-tempo quando o disquete era um processo mais comum de armazenamento de dados portátil.

O processo de construções simbólicas a que o ser humano está diariamente exposto cria mediações onde a subjetividade da relação comunicativa pode ocorrer. A imagem dentro destes meios estabelece múltiplas formas de interpretações que dependem de uma série de variáveis incontáveis, onde não existe um determinismo de sua percepção ou uma relação matemática estruturada.

> Desta forma, por uma trajetória, uma prática social ou uma descrição detalhada das relações e problemas de indivíduos, se olhados particularmente, poderiam em nada estar correlacionados a uma realidade vivida da mesma maneira por outro ser humano. (MORO, 2016, p.167).

O pictograma possui uma força construtiva simbólica, está mergulhado na cultura e é um símbolo de representação que participa da formação subjetiva do ser humano, acontecendo de maneiras diferentes, dependendo dos processos, culturais, representativos e tecnológicos nos quais as pessoas estão inseridas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPOS, Haroldo de (org). **Ideograma: lógica, poesia e linguagem.** São Paulo: Ed Cultrix EDUSP, 1977.

D'ALVIELLA Goblet, **A Migração dos Símbolos**. São Paulo: Editora: Pensamento, 1995.

GOMBRICH, Ernst Hans. **Arte e Ilusão**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2007.

HALL, Stuart. "**The work of representation**". In: HALL, Stuart (org.) Representation. **Cultural representation and cultural signifying practices**. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage/Open University, 1997.

MORO, GH. **Pictograma e Pictografia: Objeto, Representação e Conceito.** Tese de Doutorado - UTFPR. Curitiba: 2016.

PINTO, Álvaro Vieira **O Conceito de Tecnologia. V2**. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2005.

PINTO, Álvaro Vieira. **O Conceito de Tecnologia. V1**. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2005.