

## **“As Transformações dos Processos Informacionais e Cognitivos desencadeados pela experiência estética com a imagem do computador”**

**Marcia Xavier Ferreira**

Orientadora: Profa Dra Lena Vania Pinheiro Ribeiro

O presente projeto de pesquisa é parte integrante dos requisitos necessários ao desenvolvimento da tese de doutoramento do Curso de Doutorado em Ciência da Informação (convênio UFRJ/ ECO / IBICT/ MCT).

Pretendemos realizar um estudo interdisciplinar tendo como fundamentos a Ciência da Informação, a Estética e a Linguagem, para analisar as transformações dos processos informacionais e cognitivos instaurados pela experiência estética com a imagem do computador. Pensamos que na interação entre sujeito e imagem do computador há o surgimento de novos componentes estéticos que podem ser responsáveis pelo surgimento de novas formas de captação da informação desencadeando transformações em sua estrutura cognitiva. Tomaremos juntamente com os referenciais teóricos da Ciência da Informação os conceitos de informação como meio transformador da estrutura do conhecimento, melhor dizendo a informação tomada como potência de conhecimento mais recentemente desenvolvida por Maria Nélida González de Gómez, de estética como experiência vivida através dos sentidos na proposta de Richard Shusterman e, a *significação* como função semiótica formulada por Louis Hjelmslev. Os eixos condutores do trabalho são os referenciais teóricos da Ciência da Informação, as teorias de estética e linguagem vêm como suportes interdisciplinares em uma possível busca da descrição dos sentidos experienciados pelo sujeito que vivencia a informação. Em nossa experiência de ensino de arte tivemos a oportunidade de participar em projetos de pesquisa dos quais ressaltamos o projeto denominado de *UTOPIAS CONCRETIZÁVEIS INTERCULTURAIS*<sup>1</sup>, de cunho ambientalista. Neste projeto levávamos aos alunos a trabalharem em softwares gráficos o seu ambiente, a criarem animações de lendas a partir do resgate cultural das mesmas, entre outras atividades. Durante as primeiras atividades no computador os alunos pareciam perplexos com sua imagem. Eles não a compreendiam, ou melhor não a decodificavam e muitos deles permaneciam absortos ao olhá-la. Somente após algumas vivências exploratórias é que os alunos conseguiam executar operações básicas como trocar a cor do fundo da

<sup>1</sup>.PROJETO“UTOPIASCONCRETIZÁVEISINTERCULTURAIS”- Programa internacional para o desenvolvimento de pesquisas interdisciplinares em artes, ciências e tecnologias de cunho ambientalista. Instituições envolvidas Secretaria Municipal de Educação e Cultura de Rio Grande, Universidade Federal do Rio Grande, Universidade Federal de Santa Maria, Institut die Pädagogik der Naturwissenschaften da Cidade de Kiel ,Alemanha. Responsável Prof .Dr. Wilhelm Walgenbach, IPN/ Kiel/ Alemanha.

imagem, reverter à última ação, ou riscar aleatoriamente alguns traços. Os alunos pareciam passar por um **novo processo alfabetizatório** e não estabeleciam significações ao interferirem na imagem do computador. Para nós a imagem do computador parece constltuir-se de um universo informacional muito diverso das realidades dos alunos, e estes à medida que se apropriavam do novo código adquiriam maior espontaneidade em suas ações. Foi então que começamos a nos questionar a respeito da imagem do computador e os efeitos de sentido que ela produziria, melhor dizendo pensamos em investigar acerca dos aspectos que influenciariam na sua decodificação ou compreensão. Acreditamos que a experiência estética realizada com a imagem do computador produz no sujeito novas formas de captar a informação potencializando transformações em suas estruturas cognitivas.

No âmbito da teoria de linguagem torna-se possível compreender o discurso encarado como **apresentação do vivido**, isto é, um dos efeitos de sentido onde não se pode desprezar a dimensão estética. A imagem do computador pode ser considerada como um discurso, apresentando fazeres, instaurando deveres, e os efeitos de sentido que ela produz seriam as informações que nela estariam **disponíveis** ao sujeito. Então nos parece que as novas significações desencadeadas no sujeito, expressas em suas falas podem ser a evidência da apreensão das informações pertencentes a eles e a imagem. Para tanto realizaremos estudos de casos a partir de questionários, observações de pessoas interagindo na imagem do computador entre outras atividades como forma de responder nossas hipóteses de trabalho assim como de alcançar os objetivos propostos a seguir.

## **AS HIPÓTESES DE TRABALHO**

As hipóteses de trabalho são propostas a partir da interação entre sujeito e imagem do computador e a **estesia**<sup>2</sup> provocada pela experiência com a realidade virtual.

Então teríamos:

**H 1 -A experiência estética realizada com a realidade virtual instaura novas formas de captar a informação.**

<sup>2</sup> FERREIRA, Márcia Xavier. A Psicogênese da Imagem do Computador à luz da Estética e Semiótica. Pelotas: Cadernos de Informática & Educação/ FAE/ UFPel, 1996.

**H 2 - Os processos informacionais desencadeados pela imagem do computador cria novas significações a partir imaginação do sujeito.**

**H 3 -A imagem do computador desencadeia transformações na estrutura cognitiva do sujeito.**

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo Geral**

**Investigar os processos informacionais instaurados pela experiência estética com a imagem do computador**

### **Objetivos Específicos**

**Observar os componentes estéticos enquanto efeitos de sentido desencadeados no sujeito pela imagem do computador.**

**Descrever os processos informacionais instaurados pela experiência estética realizada com a imagem do computador através das significações produzidas pelo sujeito.**

**Identificar as transformações cognitivas desencadeadas no sujeito a partir das significações manifestadas em seus discursos.**

**Universidade Federal do Rio de Janeiro  
ECO/ IBICT/ PPGCI  
Doutorado em Ciência da Informação**