

PENSANDO A IMAGEM NAS ARTES VISUAIS: REVELAR, DESVELAR E PRODUZIR SENTIDOS

Cristiane Ziegler Leal

Universidade Federal de Santa Maria, Brasil
cristianetele@hotmail.com

Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

Universidade Federal de Santa Maria, Brasil
reinilda.minuzzi@gmail.com

RESUMO

O presente texto trata de apresentar pontos de análise acerca de como pensar a imagem no campo das artes visuais, tendo em vista a produção imagética, apontando as tecnologias digitais. Tem-se para esta reflexão, embasamento nas idéias de Gottfried Boehm, o qual levanta questões essenciais sobre a dualidade e sentidos produzidos pela imagem. Para tal, abordam-se as questões do “giro icônico” e a “lógica da mostração” referida pelo autor e sua relação com a produção poética no campo artístico, através de exemplos da área. Além do teórico, outros autores contribuem para complementar as reflexões, destacando aspectos importantes para a arte atual.

Palavras chave: Artes Visuais. Arte e Tecnologia. Imagem Analógica e Digital. Gottfried Boehm.

1. INTRODUÇÃO

Na sociedade atual as mensagens não provêm apenas da linguagem escrita ou falada, elas também podem vir das imagens, as quais refletem inúmeras idéias e conceitos em que podem variar os significados, de acordo com o repertório de cada visualizante. O mundo vive a civilização da imagem como um fenômeno cultural importante, ou seja, uma época de intensa visualidade, na qual cada vez mais se percebe o mundo por meio de imagens. Atualmente vive-se a era da chamada cultura visual, em que podem ser vistas imagens por todas as partes, sendo que estas contêm mensagens que, muitas vezes, influenciam mais do que textos. Esta influência se reflete na cultura e no modo de pensar de uma sociedade, pois as imagens podem influenciar em todos os aspectos.

A maioria das informações que se recebe chega através de imagens, algo produzido, inclusive, pela saturação de imagens. (Araújo e Oliveira, 2012) a imagem direciona os olhares para os dias atuais, percebe-se uma multiplicidade dessas imagens, das mais diversas formas, que necessitam de uma melhor abordagem e entendimento da linguagem visual, em seu contexto, independente dos meios ou materiais em que foram produzidas, sendo por meio de impressos ou mesmo em equipamentos audiovisuais/ tecnológicos.

Para o campo das artes visuais, a imagem é parte intrínseca das manifestações artísticas. É ponto de partida e motivo de toda a produção de visualidades no seio da cultura. A história humana, balizada através dos produtos da cultura material ao longo do tempo, evidencia o legado e a essencialidade da produção de imagem a partir de contextos socioculturais diversos. Nesse conjunto de produções, grande parte das manifestações culturais foi expressa imageticamente através de obras artísticas que marcaram épocas, traduzindo seus simbolismos e crenças.

A produção artística contemporânea, mais especificamente a que está ligada às tecnologias, é considerada recente no contexto da arte. Os computadores e as redes digitais estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano e a utilização das tecnologias no campo das Artes Visuais leva gradativamente os artistas a incorporarem tais recursos em suas pesquisas e na produção imagética presente nas distintas manifestações artísticas.

Por sua vez, no campo da arte e tecnologia encontram-se diferentes terminologias que unem estas duas áreas, cujo entrecruzamento intitula-se hoje de ‘artemídia’, termo utilizado para designar a criação artística vinculada a diferentes mídias e às novas tecnologias. No Brasil, Arlindo Machado, pesquisador, professor e curador de arte, aborda a questão, lembrando que a expressão vem do termo similar em língua inglesa “media arts”. Segundo o pesquisador, tal área abrange quaisquer experiências artísticas que utilizem os recursos tecnológicos, seja no campo da eletrônica, da informática, da engenharia biológica (Machado, 2007, p. 7).

O autor acrescenta que, no caso brasileiro, as pesquisas em ‘artemídia’ iniciam em 1950, com Abraham Palatnik – que investiga a arte cinética - passando por outras expressões - como a música eletroacústica de Jorge Antunes - e, após, com Waldemar Cordeiro, introduzindo o computador na realização de produções artísticas. Neste momento, (Machado, 2007, p. 50), as manifestações nacionais no campo artístico começam a estar de fato em sincronia com o que estava sendo produzido em outros países. Assim, o artista Waldemar Cordeiro, vinculado à arte concreta, investiga a produção de imagens digitais, incorporando ao seu trabalho e, paralelamente, organizando eventos internacionais de discussão sobre o assunto como o Arteônica (Machado, 2007, p. 52)

As tecnologias contemporâneas, novas tecnologias, novos meios, tecnologias digitais: são diversas as definições terminológicas atribuídas ao fenômeno do emprego da tecnologia na cultura contemporânea. (Venturelli, 2004, p. 11), considera que “por novas tecnologias entendemos a fotografia, o cinema e o vídeo e, por tecnologias contemporâneas, as computacionais”. O computador, a internet e as mídias tecnológicas oferecem recursos diversificados, de maneira interdisciplinar, podendo desenvolver e envolver várias áreas da arte, criar e editar imagens, conhecer e redigir roteiros de peças teatrais, escutar música, assistir filmes e espetáculos, visitar museus e exposições virtuais, interagir com obras de arte.

2. CONSIDERAÇÕES SOBRE IMAGEM DIGITAL

Edmond Couchot, em seu livro “A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual” do ano de 2003, traz alguns apontamentos relevantes sobre o desenvolvimento tecnológico juntamente com as práticas artísticas. O autor faz uma análise dos processos de automatização das técnicas de produção imagética desde a perspectiva renascentista até o advento da tecnologia numérica.

Neste sentido, vale lembrar que a produção de imagens também avança com as tecnologias e com pensamentos tecnológicos de seus artistas em seus tempos. Como exemplo, elucida-se o caso do Movimento Impressionista que se caracterizou por uma nova concepção da pincelada na Pintura, fazendo com que o olhar do espectador seja intimado a participar. Uma participação perceptiva do observador é de importância para que a composição se complemente, já que a retina deve fazer a síntese ótica das pinceladas, tornando possível a fusão ótica à distância. Assim, também passa a ser essencial na “história” do quadro não somente a forma do agenciamento das figuras, mas a maneira pela qual a própria pintura funciona.

Assim como a experiência perceptiva alavancada pelos pintores impressionistas, (Couchot, 2003) aponta outros movimentos artísticos que uniram a produção imagética da pintura com as pesquisas científicas de sua época e com as tecnologias emergentes (mesmo de comunicação, como a TV e o vídeo), colaborando e trazendo elementos decisivos para a formação de novos tipos de imagens, de cunho eletrônico e digital.

Nesta perspectiva, vale ressaltar que a arte digital tem a capacidade de alterar a natureza dos elementos constituintes da imagem tornando-a permeável a elementos estranhos a ela tais como o som, o texto ou a algoritmos e circuitos eletrônicos e, como o define (Couchot, 2003), é uma arte híbrida por excelência, em proximidade com os cruzamentos genéticos próprios à biologia, uma vez que age no nível da morfogênese da imagem.

A arte numérica, segundo Couchot, é uma arte da hibridação, entre as próprias formas que constituem a imagem sempre em processo e entre dois espaços possíveis – diamórficos, meta-estáveis, autogerados. Segundo ele, a hibridação ocorre entre todas as imagens, inclusive as imagens óticas, a pintura, desenho, fotografia, cinema e televisão, a partir do momento que se encontram numerizadas. Assim, as possibilidades de hibridação podem ocorrer entre as próprias imagens analógicas, entre as imagens analógicas e digitais, e entre as próprias imagens digitais.

Sendo assim, a aspiração de se fazer arte indiferente da técnica ou de materiais encontra estímulo nas práticas artísticas numéricas, pois elas proporcionam várias formas de hibridação. Como exemplo, nos trabalhos da artista e pesquisadora brasileira Sandra Rey, percebe-se a hibridação no seu processo de criação através do entrecruzamento que a artista faz a partir das fotografias manipuladas em software de edição de imagens. Depois de fotografadas, as cenas são digitalizadas e retrabalhadas, criando assim uma nova imagem híbrida. A obra apresentada pela artista resulta em uma série de trabalhos com fragmentos extraídos de fotografias, sobrepondo-se em camadas: “trata-se de uma tentativa pelos meios virtuais e materiais (plásticos) de desconstruir imagens do mundo à procura de outras percepções que possam aí estar contidas”. Embora inserida na pesquisa em arte e tecnologia, seu processo artístico iniciou na gravura, perpassou pela pintura e pelo desenho. Em suas pinturas utilizava diferentes materiais como pigmentos, carvão, nanquim, verniz, entre outros. Tal percurso, segundo a artista, propiciou o início do processo de desconstrução de imagens.

Neste âmbito, vale dizer que a fotografia, surgida no século XIX é considerada por muitos pesquisadores como o ponto de partida para o estudo e a aproximação da arte com as tecnologias. Mas a utilização de tecnologias para a produção de imagens não é algo recente, cada período da história da arte foi marcado por algum feito, por exemplo, os corantes, a tinta a óleo, a câmera obscura e assim por diante.

A utilização das tecnologias cada vez mais avançadas para a produção de signos imagéticos vem transformando o processo de produção, quanto à forma de se perceber as imagens e conseqüentemente o mundo em que elas estão inseridas. Os artistas contemporâneos reinventam e mantem o fulgor dos meios e das linguagens legadas pelo passado. (...) é sempre possível continuar fazendo escultura, pintura a óleo, fotografia, reinventando esta continuidade. A fotografia digital proporciona várias manipulações, e cabe ao artista utilizar programas que possibilitem pesquisar estes recursos. (Couchot, 2003) aponta que os “defensores da fotografia concordam todos sobre um ponto em comum: a qualidade essencial do criador é a individualidade”.

Remetendo ao trabalho de Sandra Rey anteriormente citado, destaca-se que se caracteriza pela experimentação, pelo uso de inúmeros recortes e sobreposições de imagens decorrentes da fotografia digital, a qual permite justaposições e hibridação. A artista desenvolve uma produção vinculada à pesquisa de processos híbridos que entrecruzam a fotografia com procedimentos digitais de tratamento de imagens por computador. No conceito defendido por Edmond Couchot, a hibridação

só é possível a partir do momento em que as imagens encontram-se numerizadas, ou seja, a produção das imagens pode surgir de uma pintura, um desenho, uma fotografia, por exemplo, desde que essas sejam de alguma maneira inseridas no computador, ou seja, digitalizadas. As obras ainda mostram que uma imagem pode ter muitos significados, e a variação de interpretações depende do olhar e da experiência social de cada espectador.

3. PENSANDO SOBRE A IMAGEM

Toda a imagem induz a pensar. Provoca e instiga, propõe e discute. Revela, mostra, mas também pode velar. Singular, simples ou em associações com outras imagens e contextos, faz pensar, carrega em si um pensamento ou pensamentos. Ganha autonomia e status de sujeito. Neste sentido, no dizer de Georges Didi-Hubermann em 2006 - filósofo e historiador de arte - é necessário inquietar-se diante de cada imagem, desdobrando-a, captando as polissemias dela advindas. Na concepção de (Boehm, 2015), historiador e filósofo alemão, pensar a imagem envolve refletir sobre a relação entre as imagens e aquilo que mostram, pois para o autor a lógica das imagens é uma "lógica da mostração". Referindo que as imagens colocam algo sob os olhos de quem olha, dão a ver algo, Boehm também afirma que a realidade da imagem se revela plurívoca - o que tem vários valores ou sentidos - e também ubíqua - que está ao mesmo tempo em toda a parte.

Pensando um pouco mais sobre essa imagem, sua constituição e efeitos, segundo o que comenta (Varas, 2012, p. 719) um fato relevante para que ocorresse uma virada icônica das imagens, seria o desenvolvimento das tecnologias de produção das mesmas. Desde a aparição da fotografia até as imagens digitais, assim como as possibilidades de sua produção, reprodução, multiplicação e disseminação, o mundo da imagem se transformou. Segundo (Boehm, 2015), a partir dos anos 80, com a tecnologia digital, as imagens tornam-se uma ferramenta de conhecimento (nas Ciências) e, conseqüentemente, as imagens tornam-se meios de comunicação cotidianos que começam a suplantam a linguagem.

Na tentativa de compreender a imagem em si, Boehm questiona o porquê um projeto de uma epistémica icônica ou "giro icônico" apareceu somente dois mil anos depois da fundação de uma filosofia da linguagem, ou seja, um conhecimento através da imagem, onde a existência de um tipo de pensamento figurativo e icônico das imagens não se faz necessário traduzir via linguagem conceitual. Complementarmente a esta ideia, uma lógica própria da imagem, de um lógos icônico não subordinado a nenhum caso verbal (Varas, 2011, p. 37), ou seja, as imagens não mais necessitam de uma linguagem textual para se fazerem entender, não dependendo, assim, de um princípio exterior. Uma lógica intrínseca delas mesmas, ou seja, naquilo com que geram sentido a partir delas próprias, uma soberania, sua materialidade são características para a lógica dessa virada icônica.

(Alloa, 2015, p. 07) diz que as pessoas estão expostas às imagens, e que interagem com elas, porém teriam dificuldades em responder, se questionadas, sobre o que seria uma imagem. No contexto diário das pessoas, as imagens com as quais se deparam - seja andando pela rua, assistindo televisão ou sentadas em frente ao computador - constantemente, passam tão aceleradamente e vertiginosamente que não são percebidas do porquê de sua atratividade. Na publicidade, na concepção de um objeto, em todas as formas de lazer dos centros comerciais, na arquitetura, no layout das cidades, mas também nos sonhos, onde se constroem identidades, as imagens compõem uma grande parte dos significados. Isto traduz não somente na abundância de fenômenos icônicos, mas no fato que as imagens, em seu entorno, rodeiam e excedem sem ser frequentemente mesmo o objeto de uma atenção direta (Varas, 2012, p.718).

Considerando que as imagens não necessitam de uma linguagem verbal, ou então elas podem ser reduzidas de sua supremacia e consideradas, por Boehm, como imagem-cópia ou até mesmo secundária, sendo assim elas equivaleriam a um pleonasma, ou redundância mostrativa, tais imagens não teriam em si uma força. As imagens produzem sentido, sem a responsabilidade de fazer uso das regras de predicação, da atribuição de um predicado a um sujeito, ao contrário, as imagens dão acesso ao que se poderia chamar de um "pensamento com os olhos". A equivocidade das imagens fez com elas fossem excluídas do lógos, considera Boehm, pois o lógos foi reduzido a uma lógica proposicional do tipo linguageiro. Correlacionando a imagem, o autor fala em predicação, a qual torna-se assim, um modelo de todo sentido autêntico permitindo estabelecer sem equívocos o que é e o que não é. As imagens acabam sendo somente participantes da linguagem: um lógos icônico permanece inconcebível. Porém a figura da diferença icônica abre uma outra perspectiva, fazendo com que este preceito seja quebrado.

(Samain, 2012) refletindo sobre as imagens, ressalta que vem se desenvolvendo a ideia de que as imagens incitam uma relação entre o que mostram, o que dá a pensar e o que se recusa a revelar. As imagens que se mostram oferecem algo para pensar, seja ela um desenho, uma escultura, uma fotografia, uma pintura, uma imagem eletrônica. Outra incitação da imagem é o fato de toda imagem veicula pensamentos, ou seja, toda imagem leva consigo algo do objeto representado. No caso da pintura, o que o pincel, ao deslizar a tela, traçou; no caso da fotografia, o que a luz se encarregou de inscrever. Samain ainda complementa: "Veicula além de uma figura, mas também, por um lado, o pensamento do pintor ou do fotógrafo, e de outro o pensamento de todos aqueles que olharam para essas figuras, todos esses espectadores que, nelas, "incorporaram" seus pensamentos, suas fantasias, seus delírios e, até suas intervenções, por vezes, deliberadas" (Samain, 2012, p. 22).

As imagens também podem ser formas que se comunicam, dialogam. Ao combiná-las a um conjunto de dados sígnicos ou ao associá-las com outras imagens, elas se convertem em uma forma que pensa, independente de seus autores ou espectadores. Conforme (Samain, 2012, p. 23) a "imagem tem vida própria e um verdadeiro 'poder de ideação' - isto é, um potencial

intrínseco de suscitar pensamentos e ideias”. Assim como em uma frase verbal ao se associar o sujeito com adjetivos, verbo, pronomes, são capazes de fazer surgir e propiciar o surgimento de ideias, ou “movimento de ideias”.

4. BOEHM E A MOSTRAÇÃO NAS IMAGENS

Refletindo sobre a dimensão mostrativa das imagens, alguns aspectos são destacáveis. Tal como o que diz que a lógica das imagens não pode se resumir a uma gramática icônica, ela implica nos corpos aos quais elas se mostram e pelos quais elas podem se mostrar. Outro aspecto estabelece que a imagicidade não depende em nada do objeto representado. As imagens não são simples representações demonstrativas de uma significação já constituída em outro lugar, são, ao contrário, mostrações originárias.

As imagens exibem, no seu funcionamento, o fundo dêitico¹ de toda expressão, igualmente à linguagem discursiva, as imagens nos ensinam alguma coisa sobre o fenômeno expressivo em geral (Boehm, 2015, p. 32).

Boehm ainda discorre dizendo que as imagens são, ao mesmo tempo, mais e menos do que a linguagem discursiva. Menos, porque elas não podem pretender a generalização descontextualizada da linguagem, e mais, porque elas tornam evidente uma lógica que não é mais restrita à dimensão opositiva dos signos. A linguagem não é feita somente de palavras, elas podem vir acompanhadas de gestos ou entonações. Gestos constituem um sistema que surgiu anteriormente às palavras, ou seja, antes de desenvolver uma linguagem estruturada o homo sapiens se serviu de comunicações gestuais e visuais.

O gesto e a imagem se encontram em um potencial dêitico. Pensar a imagem significa pensar a unidade sempre em tensão entre o olho, a mão e a boca. Quando se contemplam as imagens, orienta-se com a ajuda de diferenças dêiticas tais como alto/baixo, direita/esquerda, aqui/lá, próximo/distante – sempre em função do olhar do espectador.

Os gestos, quase que inconscientes e intrínsecos, acompanham a linguagem verbal e são ornamentos extrínsecos do corpo para indicar expressão. A gesticulação entre as pessoas - sejam elas por diferenças culturais, por idade, por sexo ou classe social - por vezes discreta ou silenciosa, constitui o fundo de nossa comunicação, de atos significantes. Os gestos mostram alguma coisa onde não se trata tanto de um gesto de indicação explícita ou consciente. Os gestos se afastam do corpo e se voltam em direção a ele, em um vai e vem incessante no qual estabelece um espaço visual. A atitude do corpo e o discurso dos gestos se religam, para poder se distinguir. O corpo é o fundo continuado para os gestos que vão e vem. Os gestos mostrando e o corpo se mostrando instalam uma relação entre falante e significante (Boehm, 2015, p. 33).

Observar em uma obra, os gestos mostrando e o corpo se mostrando se instaura uma relação entre falante e significante. Para exemplificar a lógica da mostração, menciona-se uma obra de Albrecht Dürer², “Jesus entre os Doutores”, executada em Veneza, durante a segunda visita do artista à Itália. Na obra, no ponto central tem-se uma rosácea gestual, quando o artista dá corpo a uma espécie de *agón*³ intelectual onde tudo se dá e se entrelaça mutuamente em um corpo a corpo inextricável. O gesto de indicação aponta em direção ao que não está presente, o gesto mostra sua própria condição de intrincado, seu próprio retorno sobre si mesmo, sua reflexividade.

Dürer retrata seis rabinos formando um círculo no qual a figura central é a do jovem Cristo (Figura 1). As mãos de um dos rabinos e de Cristo criam o foco visual da composição devido à sua posição e à sua natureza altamente dinâmica e volumétrica. As figuras e a posição de suas cabeças de encontro a um fundo quase inexistente relacionam este trabalho à pintura italiana do século XV, mas as distorções caricaturais da face do rabino com a touca branca na direita sugerem Leonardo da Vinci. Há um tipo de contraste entre duas figuras, as centrais, beleza e feiúra, juventude e velhice. A pintura é assinado no pedaço de papel pintado no primeiro plano que também tem a frase latina “trabalho executado em cinco dias”, o tempo que Dürer pode ter tomado para produzir esta composição, não incluindo os estudos preparatórios para as mãos, livros e rosto de Cristo. A composição está no Museu Thyssen-Bornemisza em Madrid na Espanha e é datada do final de 1506 e início de 1507 (Museo Thyssen, 2017).

Inúmeros artistas insistiram sobre a dimensão gestual em suas obras. (Boehm, 2015) trata aqui como mera especulação, porém na história da arte esta dimensão gestual em obras tem uma progressão na questão da mostração, seja como tema ou motivo em direção à mostração como princípio operador.

Na medida em que se imerge na imagem, o que ali está representado se sobressai como aspecto visual, como aquilo se mostra, em uma palavra: o que mostra, a imagem em sua ocorrência, mostra-se como alguma coisa se mostra, e ao dar a perceber, a imagem gera um sentido.

1. O linguista austríaco Karl Bühler (2001 [1934]) estabeleceu o papel essencial dos dêiticos para a linguagem, no espaço motor do gesto, com seu vai e vem, se estabelece já a diferença entre “aqui” e “lá”. Bühler chamou de partículas mostrativas, quer dizer, aqui/lá, eu/você, isto/aquilo, essas partículas fundam e estruturam um “campo mostrativo” da linguagem (Boehm, 2015, p. 31).

2. Dürer foi o principal representante da arte renascentista alemã (Museo Thyssen, 2017).

3. Termo proveniente do grego *ágon*, que significa luta, competição, disputa, conflito, discussão, combate, jogo, e que tem as suas raízes na Antiga Grécia (CEIA, 2017).

Figura 1: Jesus entre os Doutores



Fonte: Albrecht Dürer, 1506. Museu Thyssen

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao conduzir os olhares para os dias atuais, percebe-se uma pluralidade de imagens, das mais distintas formas, que necessitam de uma melhor abordagem e entendimento da linguagem visual, em seu contexto, independente dos meios ou materiais em que foram produzidas, sendo, ou por meio de impressos, ou mesmo em equipamentos audiovisuais/tecnológicos.

Na produção de imagens e as manifestações artísticas em que estão inseridas, no contexto contemporâneo, cada vez mais podem ser vivenciadas novas descobertas e procedimentos que contribuem para a expansão da produção e criação vinculadas às tecnologias computacionais, mas nem por isso as técnicas tradicionais, como a pintura e o desenho, perdem seu valor artístico. Pelo contrário, a fotografia e o vídeo proporcionam novas possibilidades de ampliar as propostas artísticas tradicionais, criando outras formas de recepção e circulação das produções imagéticas digitais e/ou imagens híbridas, impulsionando ainda mais seus processos de criação e produção de sentido, em contato com a cultura.

Como aspecto visual, remetendo às reflexões de Boehm, a imagem, em sua circunstância, mostra alguma coisa, ou então mostra como alguma coisa se mostra. Devido a isso, as imagens geram um sentido e constituem, assim, campos de potencialidades para o artista.

Objetiva-se este estudo acerca do pensamento sobre a imagem e que elas são produzidas para se comunicar, tendo em vista que as imagens fazem parte de um sistema ao qual estão conectadas; igualmente remetendo ao contexto em que estão inseridas, à relação com quem as desenvolveu e com quem as contempla; elas estão localizadas em um substrato material onde se encarnam.

Dessa forma, conclui-se que as imagens apresentam uma insistência, até uma persistência, a qual frequentemente sobrevive à vida biológica do cérebro que as concebeu. A imagem é capaz de ideações – suscitar ideias – da mesma forma que se reconhece a frase escrita. As imagens, os sons e os gestos constituem o princípio da comunicação humana. Entende-se que a leitura de imagens, assim como a da linguagem falada e escrita, relaciona-se diretamente com o estudo do “alfabetismo” visual, possibilitando a busca não apenas da compreensão e comunicação de informações ou ideias, mas também, da codificação e decodificação de elementos figurativos presentes nas imagens, fundamental para o ato de se comunicar visualmente na sociedade atual. Assim, tanto quanto a linguagem discursiva, as imagens se comunicam, podendo se mostrar sem o auxílio de uma verbalização de palavras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUMONT, J. (1995), *A imagem*, Campinas: Papyrus.
- BOEHM, G. (2015). Aquilo que se mostra. Sobre a diferença icônica, En ALLOA, E. *Pensar a imagem*, pp. 23-38. Belo Horizonte: Autêntica Editora.
- CEIA, C. *E-Dicionário de Termos Literários*. Recuperado de <http://edtl.fcsh.unl.pt/business-directory/6081/agon/> [acesso em: 01/06/2017]
- COUCHOT, E. (2003), *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS.
- MUSEO THYSSEN. *Coleção de obras*. Recuperado de <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/durer-albrecht/jesus-among-doctors#obra-read-more> [acesso 01/06/2017].

- MITCHELL, W. J. T. (2009) *Teoría de la imagen: Ensayos sobre representación verbal y visual*, Madrid: Akal.
- SAMAIN, E. (2012). *Como pensam as imagens*. São Paulo: Editora da Unicamp.
- VARAS, A.G. (2011). *Filosofía de la imagen*, Salamanca: Editora Universidad Salamanca.
- VARAS A. G. (2012). Imágenes, cuerpos y tecnología: dos versiones del giro icónico, *Thémata: Revista de Filosofía* (nº 46), p. 717-730, http://institucional.us.es/revistas/themata/46/art_69.pdf
- ARAÚJO, G.C.; OLIVEIRA, A. A. (2012), *Leitura de imagem e alfabetismo visual: revendo alguns conceitos*. Londrina: Domínio da Imagem.
- VENTURELLI, S. (2004), *Arte: espaço_tempo_imagem*, Brasília: Editora Universidade de Brasília.

CURRÍCULOS

Cristiane Ziegler Leal

Mestranda no Curso de Mestrado em Artes Visuais - PPGART/UFSM. Artista Visual graduada pelo Curso de Artes Visuais da UFSM. Especialista pós-graduada pelo Curso de Especialização em Design de Superfície da UFSM. Acadêmica no Curso de Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual na UFSM (9ª semestre). Integrante do Grupo de Pesquisa em Arte e Design CNPq/UFSM.

Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

Doutorado e Mestrado em Design (UFSC, 2006 e 2001), Especialização em Estamparia (UFSM 1990), Graduação em Design e em Artes Visuais (UFSM, 1984 e 1986). Docente do Deptº. de Artes Visuais desde 1991, atua na Graduação em Artes Visuais, Especialização em Design de Superfície (CPGDS/UFSM) e Mestrado em Artes Visuais (PPGART/UFSM). Líder do Grupo de Pesquisa Arte e Design/CNPq desde 2005. Coordenadora Substituta do Mestrado em Artes Visuais e Coordenadora da Especialização em Design de Superfície, UFSM.