

Leitura semiótica dos ícones de aplicativos do iOS

Amanda Porto de Oliveira¹

Winfried Nöth²

Resumo: Os autores deste artigo apresentam um estudo semiótico dos ícones presentes na interface do sistema operacional móvel da Apple, o iOS 8. O modelo adotado para a análise foi a tipologia de signos de Charles S. Peirce. O estudo mostra que uma análise semiótica abrangente dos chamados ícones do aplicativo deve levar em consideração que esses signos não são apenas ícones, mas também legisignos, sinsignos, símbolos, índices, remas e dicentes, em vários modos de combinação. O estudo também examina os três subtipos de iconicidade – imagem, diagrama e metáfora – que caracterizam os diversos tipos de ícones de aplicativos.

Palavras-chave: C. S. Peirce. Ícones de aplicativos. Interface homem-computador. Semiótica do design. Tipologia dos signos.

Abstract: The authors present a semiotic study of the icons at the interface of Apple's iOS 8 mobile operating system. The model of analysis is C.S. Peirce's typology of signs. The study shows that a comprehensive semiotic analysis of the so-called app icons has to take into consideration that these signs are not only icons, but also legisigns, sinsigns, symbols, indices, remas and dicents, in various modes of combination. The study also examines the three subtypes of iconicity that characterize the diverse types of app icons, image, diagram and metaphor.

Keywords: C. S. Peirce. Mobile app icons. Human-computer interface. Semiotics of design. Typology of signs.

1. Introdução

O meio tecnológico smartphone passou a ser um objeto de fascínio semiótico. A tela inicial do smartphone confronta o seu usuário com um labirinto de signos provenientes de um repertório de signos gráficos que formam o código de uma nova linguagem digital. Os signos na interface do smartphone se multiplicam num ritmo cada vez mais acelerado e, na linguagem dos ícones de aplicativos, eles estão em constante mutação.

¹ Amanda Porto de Oliveira é mestranda da Pós-Graduação de Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. E-mail: amanda.porto@gmail.com

² Winfried Nöth é professor da Pós-Graduação de Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. E-mail: wnoth@pucsp.br

O estudo apresentado aqui propõe uma análise semiótica dos signos dos aplicativos do sistema operacional iOS 8 da Apple, chamados comumente de ícones de aplicativo, ou app ícones (“ais”, abreviatura de app ícones, adotada no artigo para referenciar ícones de aplicativos). Na ocasião do lançamento do iOS 7 em 2013, os designers da Apple introduziram o conceito de “design esqueumórfico” para descrever um tipo de design que eles já declaravam ultrapassado. Como explica o jornalista G. F. Seattle, num artigo do *Economist* de 25 de junho de 2013, esqueumorfismo é um princípio imitativo do design, no qual se emprestam elementos do design de objetos já consolidados e históricos para representar novos objetos que possuem uma realidade material diferente do seu design (cf. <http://goo.gl/3b9AU6>). O jornalista cita alguns exemplos, como o design de uma colher de plástico (o esqueumorfo) que imita o brilho da prata de uma colher de prata genuína, ou como o design da textura dos assentos de um carro que imita a textura do couro de um modelo luxuoso. Um exemplo de design esqueumórfico na interface dos usuários de um smartphone seria o design de uma agenda que imita a aparência de uma agenda tradicional feita de papel encadernado. É este tipo de design que os projetistas do iPhone consideram obsoleto.



Figura 1. Os ais *Relógio* (1) e *Vídeos* (2).

Porém, um exame crítico dos signos do iOS 7 e 8 na tela do iPhone (Fonte <http://www.apple.com/ios/whats-new>, acesso em 15/06/2015) mostra que alguns dos seus ais ainda são esqueumórficos, como por exemplo o ícone *Relógio* (Figura 1). A imagem representa um relógio análogo, mas o relógio representado é um relógio que opera por tecnologia digital. O ícone *Vídeos* é igualmente esqueumórfico. Na sua parte superior, ele mostra uma claquete, que é um dispositivo usado na produção cinematográfica para marcar o início ou fim dos planos durante a produção. No contexto do vídeo, a claquete é um verdadeiro anacronismo, visto que este dispositivo cinematográfico nunca foi usado na produção de vídeos.

Em 2013, a Apple apresenta um novo conceito, o “design achatado”, ou *flat design* (BACIC, 2013), voltado para o futuro e capaz de superar os problemas herdados pelo design tradicional. O princípio do design achatado é o da pureza e simplicidade. Ele renuncia a qualquer elemento decorativo ou a qualquer elemento que crie profundidade, tal como chanfros, relevos ou gradientes, além de dar mais valor à escrita. A tipografia da escrita é *sans serif*. Esse design também é adotado por sistemas operacionais como o Windows 10 de Microsoft inclusive de forma mais intensa do que o da Apple.

A transição pela qual passa o sistema pode fornecer algumas pistas sobre os hábitos dos seus usuários no que se refere à familiaridade estabelecida com o ambiente interativo e a exploração de coisas reais dentro do digital. Nesse sentido, a classificação dos signos pode gerar um melhor entendimento do emprego de imagens universais que representam coisas reais, mas que agora passam a representar também coisas virtuais e que, devido a isso, sofrem uma ressignificação.

Desde a sua introdução em 2010, o sistema operacional iOS do iPhone sofreu sete atualizações que também poderiam ser tema para um estudo à parte. Na versão brasileira do sistema iOS, a maioria dos aplicativos teve o seu nome traduzido, enquanto que outros foram mantidos em inglês, para facilitar a absorção da marca do aplicativo pelos consumidores.

A Apple distingue entre ais “nativos”, que vêm junto com o sistema no momento da sua compra, e ais não nativos. Os ícones nativos do sistema operacional iOS, de acordo com a última atualização feita pela Apple em 2015 são: *Ajustes, App Store, Banca, Bolsa, Bússula, Calculadora, Calendário, Câmera, Contatos, Dicas, FaceTime, Fotos, Game Center, Gravador, iBooks, iTunes Store, Lembretes, Mail, Mapas, Mensagens, Notas, Passbook, Phone, Podcasts, Relógio, Safari, Saúde, Tempo e Vídeos*. Uma seleção (Fig. 2) dos signos aqui analisados foi necessária para atingir o objetivo de análise do exercício, além de não exceder o tamanho do artigo.



Figura 2. Seleção de ais nativos: *Ajustes* (3), *App Store* (4), *Bolsa* (5), *Calendário* (6), *Câmera* (7), *Contatos* (8), *Dicas* (9), *Game Center* (10), *Gravador* (11), *Música* (12), *Passbook* (13), *Relógio* (14), *Vídeos* (15), *Tempo* (16).

Uma característica dos ais é que o signo consiste sempre de uma imagem e uma legenda verbal resumindo a função do “botão”. No guia inglês *iPod-iPhone-iPad-Icons-Guidelines.pdf* da empresa, a imagem dos ais é chamada de “ícone” e a parte verbal, de “texto”. O guia enfatiza: “Nunca separe o ícone do texto.” Cada ai é, portanto, um signo duplo, com uma parte icônica e uma parte verbal. O texto identifica o ícone e dá um resumo da função do aplicativo. O resultado desta duplicidade pode ser informativo, como no caso dos ais *Game Center* (10) ou *Passbook* (13), onde o design do ícone não permite adivinhar a sua função. Em outros casos, o resultado da duplicidade do signo é mera redundância, como no caso dos ais *Relógio* (14) ou *Câmera* (7), onde a imagem já traduz a função do botão.

2. As três tricotomias da análise dos signos

O ponto de partida do sistema classificatório dos signos de Peirce é a definição do *signo* como algo que “representa alguma coisa, o seu *objeto*”, (CP 2.228) e assim tem um efeito para o seu intérprete ou usuário, efeito que Peirce chama de *interpretante* do signo (CP 8.343, por ex.; cf. NÖTH, 1995, SANTAELLA, 2000). A tríade signo-objeto-interpretante constitui a primeira dimensão da classificação dos signos. Aqui se trata de considerar a natureza do signo em si mesmo (um), a natureza da relação do signo com o seu objeto (dois) e a natureza do seu interpretante (três).

Aplicado ao signo gráfico do ais *Câmera* (7), podemos dizer, que o signo é o signo duplo da imagem da câmera no seu quadrado de cantos arredondados em conjunção com a palavra “Câmera” por baixo. Todos os ais consistem de um signo verbal e de uma imagem. A peculiaridade desta duplicidade é que a parte verbal e a parte visual deste signo duplo visam a significar a mesma coisa.

O *objeto* deste mesmo signo, ou aquilo que o signo representa, é a ideia de um aparelho fotográfico como o aplicativo do iPhone, que permite ao usuário tirar fotos. O efeito do signo no seu intérprete, isto é, o *interpretante* deste mesmo signo, orienta o intérprete pela tela, na procura do lugar onde a interação física (ato de apertar o botão) ocorre quando se quer tirar uma foto ou um vídeo. E a ação de tirar uma foto, sendo essa o resultado da interpretação deste signo, também pode ser um interpretante desse signo.

Na sua segunda dimensão, a semiótica de Peirce examina os três constituintes do signo para distinguir três tipos de signo conforme os critérios de primeiridade, segundidade ou terceiridade. Signos que são fenômenos de primeiridade são signos por si mesmo, sem depender de outro fenômeno semiótico para ser signo. Eles são fenômenos de segundidade se apresentarem o seu fundamento em relações diádicas, e também são fenômenos da categoria da terceiridade se apresentarem o seu fundamento em relações genuinamente triádicas.

Como fenômenos de primeiridade, os signos são qualissignos, ícones ou remas:

- Um *qualissigno* é um signo que age como signo pela sua mera qualidade, por exemplo, como uma cor, que não representa outra coisa senão essa cor.
- Um *ícone* representa o seu objeto por uma característica que ele mesmo tem e que o faz similar ao seu objeto.
- Um *rema* é um interpretante cuja significação ainda não é restrita pelo significado de qualquer outro signo. Signos verbais (substantivos, verbos ou adjetivos), considerados fora de qualquer contexto são remas. O verbo “nadar” é um exemplo. Quando ouvimos este verbo fora de qualquer contexto sintático, fica ainda em aberto quem é que nada, quando ou

onde. O ícone do nadador usado como signo do esporte olímpico é um legissigno remático icônico. O signo não representa nenhuma pessoa em específico.

Os signos que são fenômenos da segundidade são o sinsigno, o índice ou o signo dicente (ou dicissigno):

- Um *sinsigno* é um signo singular, um grito, por exemplo, sua singularidade, qualquer palavra ou uma foto na sua materialidade no tempo ou no espaço. O sinsigno pertence à categoria da segundidade porque o singular é constituído e determinado pelo seu lugar no espaço e no tempo, *hic et nunc*.
- O *índice* é um signo que tem uma conexão física ou existencial com o seu objeto no espaço ou no tempo ou ele atrai a atenção imediata do seu intérprete ao seu objeto. Signos naturais ou expressões espontâneas são índices daquilo que eles indicam.
- O *dicente* é um interpretante, que tem uma estrutura proposicional. Ele afirma o que é um fato e assim ele é um signo que traz informação. *João ama Maria* ou *O rei morreu* ou *O relógio significa "Aqui você vai saber que horas são"* são signos remáticos. A dualidade inerente neste signo são os dois remas que formam a significação proposicional.

Terceiridade é a característica do legissigno, do símbolo e do argumento:

- O *legissigno* é um signo que é signo por uma regra, uma lei ou uma convenção.
- O *símbolo* também é um legissigno, porque ele também depende de uma convenção cultural mas, além disso, ele representa o seu objeto como algo que tem um significado geral. A palavra *câmera* é um símbolo. Precisamos aprender e conhecer a regra da língua portuguesa que

determina aquilo que ele representa, e o seu significado é geral. A palavra *câmera* não significa nenhuma câmera em específico.

- O *argumento* consiste de uma sequência de três proposições das quais a terceira segue logicamente das duas outras como conclusão. O protótipo de um argumento é o silogismo.

A Tabela 1 apresenta um resumo dos nove tipos de signo, que resultam destas três tricotomias semióticas.

Tabela 1. As nove subclasses de signos de Peirce.

Tricotomia ► ▼ Categoria	do Signo ou <i>Representamen</i>	do Objeto	do Interpretante
PRIMEIRIDADE	O QUALISSIGNO é um signo pela sua própria qualidade.	O ÍCONE representa o seu objeto por ser similar a ele.	O REMA tem uma significação que não depende de um outro signo.
SECUNDIDADE	O SINSIGNO é um signo individual, singular.	O ÍNDICE representa um objeto por uma conexão de causalidade natural.	O DICENTE combina um sujeito com um predicado para uma significação proposicional.
TERCEIRIDADE	O LEGISSIGNO é um signo por causa de uma lei ou regra geral.	O SÍMBOLO representa o seu objeto por causa de hábitos ou convenções.	O ARGUMENTO conecta três dicentes por uma necessidade lógica; ex. um silogismo.

Como cada signo tem que ser determinado como tal, na sua relação com o seu objeto e com respeito ao seu interpretante, e como há três modos categóricos nos quais cada um desses constituintes pode aparecer, chegamos a uma possibilidade combinatória de 27 classes de signos ($3 \times 3 \times 3 = 27$). Porém, algumas dessas combinações matematicamente possíveis são semioticamente impossíveis. Um qualissigno, por exemplo, é sempre um signo icônico e remático. Ele não pode ser índice, símbolo, dicente ou argumento. Todos os símbolos são legissignos; eles não podem ser sinsignos nem qualissignos. Um signo dicente não pode ser um mero ícone, porque signos dicentes têm um potencial afirmativo, mas para afirmar um fato é preciso um índice que conecta a afirmação com o fato real afirmado. Portanto, signos dicentes precisam ser índices ou símbolos, que podem incluir um índice, o que um mero

ícone não pode. Estas e outras restrições reduzem o número de combinações válidas às dez seguintes classes principais de signo (CP 2.254-264). Na nomenclatura das 10 classes é possível restringir-se aos nomes em negrito. Os nomes não negritos podem ser omitidos por serem redundantes ou implicados nos nomes em negrito, como por ex. no caso do qualissigno:

I	Qualissigno	Icônico	Remático	VI	Legissigno	Indicial	Remático
II	Sinsigno	Icônico	Remático	VII	Legissigno	Indicial	Dicente
III	Sinsigno	Indicial	Remático	VIII	Legissigno	Simbólico	Remático
IV	Sinsigno	Indicial	Dicente	IX	Legissigno	Simbólico	Dicente
V	Legissigno	Icônico	Remático	X	Legissigno	Simbólico	Argumento

3. Classificação dos signos do sistema iOS

Como o nosso tema é restrito aos signos dos ais, podemos e precisamos excluir desde o início duas das dez classes. Evidentemente, os ais não servem como argumentos, por isso podemos excluir a classe X. Também não podem ser meros qualissignos, vagos demais para servir à finalidade da orientação dos usuários do iPhone. Isto nos deixa com oito classes de signos a serem consideradas, as classes de II até IX.

3.1. Os ais como legissignos

Todos os ais são legissignos no sentido em que a sua significação e função foram decididas pelos designers da empresa que os comercializa e estão protegidos por leis internacionais. Esta premissa reduz as classes de signos possíveis que os ais podem ser de oito para cinco, isto é: V, VI, VII, VIII e IX. O fato de que os signos do iOS 8 são legissignos, não exclui a possibilidade do signo de *incluir* qualissignos ou de se manifestar como sinsignos. Para ser um legissigno, qualquer signo também precisa ter certas qualidades (qualissignos) e para servir como signo na mão do usuário, o signo também precisa ser um signo *hic et nunc*, um signo materializado e concreto. Porém

estas características podem e devem ser negligenciadas, quando se trata de examinar os ais como um código de signos.

3.2. Signos dicentes ou remas? Questão do tipo de usuário

Do ponto de vista do interpretante do signo, já vimos que os ais não podem ser argumentos. Resta indagar se eles são remas ou signos dicentes. A resposta a esta pergunta depende do modo do intérprete do signo duplo do ai. Há dois tipos de intérprete a considerar neste contexto, o *usuário avançado* e o *usuário principiante* (cf. SANTAELLA, 2004, p. 60-62). Para o principiante, os signos duplos são signos dicentes. Este usuário lê o signo verbal como explicação ou definição daquilo que o ícone significa. Para o principiante, o signo é um signo dicente, que é informativo. Por exemplo, a legenda embaixo do ícone dos dois pincéis inclinados e unidos por uma barra horizontal, formando a letra A (4), informa o principiante, que este é o lugar da “Loja Apple”, uma ‘loja’ onde se pode comprar programas para design digital. No decorrer do uso da interface, o principiante torna-se um usuário avançado, e para este, o mesmo signo remático duplo torna-se um signo remático simples. A verbalização daquilo que o A significa é redundante e não mais informativa. O que o usuário já sabe não é mais informativo e assim o signo, que era um dicissigno antes tornou-se um rema.

Em suma, o ai é um signo dicente se ele for lido por usuários principiantes e um signo remático quando interpretado por usuários avançados. Se desconsiderarmos o caso do usuário principiante, podemos focar nos ais como signos remáticos, sem considerar as classes VII e IX. Já para o usuário avançado, o signo na interface do seu iPhone é, portanto, um signo das classes V, VI, ou VIII, ou seja, ele deixou de ser um signo dicente porque ele não é mais informativo. Para o usuário avançado, a mensagem verbal embaixo do ícone é redundante, e o ícone já incorpora toda a informação necessária.

3.3. Ícone, índice ou símbolo?

Os três tipos de signo que sobram como sendo tipos possíveis do código dos ais, interpretado pelo usuário avançado, são as classes V (legissigno icônico remático), VI (legissigno indicial remático) e VIII (legissigno simbólico remático). Do ponto de vista do usuário avançado, a questão que ainda precisa ser examinada é se este signo remático é um signo icônico, indicial ou simbólico.

Sem dúvida, o nome do ai, que constitui a parte verbal do signo duplo, é um símbolo. Para interpretá-lo, o usuário precisa conhecer a língua portuguesa, que é um sistema de símbolos. O usuário brasileiro não saberia ler a parte verbal do mesmo signo na forma em que ele aparece para o usuário japonês ou chinês, por exemplo. Porém, como visto anteriormente, o usuário avançado não lê mais o símbolo verbal e se orienta somente pelo ícone. Este ícone é um legissigno remático icônico, um ícone estabelecido como signo por uma lei. O caráter icônico deste signo é também aparente se considerarmos que o signo é o mesmo para os usuários de todas as línguas do globo. O fato de que se trata de um ícone não significa que o seu significado seja reconhecível imediatamente. A iconicidade é só parcial. O usuário principiante tem que apreender o significado do signo.

Na classificação dos ais como signos é preciso distinguir entre o signo (ou *representamen*), considerado como o signo de um código, e o signo em ação, considerado como o signo do processo de uso. Até agora, os ais foram considerados como signos de um código, isto é, pela maneira como ele aparece fora do seu contexto de uso, como por exemplo, num manual de usuário. No contexto do seu uso, o mesmo signo torna-se um signo diferente. Ele não é mais um símbolo remático duplicado por um legissigno icônico, mas um índice que inclui um ícone. O ai é um índice na sua função eletrônica de um botão, que conecta o usuário com o aplicativo, indicando o lugar onde é preciso apertar para acionar o recurso. O botão sinaliza: “Aperte aqui para tirar uma foto” (7) ou “Aqui há informação sobre o tempo” (16). Esta função indicial é inerente a todos os botões. A única diferença entre os diversos botões na interface é o lugar de cada um. O ai neste contexto é, portanto, um legissigno indicial remático (classe VI).

3.4. Imagem, diagrama ou metáfora?

Na classificação dos ais como legissignos icônicos remáticos é interessante considerar a distinção entre os três tipos de ícones propostos por Peirce: imagens, diagramas e metáforas. A maioria dos ícones é do tipo imagem, signos que representam o seu objeto por causa das qualidades que eles possuem em comum com o objeto. O sol, a nuvem e o céu azul do ai, que significa *Tempo* (16) é um exemplo típico de um ícone do tipo imagem. Já os ícones dos aplicativos *Bolsa* (5) e *Gravador* (11), parecem ser diagramas, e de fato, o gráfico do ícone “Bolsa” é um diagrama do desenvolvimento dos valores das ações num certo período de tempo. Porém, a função deste ícone não é a de um diagrama. O gráfico não informa a evolução das ações de uma bolsa específica. Pelo contrário, pois se trata de um gráfico indeterminado. Portanto, o signo é a imagem de um diagrama, e não o diagrama efetivamente.

De forma semelhante, encontramos símbolos misturados com ícones. As notas musicais do ai *Música* (12) ou os números de 1 até 12 do *Relógio* (14) são símbolos de dois códigos convencionais diferentes. Porém, eles não servem para representar o que significariam como notas ou números no seu contexto original. Por exemplo, o relógio não quer nos informar que são vinte para as seis. A posição dos dígitos do relógio é irrelevante. O ícone representa um relógio qualquer. O ai é meramente uma imagem de um relógio. Da mesma maneira, as notas musicais, nesse contexto, não possuem o significado que elas têm para um músico. Elas não significam dois sons dos quais o segundo é mais alto do que o primeiro. Em resumo, as notas musicais também são meramente a imagem de notas e não mais símbolos de sons a serem interpretados por um músico.

Metáforas verbais são signos cuja semelhança com o seu objeto depende de um terceiro signo além do signo verbal e da imagem do seu objeto. Ao sugerirmos que uma pessoa é brilhante, usamos uma metáfora para destacar as suas boas qualidades intelectuais. A ideia do brilhante é o terceiro signo que age como mediador entre o signo verbal e o signo mental da ideia que ele representa. Uma metáfora visual, semelhante à metáfora verbal da “mente brilhante”, é a lâmpada do ai *Dicas* (9). Dicas

“esclarecem” assuntos igual a uma lâmpada que dá luz a um quarto escuro. A metáfora visual do *ai Dicas* empresta à sua imagem o domínio da iluminação pela eletricidade.

A mediação metafórica entre o signo e a sua significação já foi mencionada anteriormente através dos signos caracterizados como esquemórficos. A representação da ideia de *Vídeos* (15) pela claquete – ferramenta comum aos cineastas – é uma metáfora visual. Outro *ai* baseado em metáforas visuais é a imagem das quatro bolas coloridas, que serve para representar o *Game Center* (10). Evidentemente, o uso deste aplicativo, não permite que o usuário experiencie num jogo as mesmas bolas da imagem. Outro exemplo de metáfora visual, composta por engrenagens, é o *ai Ajustes* (3) que também é esquemórfico. Ajustes num smartphone não são configurados por meio de engrenagens. A imagem é emprestada da tecnologia dos relógios mecânicos.

4. Leituras semióticas detalhadas

Após a análise dos modos de leitura de usuários principiantes e avançados, passamos para um terceiro modo de leitura, que podemos chamar de leitura semiótica detalhada. Neste modo procuramos informações sobre os signos que provavelmente passam despercebidas, tanto na rápida leitura do usuário avançado, quanto na leitura do usuário principiante, que quer descobrir qual é o tipo de aplicativo por trás de cada ícone. Na medida em que a leitura detalhada dos *ais* revela novas informações sobre os signos, o tipo de signo que eles são precisa ser reconsiderado.

O botão *App Store* (4) é um bom exemplo de como o tipo de signo pode mudar com a leitura semiótica detalhada. A letra A em si é um símbolo do código alfabético, portanto um legissigno simbólico remático. Símbolos são signos abstratos, pois não mostram o que significam. O usuário precisa aprender o código para saber o que eles significam. Porém, o signo A do *App Store* não é assim. Ele é um símbolo *iconizado*. Diferentemente das letras do alfabeto, que não significam nada senão sons fonéticos, este A iconizado revela mais sobre aquilo que ela representa. As três linhas que compõem a letra A são compostas de três ícones de objetos, um lápis, um pincel e uma régua. Estes ícones representam exemplos de instrumentos usados em trabalhos gráficos, e que estão entre os serviços que a loja Apple oferece aos seus clientes.

Como, evidentemente, a loja não vende nem pincéis, nem régua, as três imagens servem como metáforas visuais dos serviços oferecidos para pessoas que trabalham com design gráfico. Com esta leitura detalhada, o tipo de signo muda de símbolo remático (um signo que representa meramente o nome *Loja A*) para um signo dicente, que é um signo informativo, que nos informa, pela sua metáfora visual, que tipo de serviço a loja oferece. A mensagem corresponde mais ou menos à proposição, “Aqui, a Apple vende programas para design digital”. O sujeito desta proposição (e dicissigno) envolve um índice, indicando o lugar onde a compra é possível, e o A iconizado é o ícone que cria a imagem das possibilidades daquilo que se pode comprar. Certamente, esta informação não é completa. Ela não revela pormenores sobre os serviços disponíveis, mas nenhum ícone é um signo completo. Todos os ícones têm algo de incompleto e vago.



Figura 3. *Banca* (17-18) nas versões de 2011 e 2013, e *Bolsa* (19-20) nas versões de 2008 e 2013 (Fonte para iOS1-6: <https://blog.7dayshop.com/ios-timeline-infographic>, acesso 15/06/15).

Banca (ingl. *Newsstand*) é o nome de um aplicativo, que permite organizar as conexões do usuário com a mídia jornalística (jornais, revistas, etc.). O desenvolvimento do design deste ai de 2011 para 2013 (Fig. 3) pode ser lido como o desenvolvimento de um signo remático que virou um dicissigno. A primeira imagem, a da estante vazia de madeira, na versão de 2011 (17), é um mero ícone remático sem qualquer informação sobre aquilo que o usuário pode encontrar neste aplicativo. Já no interpretante da imagem da nova versão (18) aparecem características de um signo dicente, cujo significado informativo se revela com a sua leitura detalhada. A imagem da estante, igual ao símbolo verbal, *Banca*, é uma metáfora, que representa a ideia de que os serviços oferecidos nesta Banca são, em verdade, serviços de uma ‘banca’ (ou um ‘estante’) ‘virtual’, não concreta. Composto de imagens de capas de revistas, que exploram temas como esportes (bola e quadra de tênis), viagens (avião no céu), artes

(formas geométricas) e notícias (linhas em lista que representam títulos num jornal), o conjunto da imagem do estante com o seu conteúdo informa o usuário sobre as opções de leitura que o aplicativo oferece. O conteúdo proposicional do signo metafórico é algo como: “Esta ‘estante’ virtual vai organizar a leitura dos seus jornais e das suas revistas”. O sujeito desta proposição visual, a ideia metafórica de uma ‘estante virtual’, é o índice deste dicissigno. O seu predicado, a imagem dos jornais e as revistas, são o ícone contido neste dicissigno complexo. A que classe de signo pertence este signo dicente complexo? Como vimos acima (cap. 2.), um legissigno dicente não pode ser um ícone (embora possa conter um ícone), porque um ícone só é vago demais e não pode afirmar nada. Ícones são sempre signos remáticos. Por causa disto, só existe a classe do legissigno icônico remático (classe V), enquanto o dicissigno é necessariamente ou um índice ou um símbolo (classes VII ou IX). A resposta à pergunta se o signo visual do *ai Banca* é um símbolo ou um índice não pode ser que a informação complexa que este *ai* transmite seja um símbolo, porque símbolos são signos que não mostram o que representam, signos opacos, sem transparência própria (cf. CP 2.531). O signo só pode ser um legissigno indicial dicente (classe VII), mas a indexicalidade deste signo informativo não reside em primeiro lugar na sua referência a um objeto concreto no mundo das coisas reais. Ela consiste na referência de uma ideia a uma outra. Para entender o que o signo representa precisamos conectar a metáfora visual da ‘banca’ com os ícones das revistas colocadas nele, e esta conexão entre ideias constitui o elemento indicial neste signo.

O novo ícone para o aplicativo *Bolsa* de 2013 (20) difere menos do design do seu precursor de 2008 (19) do que no caso do *ai* anterior, *Banca*. A qualidade da cor do fundo mudou de azul claro para preto e a forma do gráfico mudou, mas pouco. A mudança mais forte está na adoção de um gráfico indeterminado cuja evolução dos valores é claramente mais ascendente do que na versão anterior, ao mesmo tempo que varia um pouco menos. Primeiro, porque o clímax da curva dos valores recebeu um destaque diferenciado com a adoção de um ponto azul. Segundo, porque o ponto final da curva, à direita, é mais alto do que no gráfico anterior, sendo quase tão alto quanto o clímax destacado pelo ponto. Portanto, um exame detalhado revela que o *ai*, à primeira vista, parece um mero ícone com um diagrama qualquer de bolsa

representado, e que no entanto, carrega a mensagem implícita de que os usuários do smartphone podem confiar numa evolução positiva de suas ações quando consultam este aplicativo. Lido assim, o ícone de 2013 é também um legissigno indicial dicente (classe VII). O signo contém um índice em que ele indica o lugar (“aqui”) que oferece informações sobre a bolsa assim como a ideia da bolsa mesmo, que é um lugar específico no mundo financeiro, seja Wall Street em Nova York ou a Bovespa em São Paulo. O ícone remático incluso neste signo é o diagrama da curva, que exemplifica e promete o desenvolvimento positivo das finanças do usuário. O conjunto de índice com ícone forma uma proposição, isto é, um signo dicente.

Concluimos as nossas análises detalhadas com os ais da Figura 4, que apresentam mais exemplos de transformações semióticas no design dos ais entre 2008 e 2013.



Figura 4. Os ais *Fotos* (20-21), *Mensagens* (22-23) e *Tempo* (24-25) de 2007 e 2013.

As transformações dos ais *Fotos*, *Mensagens* e *Tempo* entre 2007 e 2013 exemplificam diversos processos de iconização. Nos três exemplos, o novo ícone ficou mais icônico. O aumento da iconicidade nos ícones *Mensagens* (23) e *Tempo* (25) consiste em primeiro lugar em tirar os signos simbólicos “SMS” e “23°” da versão do ai anterior. Com isto, o potencial de representação do novo ícone aumentou. O novo ai *Tempo* (25) também inclui a representação de temperaturas mais altas ou mais baixas do que 23°, além de poder ser interpretado por usuários acostumados a temperaturas medidas em graus Celsius. Já a nuvem representa a possível mudança climática em dias nublados. Com a retirada dos símbolos SMS no ai *Mensagem*, o ícone fica mais icônico porque ele também pode ser lido por usuários de línguas escritas com letras não romanas.

A transformação do design do *ai Fotos* de uma imagem de um girassol (20) para uma imagem abstrata (21), que pode ser uma flor qualquer, aumenta a iconicidade do *ai* por uma outra razão. A imagem do girassol, embora semelhante com o seu objeto, não é um exemplo perfeito de ícone por causa do elemento realista, quase fotográfico, presente nele. Fotos e imagens realistas, apesar de sua semelhança com o objeto, têm um elemento de indexicalidade, pois eles remetem o intérprete a uma experiência real de uma flor concreta. O ícone, pelo contrário, é vago no seu potencial de representar um objeto, independentemente de experiências fatuais. É por causa disto, que as formas multicoloridas elípticas semitransparentes do novo ícone são mais icônicas, apesar de serem menos semelhantes a uma flor específica. A sua forma vaga permite ver nela não só a imagem de um girassol, mas também de outras flores ou talvez uma pluralidade de outros objetos. Afinal uma representação icônica de uma foto é uma tarefa semiótica difícil, porque qualquer foto escolhida excluiria um número ilimitado de outras fotos.

Referências

BACIC, Harris. "Apple is embracing the flat design trend. – Are you?" **Advertising, Design**. 11 de Setembro, 2013. <http://experts.allbusiness.com>, acesso agosto/2015.

NÖTH, Winfried. **Panorama da semiótica de Platão a Peirce**. São Paulo: Annablume, 1995.

PEIRCE, Charles Sanders. **The Collected Papers of Charles Sanders Peirce**. HARTSHORNE, C., WEISS, P. e BURKS, A. (Orgs.). Cambridge, MA: Harvard University Press, 1931-35 e 1958; 8 vols. [Obra citada como CP seguido pelo número do volume e número do parágrafo].

SANTAELLA, Lucia. **A teoria geral dos signos: Semiose e autogeração**, 2ª ed. São Paulo: Pioneira, 2000.

_____. **Navegar no ciberespaço: O perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.