

1. Introdução: delineando o pensamento



1. Introdução: delineando o pensamento

1.1. O problema da pesquisa

1.2. As hipóteses

1.3. Os objetivos

1.4. A estrutura da dissertação

Somente uma imaginação totalmente calculada pode ser considerada explicada.

Flusser (2007, p.169).

1. Introdução: delineando o pensamento

A presente dissertação é resultado de uma pesquisa sobre a representação oficial das cidades no meio digital, a qual teve como foco principal a discussão sobre as dimensões semióticas do design nas cidades digitais brasileiras. Especificamente, empreendemos uma investigação sobre a semiose do design nos sites¹ oficiais de Belo Horizonte (MG), do Rio de Janeiro (RJ), de São Paulo (SP) e de Vitória (ES). Em outras palavras, podemos dizer que o objeto teórico da pesquisa foi a representação das cidades na era da cultura digital e o objeto empírico, constituído pelos sites oficiais das capitais do sudeste brasileiro.

A representação das cidades tem sido uma expressão da cultura humana. Ao longo dos tempos os indivíduos têm utilizado técnicas, tecnologias e linguagens diversas para representar seus espaços reais e imaginários. Tais representações, entendidas como objetos de estudo, constituem um conjunto de significações sociais, culturais e estéticas, as quais são capazes de revelar aspectos objetivos e subjetivos que dizem respeito aos diferentes sujeitos e instituições.

Podemos considerar que a produção de linguagens, as quais estão intimamente relacionadas às possibilidades de representação, tem sido uma solução encontrada pelos homens para fixar seus signos e transmiti-los a distância. Se as faltas de permanência e de alcance das linguagens oral e gestual já haviam sido dribladas com introdução da linguagem escrita, com o aparecimento das linguagens híbridas dos meios de comunicação de massa, as distâncias espaço-temporais pareciam estar totalmente superadas. No entanto, depois da era da cultura das mídias, uma nova era estava por surgir: a era da cultura digital.

Com o desenvolvimento da informática, tornou-se possível arquivar sons em formato digital, criar imagens de síntese e digitalizar textos. A convergência

¹ Neste trabalho, optamos por manter os termos técnicos do universo da informática que provém do Inglês sem destaque (itálico), porque a maioria encontra-se dicionarizada ou já foi assimilada à nossa língua. No entanto, nas transcrições, respeitamos tanto a grafia quanto os destaques das publicações originais.

das linguagens sonora, visual e verbal para o meio digital possibilitou o surgimento da hipermídia, a linguagem emergente na cibercultura. Desde então, as representações digitais, paradoxalmente onipresentes e virtuais, têm sido capazes de romper, de fato, as barreiras impostas pelo tempo e pelo espaço, além de atingirem uma repercussão sem precedentes.

As representações das cidades da era da cultura digital têm recebido diversas denominações e atendido a uma enorme gama de objetivos. “Cidade virtual”, “município eletrônico” e “cibercidade” são apenas três das muitas denominações presentes na bibliografia sobre o tema. Voltadas para o entretenimento, para o turismo, para os fins econômicos ou políticos, essas representações se multiplicam na Internet.

As representações digitais das cidades que nos interessaram na pesquisa foram as oficiais, aquelas que recebem a chancela dos governos locais, as quais nos referimos como “cidades digitais governamentais”. Essa denominação nos pareceu mais apropriada por já trazer em si a marca do meio no qual são produzidas e pelo qual são acessadas. Portanto, “cidade digital governamental” é o nome que atribuímos a um web site oficial de uma cidade qualquer.

As cidades digitais governamentais, por suas intrínsecas relevâncias social, cultural e política, têm atraído a atenção dos investigadores, de diversas partes do globo terrestre. Dentre os pesquisadores internacionais que investigam o tema das cidades digitais, destacam-se Castells (2003; 2006), Mitchell (1994; 2002), Sassen (2000), Virilio (2005), Graham (2004) e Lévy (2000a; 2005). No cenário brasileiro, podemos citar, dentre outros, os trabalhos de Guerreiro (2006) e Lemos, A. (2004; 2005; 2007).

Por se tratar de um objeto complexo e de um tema tanto transversal quanto recente, as cidades digitais têm sido pesquisadas sob variados pontos de vista, com contribuições dos diversos campos do saber. As pesquisas têm se dado, por exemplo, no âmbito tanto da Arquitetura, do Urbanismo e do Planejamento Urbano (Costa, 2004; Dantas, 2001; Duarte, 2002; Ferrara, 2002; Freitas, Mamede e Lima, 2001; Furtado, Bráz e Bento, 2005; Graham, 2004; Hamilton, 2006; Ishida, 2000; Mamede, 2001; Mitchell, 2002), quanto da Geografia (Silva, 2002) ou, ainda, da Filosofia (Lévy, 2005) e da Sociologia (Castells, 2006; Guerreiro, 2006).

Ao ser abordado o tema da cidade digital sob o enfoque da interface gráfica, destacam-se, especialmente, os estudos empreendidos no âmbito da Ciência da Informação (Barbosa, Faria e Pinto, 2004; Borges, 2005; Parreiras, Cardoso e Parreiras, 2004; Vilella, 2003) e da Comunicação Social (Lemos, A., 2003; Lemos et al., 2005; Marques, 2004; Martinuzzo, 2006; Moraes, 2002; Parente, 1997; Ribeiro, 2005).

Se, por um lado, os resultados das pesquisas empreendidas nessas áreas fornecem subsídios para nossa investigação, por outro, evidenciam uma lacuna existente nos estudos das cidades digitais. Tais pesquisas, quando não se tratam unicamente de investigações teóricas, estão quase sempre focadas nos aspectos ergonômicos das interfaces e não privilegiam todas as questões da significação. São, muitas vezes, pesquisas que têm por objetivo a avaliação da performance das cidades digitais, seguindo padrões de usabilidade e de funcionalidade pré-estabelecidos em listas de verificação (*check-lists*).

De acordo com Vilella (2003, p.40), “o simples estabelecimento de critérios de avaliação de *Websites* a serem cegamente seguidos pode ser completamente ineficaz diante, por exemplo, de uma mudança na tecnologia”. A autora ainda menciona que “o pensamento crítico deve somar a capacidade de análise dos *Websites* como veículos de disseminação da informação”. Por isso, para nós, as cidades digitais devem ser entendidas como signos, analisadas em si mesmas e nas suas relações com as cidades que representam, além das questões pragmáticas como a usabilidade e a funcionalidade.

Eis a principal justificativa para o desenvolvimento da pesquisa aqui relatada: o fato de ter sido diagnosticada uma carência por estudos que abordam o tema das cidades digitais sob os aspectos da linguagem do design da interface e sob o olhar da significação. Assim, almejamos suprir a lacuna evidenciada e contribuir com uma investigação que contemple o design das cidades digitais segundo as suas três dimensões semióticas²: sintaxe, semântica e pragmática. Isso se faz necessário porque, ao concentrarem nos aspectos utilitários e ergonômicos das interfaces, a maior parte das questões problematizadas nas pesquisas supracitadas dizem respeito ao conteúdo, à usabilidade e à funcionalidade,

² Sobre as dimensões dos objetos de design, ver Quarante (1994, p.269-290).

questões relacionadas especialmente à dimensão pragmática³, enfocada mais sob o ponto de vista do uso prático e menos sob o olhar do uso social e estético.

Portanto, na pesquisa realizada, estávamos interessados, prioritariamente, nos aspectos da linguagem e da semiose do design nas cidades digitais e no estudo dos sites oficiais das cidades brasileiras, considerados como representações das cidades no meio digital. Partimos da premissa de que as cidades digitais são signos complexos e representações que têm a hipermídia como linguagem. De forma sucinta, podemos dizer que a nossa investigação se baseou no estudo das cidades digitais como objetos⁴ do Design⁵, problematizados e revelados sob o ponto de vista da linguagem.

Nosso estudo está inserido na linha de pesquisa denominada “Design: Comunicação, Cultura e Artes”, do Programa de Pós-graduação em Design, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Ele foi desenvolvido no Laboratório da Comunicação no Design – LabCom e absorveu as contribuições decorrentes das discussões geradas no âmbito do Núcleo de Estudos da Semiótica nas Relações Transversais do Design – SRTD. Adotamos, neste trabalho, uma postura que reconhece o Design na sua transversalidade com a Arquitetura e com

³ De acordo com Niemeyer (2003, p.47), a dimensão pragmática de um produto pode ser analisada, por exemplo, sob o ponto de vista ergonômico ou sociológico.

⁴ Constatada a inexistência de um termo específico para qualificar o trabalho do designer voltado para o meio digital, optamos por considerar os sites como “objetos” do Design. De acordo com Cardoso (2005, p.207), “diante das profundas transformações ocasionadas pela adoção das tecnologias computacionais, por exemplo, a distinção tradicional entre design gráfico e design de produto tende a se tornar cada vez menos relevante. Quando um designer é contratado para criar uma *homepage* ou um *site* na Internet, ele gera um objeto que nem é gráfico, no sentido de ser fruto de um processo de impressão, e nem produto, no sentido de ser um artefato tangível. Porém é evidente que esse objeto é tanto produto, no sentido de ser uma mercadoria, quanto gráfico, no sentido de ser eminentemente voltado para a transmissão de informação visual; e é igualmente evidente que não deixa de ser um objeto de design, na acepção mais pura da palavra”. Segundo Gomes Filho (2006a, p.12), “conceitua-se o significado do termo objeto, para todo e qualquer ambiente, produto de uso, produtos sistêmicos e sistemas de informações que mantém com o Homem uma efetiva relação de utilização no nível intelectual, físico ou sensorial. [...] Importante ressaltar que o termo objeto, em razão dessa conceituação, muitas vezes, é substituído ao longo dos estudos pelo termo produto, sem prejuízo de seu significado, sobretudo em relação à especialidade do Design Industrial”.

⁵ O termo “Design”, em seu sentido global, refere-se à “concepção e [ao] planejamento de todos os produtos feitos pelo Homem...” (Fiell e Fiell, 2000, apud Gomes Filho, 2006a, p.12). No entanto, de acordo com Bürdek (2006, p.230), o “Design é uma disciplina que não produz apenas realidades materiais, mas especialmente preenche funções comunicativas”.

o Urbanismo e, principalmente, com a Comunicação⁶ e com a Semiótica⁷, ciências que forneceram os instrumentos de leitura e análise das cidades digitais, bem como os subsídios teóricos para a abordagem do termo “representação”⁸, conceito fundamental para a investigação.

1.1. O problema da pesquisa

Uma pesquisa acadêmica se inicia a partir da problematização de um tema, da colocação de um problema. Segundo Silva e Silveira (2007, p.168), “não há pesquisa acadêmica sem um problema, sem uma pergunta que se faça à realidade, ao fenômeno que se quer investigar, ao objeto que se quer compreender”. Para Santaella (2006, p.155), o problema constitui na questão mais fundamental de toda pesquisa.

De acordo com Serra (2006, p.23), “o pesquisador é o sujeito da pesquisa e ele também faz parte da realidade que está estudando, projetando sobre o objeto o seu modo peculiar de ver o mundo”. Por isso, a conscientização de um problema de pesquisa, segundo Laville e Dionne (1999, p.27, apud Santaella, 2006, p.164-165),

⁶ De acordo com Santaella (2006, p.16) “não são poucos os autores que têm colocado ênfase na pluralidade dos fenômenos que podem ser chamados de comunicacionais e na conseqüente polissemia do termo ‘comunicação’”. A partir da verificação dos traços comuns a várias definições para o termo, a autora extrai a seguinte definição ampla e geral de comunicação que assim se expressa: “a transmissão de qualquer influência de uma parte de um sistema vivo ou maquinal para uma outra parte, de modo a produzir mudança” (Santaella, 2006, p.2). A autora ainda esclarece que a influência se dá por meio da transmissão de mensagens. Assim, constata-se que a comunicação está na capacidade de produção e de consumo de mensagens.

⁷ A origem da palavra Semiótica está na raiz grega *semion*, que quer dizer signo. De forma bastante ampla, pode-se dizer que Semiótica é a ciência dos signos (Santaella, 2001, p.7). Segundo Silva (1985, p.28), “pode-se considerar correto atribuir a Peirce e a Saussure a progenitura da semiologia ou semiótica organizada, nos termos hoje conhecidos”. No entanto, nesta pesquisa, privilegiamos os estudos semióticos de matriz peirciana, para a qual a semiótica é um outro nome para lógica. De acordo com Peirce (1977, p.46) “em seu sentido geral, a lógica é [...] apenas um outro nome para *semiótica* (*σημειωτική*), a quase-necessária, ou formal, doutrina dos signos”. Também, de acordo com Nöth (1998, p.66), “Peirce diz que ‘semiótica é a doutrina da natureza essencial e variedades fundamentais de semiose possível’”.

⁸ As questões sobre representação são abordadas no capítulo 4. No entanto, podemos mencionar, inicialmente, que o termo representação é empregado, neste trabalho, levando-se em consideração as relações triádicas dos signos. De acordo com Peirce (1980, p.93, grifo do autor), “um signo ‘representa’ algo *para* a idéia que provoca ou modifica. Ou assim — é um veículo que comunica à mente algo do exterior. O ‘representado’ é o seu objeto; o comunicado, a *significação*; a idéia que provoca, seu *interpretante*”.

depende daquilo que dispomos no fundo de nós mesmos: conhecimentos de diversas ordens — brutos e construídos — e entre esses conceitos e teorias; conhecimentos que ganham sentido em função de valores: curiosidade, ceticismo, confiança no procedimento científico e consciência dos seus limites.

A discussão travada na pesquisa aqui relatada se iniciou pela constatação de que, na era da cultura digital, as cidades ganharam novos contornos e, extrapolando seus limites geográficos de atuação, tornaram-se, ainda que virtualmente, mais fluidas e globalmente acessíveis. Nesse sentido, superadas as visões que abordavam a “cidade de bits” como uma substituição para a “cidade de átomos”, entendemos a cidade digital como uma nova representação e uma nova dimensão da cidade real⁹.

Silva e Silveira (2007, p.175-176) afirmam que o problema deve ser “delimitado, factível e, para facilitar sua formulação [e sua explicitação aos pares], expresso na forma interrogativa”. Lakatos e Marconi (2006, p.26) também assinalam que “o problema deve ser levantado, formulado, de preferência em forma interrogativa”. Assim, o problema inicial que motivou a pesquisa foi: como as cidades brasileiras têm sido representadas oficialmente no meio digital?

Partindo da premissa de que a cidade digital é um objeto do Design e que objetos são signos, estávamos interessados em pesquisar como se dá o processo de semiose do design nas cidades digitais governamentais. Ao considerarmos uma cidade digital como um signo resultante de uma atividade de Web Design, devemos nos perguntar quais são os efeitos interpretativos propostos por ela.

Outros dois questionamentos subjacentes a esta questão são: quais são as estratégias de design utilizadas para representar oficialmente as cidades no meio digital? Quais as potencialidades da hipermídia (linguagem da mídia digital) são utilizadas em tais representações? Essa última questão pode, ainda, ser formulada com outras palavras: como se articulam as matrizes sonora, visual e verbal dentro de um projeto de cidade digital governamental?

⁹ Embora Lévy (2003) aponte que o “real” não é um antônimo do “virtual”, por falta de um termo mais apropriado, utilizaremos, nesta dissertação, a expressão “cidade real” em oposição à “cidade digital”.

1.2. As hipóteses

Santaella (2006, p.176) menciona que a hipótese está ligada umbilicalmente ao problema da pesquisa e que, segundo alguns epistemólogos, “a essência da pesquisa consiste em apenas enunciar e verificar hipóteses”. Embora Silva e Silveira (2007, p.177) apontem que, em geral, nas abordagens qualitativas não se trabalham com hipóteses, pois “essa metodologia de pesquisa trabalha não com perguntas a serem respondidas, mas com uma questão geradora, que serve de fio condutor para a busca do pesquisador”, preferimos nos alinhar com aqueles que consideram as hipóteses como itens relevantes para a pesquisa científica.

Concordamos, assim, com Lopes (2005, p.142), para quem a presença de hipóteses é necessária, “mesmo que sua validade tenha o marco de um universo restrito ou que se abstenham de proceder a generalizações”. Ainda segundo a mesma autora, “em termos operacionais, a função do conjunto de hipóteses em uma investigação é fazer a ponte entre a teoria e os fatos da realidade e, deste modo, conduzir à elaboração de uma estratégia da investigação ou desenho de pesquisa” (Lopes, 2005, p.142).

De acordo com Santos (2002, p.59), a hipótese é uma verdade provisória “fundamental para qualquer processo de investigação científica, pois consiste no lançamento de uma afirmação a respeito de algo ainda desconhecido ou, pelo menos, não satisfatoriamente conhecido”. Lakatos e Marconi (2000, p.139) também apresentam que a hipótese constitui-se em uma “suposta, provável e provisória resposta a um problema, cuja adequação (comprovação = sustentabilidade ou validade) será verificada através da pesquisa”.

Para o lançamento da hipótese da nossa investigação, foi realizada uma pesquisa exploratória¹⁰ com o objetivo de verificarmos empiricamente, de forma preliminar e sucinta, como tem se dado a representação oficial das cidades brasileiras no meio digital. Tal investigação serviu, também, para melhor determinarmos os objetivos da pesquisa e constituirmos um grupo de cidades a serem investigadas, do qual foi recortado o corpus da pesquisa principal. Do total de cidades pesquisadas, pudemos verificar a presença de conteúdos jornalísticos e

¹⁰ Para maiores detalhes sobre a pesquisa exploratória realizada, ver p.81.

de propaganda manifestos não somente de forma explícita, mas também, implícitos no próprio design, seja por meio de signos verbais ou não-verbais.

Então, uma vez colocado o problema, qual seja o da representação oficial das cidades no meio digital, tomamos por hipótese que os aspectos do design das cidades digitais não são desinteressados e carregam consigo uma grande carga de significação. Para nós, as cidades digitais têm sido utilizadas como poderosos instrumentos de marketing urbano e expressam, através do design, um conteúdo que é fortemente jornalístico, o qual está direcionado para a propaganda e para a construção de um imaginário da cidade e do governo local.

Considerando essas hipóteses, fomos também levados a crer que os projetos de cidades digitais brasileiras voltam-se para produção de imagens simbólicas cuja finalidade é criar, promover e/ou divulgar uma imagem da cidade e do governo local, a qual pouco revela as múltiplas faces que uma cidade possui. Segundo Freitas, Mamede e Lima (2001, p.4), uma característica comum às cidades digitais é que, nelas, “problemas urbanos como violência, poluição, problemas sociais e tensões sociais geralmente não são retratados”.

Com relação à linguagem, cogitamos que os projetos de cidades digitais não têm explorado todas as potencialidades da hipermídia, que se traduz em uma articulação pouco equilibrada entre som, imagem e texto para representar a cidade no meio digital. Essa questão parece estar relacionada às características predominantemente jornalísticas (referenciais ou denotativas), as quais determinam que a sintaxe dos portais governamentais seja muito semelhante à dos sites de notícias ou dos portais informativos. Essa hipótese vai ao encontro do que Santaella expõe sobre os vários tipos de hipermídia, dentre os quais, a autora cita os institucionais, os ficcionais, os artísticos e os conceituais. Para ela,

a natureza de cada um implica modelos mentais diferenciados. Isso deve funcionar como ponto de partida para a produção hipermídia, pois esta terá como tarefa criar um modelo estrutural que seja capaz de desenhar a imagem do conteúdo que pretende transmitir (Santaella, 2005a, p.406).

Finalmente, devemos mencionar que o caminho percorrido na pesquisa foi decorrente da convicção de que podemos verificar o conteúdo explícito e implícito no design das cidades digitais e seus respectivos significados por meio da análise da sua linguagem e da sua semiose. E, já que compreendemos que a cidade digital

é mais uma representação da cidade real, tomamos por premissa que ela também é um signo complexo e, portanto, a semiótica peirciana¹¹ possui um ferramental que pode auxiliar os designers na análise e na (re)construção das cidades digitais.

1.3. Os objetivos

1.3.1. O objetivo geral

Nosso objetivo geral foi investigar a semiótica do design nas cidades digitais brasileiras a fim de contribuirmos com reflexões capazes de auxiliar os designers na tarefa de representar oficialmente as cidades no meio digital. Além disso, objetivamos discriminar as dimensões semióticas do design das cidades digitais governamentais, representações digitais oficiais das cidades.

Pretendíamos, procurando tomar uma postura lógica, determinar as questões relativas às linguagens do design que nos permitissem produzir reflexões e inferências sobre o modo pelo qual as cidades brasileiras têm sido representadas oficialmente no meio digital. Buscamos investigar as qualidades expressiva e representacional das cidades digitais brasileiras, entendidas como objetos do design. Ainda, em outras palavras, buscamos mapear os aspectos comunicativos e de produção de significados do design das cidades digitais brasileiras.

1.3.2. Os objetivos específicos / operacionais

Os objetivos específicos foram fundamentais tanto para a definição do percurso da pesquisa quanto para a sinalização da estrutura da presente dissertação. Tais objetivos foram:

(1) travar uma discussão que abordasse as relações entre as cidades, o design, as comunicações e as artes, de tal forma que fosse possível estabelecer o

¹¹ Conforme mencionado anteriormente, neste trabalho tomamos por referência teórica a semiótica peirciana, uma vez que as demais semióticas (discursivas, culturais etc.) são teorias muito diferentes e possuem propósitos distintos. A semiótica peirciana é uma ciência que faz parte de uma ampla arquitetura filosófica, a qual está alicerçada na fenomenologia.

estado da arte da conceituação para “cidade digital” e, mais especificamente, para “cidade digital governamental”;

(2) investigar os aspectos teóricos que contribuem para uma abordagem da representação da cidade no meio digital como um fenômeno de linguagem e uma modalidade específica do Web Design;

(3) esquadrihar um método e eleger critérios para a investigação da linguagem e das dimensões semióticas do design nas cidades digitais;

(4) analisar a semiose do design nos sites oficiais das capitais do sudeste brasileiro, ou seja, as relações e os processos sógnicos;

(5) verificar como se manifestam e como se articulam as sintaxes sonoras, as formas visuais e os discursos verbais nas cidades digitais brasileiras.

1.4. A estrutura da dissertação

A presente dissertação está estruturada em oito capítulos, os quais apresentam o referencial teórico pertinente à pesquisa, a metodologia utilizada na investigação, as análises e as leituras semióticas empreendidas e, finalmente, as considerações tecidas a partir das análises.

No capítulo 1, são apresentados os conteúdos introdutórios e os principais elementos da pesquisa, tais como, o problema, as hipóteses, o objetivo geral e os objetivos específicos. Também, no primeiro capítulo, é explicitada a estrutura da dissertação.

No capítulo 2, traçamos as imbricações entre o design, as comunicações, as artes e as cidades a fim de aproximarmos do estado da arte da conceituação para a cidade digital. As contribuições de Lévy (2000a, 2005), Castells (2003, 2006), Mitchell (2002) e Lemos, A. (2000b, 2001, 2007) foram essenciais para o estabelecimento do quadro teórico da pesquisa. Nesse capítulo, também apresentamos a abordagem conceitual adotada para cidade digital governamental, qual seja “um site oficial da cidade na Internet” ou “uma representação oficial da cidade no meio digital”. Esta conceituação vai ao encontro, principalmente, da conceituação proposta por Guerreiro (2006) em “Cidade digital: infoinclusão social e tecnologia em rede”.

No capítulo 3, apresentamos algumas questões relativas ao web design, atividade que abarca a construção das cidades digitais. Nesse capítulo, a cidade digital é enfocada sob o aspecto da interface gráfica. Em seguida, o design das cidades digitais é abordado como um fenômeno de linguagem. O principal referencial teórico do capítulo é composto por Johnson (2001), Freitas, Mamede e Lima (2001), Lévy (2000a, 2000b) e Sassen (2000). Por fim, especialmente com base em Santaella (2003; 2004b; 2005a), Ferrara (2000, 2004) e Nojima (1999, 2006), são discutidos alguns aspectos da hipermídia, a linguagem das cidades digitais.

As questões teóricas sobre a representação, ambientadas nos campos da Semiótica e da Comunicação, são abordadas no capítulo 4. Neste, é travada uma discussão que relaciona o conceito de representação ao de signo e cujas bases teóricas são encontradas, principalmente, nos trabalhos de Peirce (1977), Eco (1977, 2003), Coelho Netto (1983), Pignatari (1968), Santaella e Nöth (2005) e Morris (1970). Para uma articulação dos conceitos advindos da Semiótica e da Comunicação com as questões do campo do Design contribuem, especialmente, Quarante (1994), Bürdek (1994, 2006), Walther-Bense (1994), Niemeyer (2003), Nojima (2004, 2007a) e Gomes Filho (2006a). Finalmente, apresentamos as matrizes da linguagem e pensamento, propostas por Santaella (2005a), como mais um referencial teórico para nossa investigação.

No capítulo 5, são expostos os procedimentos metodológicos. Inspirados em metodologias frequentemente utilizadas em pesquisas desenvolvidas dentro das Ciências Sociais, nos campos do Design, da Comunicação, da Arquitetura e do Urbanismo, buscamos traçar um percurso metodológico apropriado à investigação, à leitura e à análise da semiose do design nas cidades digitais.

As análises descritivas e as leituras semióticas dos sites oficiais das capitais do sudeste brasileiro são apresentadas no capítulo 6. Percorremos o mesmo trajeto de leitura e de análise evidenciado no capítulo 5 para cada um dos quatro sites investigados, de tal modo que pudéssemos traçar as correlações entre eles, realizar as análises interpretativas e tecer as considerações que dizem respeito à semiose do design e às dimensões semióticas das cidades digitais.

Tais considerações e análises interpretativas supracitadas são apresentadas no capítulo 7. Nesse capítulo, dissertamos sobre as conclusões referentes: (1) à

dimensão sintática, a qual corresponde ao aspecto visual das cidades digitais; (2) à dimensão semântica ou à relação das cidades digitais com os objetos por elas representados; (3) à dimensão pragmática, a qual se refere ao uso social das cidades digitais; e, por fim, (4) às matrizes da linguagem e pensamento que constituem as cidades digitais.

Finalmente, no capítulo 8, são recuperadas as principais considerações da dissertação e apresentadas as contribuições da pesquisa para o meio acadêmico, especialmente para o campo do Design. Também são sugeridos alguns desdobramentos futuros que poderão colaborar de forma significativa para complementação ou aprofundamento dos temas abordados.