

Projeto digital: construção de narrativas sobre história da arte.

Beatriz Lagoa
Professora da ECO-UFRJ

Resumo

O projeto apresentado no VI Colóquio do CISECO é parte da pesquisa que desenvolvo atualmente na Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, abrangendo três áreas: arte, design e meios digitais. O projeto em questão decorre das reflexões sobre o processo didático da complexa disciplina História da Arte e das possibilidades de articulação de documentos - imagens, textos, vídeos, informações metodológicas, glossário, técnicas, e links para exposições, museus e galerias - sobre os temas e obras artísticas no ambiente da web. O estudo sobre as possibilidades de memória e interação que os meios digitais disponibilizam não se dissocia do modo como foi estruturado o projeto, que serve de apoio às aulas presenciais e propõe o aprofundamento da pesquisa de acordo com a documentação selecionada. Com a intenção de promover a legibilidade, a usabilidade e o compartilhamento dessas inúmeras informações na mesma plataforma foram aplicados códigos gráficos específicos, adequando-se à escolha do software que garante o modo de operação do produto eletrônico finalizado.

Palavras-chave:

arte; design; mídias digitais

Title:

Digital design: construction of narratives about art history.

Abstract

The project presented at the 6th CISECO Colloquium is part of the research developed at the School of Communication of the Federal University of Rio de Janeiro, covering three areas: art, design and digital media. It stems from the reflections on the didactic



process of the complex discipline History of Art, and from the possibilities of articulating documents - images, texts, videos, methodology, glossary, techniques and links to expositions, museums and galleries - on themes and artistic works in the web environment. Memory and interaction in digital media are related to the structure of the research itself, which basically aims to serve as a support to the classroom lessons, whose content can be deepened later, according to the selected documents. Choosing the right software ensured the mode of operation of the product, and the application of graphic codes defined the readability, usability and sharing of this information in the medium.

Keywords:

art; design; digital media

Artigo:

O projeto de pesquisa que apresento é fruto de um extenso envolvimento pessoal, teórico e didático, com a disciplina História da Arte em várias instituições. Nele proponho a organização do conteúdo dessa disciplina conjugado às mídias digitais, para os alunos de graduação e extensão na Escola de Comunicação da UFRJ que lidam com a imagem e o processo criativo em várias áreas: direção de arte, redação, fotografia, cinema, produção editorial e jornalismo.

A pesquisa mais ampla, iniciada no PACC-UFRJ (Programa Avançado de Cultura Contemporânea), envolvendo as áreas de arte, design e mídias digitais, gerou esse produto de base tecnológica (www.beatrizlagoa.com.br), financiado pela FAPERJ (2014-2016), que apoia a disciplina em sala de aula, ampliando e direcionando os interesses sobre arte no ambiente da web. Graças à capacidade de busca e de memória que a rede disponibiliza, foram selecionados, construídos e armazenados na mesma plataforma: textos biográficos; textos históricos, teóricos e críticos; imagens de obras; vídeos; filmes; informações sobre as técnicas para a execução das obras, sobre os conceitos, sobre a metodologia; além da relação de links para outros sites que permitem a visita digital aos museus e exposições, trazendo ao aluno um conhecimento que talvez de outro modo não estivesse tão facilmente disponível.

Nessa plataforma digital, a narrativa multiforme implica na profunda interação entre o método de trabalho - que permite procedimentos como o da apropriação e o da colagem - e as diferentes mídias, em um ambiente em que tudo pode ser animado, transformado, filtrado e reconstituído. Nesse processo interativo, ocorre a correspondência entre a linguagem fragmentada e dinâmica do meio computacional, próxima da maneira pela qual articulamos a simultaneidade de processamentos no nosso cérebro (MURRAY, 2003), e a temática que envolve um processo histórico igualmente fragmentado e dinâmico, reinterpretado de modo a recuperar uma coerência que não deve ser fixada em um único ponto de vista (BENJAMIN, 1986).

Até recentemente, a didática da disciplina História da Arte esteve restrita à interpretação textual de obras visuais impressas em livros, ou às imagens projetadas das obras, interpretadas oralmente, podendo ser complementadas pelos vídeos sobre os

artistas, todos em diferentes suportes. Mais recentemente, todas essas informações estão disponíveis na rede a partir de um toque. Considero, portanto, na execução do projeto, a expansão do potencial para pesquisas sérias nesse contexto, graças à capacidade infinita de memória e representação que o meio digital oferece, autorizando não só o armazenamento de informações de toda ordem em imagens maleáveis, como também a reprodução e a comunicação constante em tempo real. Ambiente próprio para tratar das narrativas da arte que sempre se interrogaram sobre os limites da linguagem verbal, oral ou escrita, incumbindo-se de identificar, interpretar e refletir sobre obras cujo maior impacto diz respeito aos aspectos visuais de apreensão.

Saliento que os comandos no projeto, aplicados às imagens e aos vídeos, permitem a aproximação dos detalhes, além de possibilitarem a visualização de textos elucidativos nas passagens através dos cliques nos assuntos de interesse. Imagem e texto se complementam dessa forma, sempre que a opção for aprofundar um pouco mais o exame das obras, sejam elas bi ou tridimensionais. As informações sobre as obras também pode ser complementada por depoimentos dos artistas, ou confrontadas com as críticas em várias instâncias de tempo ou lugar. Tudo isso podendo ser disponibilizado para os alunos em sala de aula, a partir de uma dinâmica que os oriente na compreensão do que está sendo exposto.

Após o mapeamento de todas as informações, optei por construir uma narrativa sobre arte que indicasse conceitos históricos abrangentes e desdobráveis. Desse modo, o assunto se desloca das regras mais rígidas da disciplina tradicional para as obras propriamente ditas, incluindo registros artísticos não ocidentais, oriundos de vários continentes e muitas vezes independentes de alterações técnicas, especificações autorais ou progressões lineares. Afastar-se da tradição no caso implica em não enfatizar a abordagem evolutiva a partir de autores e estilos, favorecendo a arte ocidental em detrimento de outras culturas. Mesmo sabendo que algumas dessas referências de espaço e tempo são necessárias, o que interessa no projeto é traçar um conceito de história que aproxime as obras das ideias que as geraram.

Quanto ao aspecto formal do projeto digital, na página inicial proponho imagens que se alternam, relacionando os nove temas que se desdobram em outros subtemas ao longo do site. Para cada página elaboro textos sucintos, incluindo informações em links,

além das imagens das obras que podem ser expandidas, e os vídeos que aprofundam as informações no texto. Preferi iniciar a narrativa com os estudos sobre os povos da pré-escrita, compondo a primeira chave do site que inclui as pinturas realizadas pelo homem na era paleolítica. A enorme importância dessas pinturas deve-se ao registro de uma narrativa que permite remontar aos primórdios do ser humano e à sua estreita relação com os animais. Não há propriamente um consenso quanto ao significado dessas pinturas e gravuras. O importante é confirmar, nas imagens, como brota desse pensamento original, formulado muito antes da escrita, não só os mitos como a expressão dos aspectos fundamentais do sentido da vida: sobrevivência, reprodução e morte.

Como exemplo do funcionamento do projeto, em correspondência com o texto e as imagens alusivas, destaco as relativamente recentes descobertas das pinturas de Chauvet (1994), no sul da França, datando de cerca de 32.000 anos. Sobre esses registros das cavernas de Chauvet, escondidas durante 20.000 anos, o cineasta Werner Herzog elaborou um filme em 3d (2010), que mostra, entre outras coisas, as formas irregulares acentuadas pelas luzes e sombras dos animais com volume e em movimento, curiosamente obedecendo a uma lógica muito próxima a dos fotogramas da animação. O filme de Herzog, que remete ao impacto da presença das pinturas e dos sons no reconhecimento de nós mesmos nessa memória, insere no processo de montagem depoimentos de cientistas e estudiosos, mostrando a relação entre pensamento, ciência e arte. Entrevistas do diretor sobre a filmagem e depoimentos sobre o filme propriamente dito podem ser encontrados na rede, e igualmente apontados em links no site.

Além do filme, a indicação de um vídeo que consta no site da Fundação Bradshaw¹, reconstituindo uma visita ao interior das cavernas de Lascaux, impressiona pelo aspecto visceral das imagens, explorando os limites entre o mundo representado e o mundo que sabemos existir de fato na região de Dordogne. Em passagens sucessivas pelas imagens do filme que representam as pinturas, mergulhamos no labirinto sinuoso, percebendo texturas, cores, movimentos e sons nas imagens que se alternam, sempre que desejamos, graças às articulações da reconstrução fotográfica do vídeo em questão.

¹ Esta fundação promove a descoberta, a documentação e a preservação das primeiras manifestações artísticas realizadas pelo homem, em vários lugares do planeta.

Em seguida, na segunda chave do projeto me refiro às culturas africana e oriental (japonesa e chinesa), consideradas menos importantes pela cultura europeia durante séculos, graças ao desconhecimento preconceituoso da existência milenar e da imensa sofisticação artística dessas culturas. O tema implica em que as próprias definições de mundo ocidental e não ocidental possam ser problematizadas em sala de aula. Longe dos critérios estéticos que balizam a arte ocidental, incluindo o conceito de gênio e de obra-prima, relacionados hierarquicamente aos meios que valorizam a pintura e a escultura, as culturas citadas valorizam aspectos religiosos e a funcionalidade dos objetos, máscaras, imagens e vasos, considerados apenas como arte decorativa no ocidente durante séculos.

Muitos desses parâmetros estéticos que definem a cultura de modo hierárquico, já foram discutidos e teorizados pelos artistas modernos no início do século XX, justamente a partir da compreensão da importância das outras culturas na sua experiência artística. Esse assunto também pode ser trazido à baila na ocasião da exposição do tema, remetendo à assimilação do valor estético das culturas negra e extremo-oriental pelo pensamento artístico moderno, sob o conceito de “primitivismo”. No caso dos artistas do Blaue Reiter (1911), que ampliam o movimento expressionista alemão, esse conceito conecta as crianças, os loucos, e todos aqueles que se afastam de um pensamento predominantemente lógico da compreensão do mundo, além das outras culturas.

Quanto à construção dos temas no site, optei pela cronologia visando apenas facilitar o processo de busca, já que não necessariamente as aulas são ministradas dessa forma. Quando, por exemplo, obras de diferentes autores são postas lado a lado, independentes de tempo e de espaço, os recursos da web apresentam para o aluno analogias e divergências que fazem surgir o reconhecimento de aspectos do contexto, das técnicas e da singularidade de cada artista. Também houve interesse em tratar dos fenômenos artísticos a partir de metodologias que incluíssem vários pontos de vista interpretativos, como um campo de relações que por sua vez estaria em correspondência com outros fenômenos culturais.

Considerações sobre a elaboração visual e gráfica do projeto

Testado na prática, este projeto digital contribuiu para dinamizar os estudos sobre os artistas e obras, promovendo o aguçamento crítico e o interesse pela verticalização dos estudos sobre os temas e seus respectivos contextos. Ao apostar nas transformações que prezam a rapidez, o compartilhamento, a mobilidade e a reprodutibilidade de informações, confirmei a adequação do projeto a um mundo contemporâneo que detém as mesmas características. Sem esquecer a possibilidade de imersão, ou mesmo a capacidade de análise das obras, expostos na “materialidade” das imagens, ou até na própria experiência ativa que elas possam conter.

No caso da pintura, o que se vê nas imagens quando ampliadas são as texturas, as pinceladas ou as manchas de tinta em detalhe; nas gravuras, as incisões precisas na madeira ou no metal; nas esculturas, a própria tridimensionalidade da obra sobre vários pontos de vista. Nos vídeos e filmes, pode-se visualizar e acompanhar os processos de produção das obras, além da experiência das visitas às exposições e conhecimento ampliado pelas críticas e depoimentos que auxiliam a compreensão das obras e das ideias que as levaram a termo.

A criação gráfica do projeto piloto do site e a adequação ao software escolhido não se dissociam do modo como foi estruturada a pesquisa, de acordo com o planejamento do número preciso de páginas, de imagens e links, definindo o modo de conexão entre as muitas informações selecionadas. Para isso procurei mapear, de forma extensa, a produção dos sites relacionados com as artes plásticas hospedados na web, bem como as formas de expressão dos blogs, identificando similaridades e alterações nestas práticas em relação àquelas publicadas em papel.

Algumas questões técnicas podem ser apontadas na construção desse produto digital, considerando a possível perda de objetividade inerente aos excessos de informação no meio computacional. O que torna necessária a criação de mecanismos de busca que preservem a história do percurso, ou a etiquetagem dos fragmentos que podem ser ampliados e vasculhados cuidadosamente. Portanto, para a criação visual do site foi necessário resgatar alguns modos de planejamento gráfico que exercitei na minha prática como designer, tais como: os conhecimentos de editoração, que dão

visibilidade à informação através da tipografia, cor ou ilustração; os conhecimentos de sinalização, levando em conta o imediatismo e a clareza desta linguagem; e, finalmente, os conhecimentos da criação de identidades corporativas, cujos pictogramas e símbolos auxiliam na apreensão ampla das mensagens, independente de cultura.

Pesquisas sobre usabilidade destacam certos parâmetros de interface que abrangem desde o número de toques nos enlaces para a informação desejada até a divisão em blocos de textos, com títulos e subtítulos que auxiliam a navegação, cujos elementos devem ser mantidos constantemente. Tipologia, tamanho de letra, posicionamento de menus, linhas divisórias, molduras, textos em coluna, cabeçalhos e rodapés devem ser planejados cuidadosamente, de acordo com a definição das abordagens do projeto. A solução para a inclusão de citações, notas de rodapé e demais interferências possíveis no texto, que reeditam a não linearidade dos impressos, pode ser alcançada através de fios guiando a leitura, ou mesmo através de superposições de informações nas páginas principais.

Destaco na criação desse projeto a clareza, a objetividade e a fluência dos elementos gráficos envolvidos, preservando as características próximas às da transmissão oral. O fácil ingresso a toda documentação de diversas naturezas, todos na mesma plataforma, torna o projeto um instrumento didático poderoso. O que não impede as alternativas que conduzam para um agenciamento da pesquisa em vários níveis, navegando em um universo de informações onde tudo se compartilha, ou reproduz, nos mais variados suportes.

Movida pelo objetivo de auxiliar a condução da disciplina que ministro na ECO, levei adiante a pesquisa teórica e prática sobre a criação desse projeto digital no meu pós-doutoramento, concluído em 2013 no Programa Avançado de Cultura Contemporânea (PACC-UFRJ) envolvendo estudos culturais e mídias digitais. Em função da amplitude da pesquisa que propus e da velocidade de transformação dos softwares e das redes sociais, percebi a importância de voltar ao projeto piloto, concluído no PACC, e investir na atualização de perspectivas que ele sugere. Graças à aprovação do auxílio da FAPERJ, em 2014, durante dois anos pude ampliar e concluir um novo produto digital, envolvendo a coordenação de uma equipe de dois colaboradores, um fotógrafo e um programador para as soluções digitais.

Embasamento teórico do projeto

Indagações sobre os conceitos de autoria, originalidade, participação coletiva, apropriação, reprodutibilidade e realidade, inerentes ao mundo digital, foram examinados no contexto dos processos criativos contemporâneos. Para o projeto de pesquisa que desenvolvo, essas indagações se confrontam nos textos de Benjamin (1892-1940), Barthes (1915-1980), Flusser (1920-1991), Foucault (1926-1984) e Agamben (1942), uma vez que esses autores lançaram as bases para a discussão dos hipertextos, transferindo parte da responsabilidade criativa para o usuário que se torna um construtor de significados ativo e independente.

Nos questionamentos sobre autoria, com Barthes (1984) apreende-se a importância da crítica, interrogando o mundo de modo lúdico. Em Foucault (1992), o alerta para o papel do poder hegemônico nas informações nos é revelado, bem como a presença de autores que criam com seus discursos possibilidades infinitas para o surgimento de novos discursos. Com Agamben (2007), considera-se a enorme importância do leitor, uma vez que a subjetividade do autor não deve ser aprisionada pela lógica, passível de ser violada pelo gesto transgressor desse leitor ativo.

Sobre originalidade e/ou reprodutibilidade, observo mais detidamente nesse texto o pensamento de Benjamin, que ao tratar da noção de experiência, já havia previsto perdas nos excessos de informação, tornando os indivíduos cada vez mais solitários. Em *O Narrador* (BENJAMIN, 1996), texto original de 1936, o filósofo contrapõe de modo visionário a experiência perdida das pessoas a uma vivência plena de eventos e sensações, necessária para reagir a uma espécie de embotamento resultante da leitura de informações fragmentadas e desconexas veiculadas nos impressos. Benjamin salienta no texto a necessidade de obter recursos para experimentações estéticas ou poéticas que atingiriam outro nível de afecção. No caso, ele aponta claramente a importância da qualidade no contexto da informação, atribuída à experiência estética, reforçando a ideia de que, só na arte, que é resultante da técnica, da linguagem e da ética, pode ser produzida a experiência capaz de atingir um nível

profundo de subjetividade, elevando e potencializando um modo de sentir compartilhável que repercutiria em situações ainda por vir.

Em um dos seus ensaios mais famosos, *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica* (1990), texto originalmente publicado em 1936, Benjamin se ocupa da gênese da experiência estética, indicando mudanças conceituais que assinalariam a destruição da velha forma (aura) em uma nova forma (reprodução). O que está em questão, no texto, é a transformação do componente físico da obra de arte, bem como a alteração da relação entre produtor e receptor repercutindo na cultura. Se transpusermos esse pensamento para os dias de hoje, pode-se imaginar que, com a perda definitiva do original, observa-se que as imagens digitais no mundo contemporâneo podem ser transformadas de muitos modos, desde a reprodução em cópias, animações, filtragens, reconstituições, combinações ou inserções em documentos e projetos, fazendo do receptor, com suas pulsões e emoções latentes, um co-criador no ambiente computacional que congrega as informações.

Em outro texto de Benjamin, *Pequena História da Fotografia* (1994), original de 1931, é interessante verificar como se configura o conceito de “inconsciente óptico”, expondo outro real na fotografia, graças aos recursos como o da câmera lenta e o da ampliação que ultrapassam a esfera consciente do visível. Ao afirmar, a partir dos recursos da técnica, o registro daquilo que não é percebido normalmente, Benjamin aponta no uso possível das ferramentas, muito ampliado no mundo de hoje, o alcance e a natureza imaginativa das nossas percepções, atraindo além das experiências palpáveis, as memórias, os jogos e as simulações, próprias ao nosso corpo pensante.

O que aproxima os pensamentos de Flusser (1983) e o de Benjamin é o interesse pelas diferentes formas artísticas e a variação nas concepções estéticas, principalmente quando ambos tratam da experiência visual expandida para os demais sentidos do corpo. Como Benjamin, Flusser nos alerta para a possível alienação e diminuição intelectual, moral e estética dos indivíduos, ao reforçar o modo perverso como a força totalitária das imagens repercute nos aparelhos. No entanto, Flusser não nos deixa esquecer, quando trata da superficialidade das imagens técnicas, que os meios exercem influência sobre a mensagem e sobre a futura experiência, a exemplo do que comprovam os vários modos de produção, seja ela artística ou não artística. Porém, para Flusser, as mídias em si

nunca poderão ser estetizadas, pois são apenas instrumentos de manifestação da arte, e não a sua finalidade.

Para Pierre Lévy (2002), a cultura digital dificilmente aponta questões negativas. Lévy raciocina na contramão dos pensamentos de Benjamin e Flusser que se referem às perdas da originalidade e da capacidade reflexiva das informações propagadas pelos meios digitais. Na verdade, quando se trata da participação coletiva na web, Lévy tende principalmente à valorização da potência do espaço virtual, portador de uma capacidade de memória e cognição inacreditável, facilitando pesquisas e encontrando soluções para problemas de toda ordem. Para Lévy, no que tange à capacidade de imersão nos espaços imateriais, o ser humano se engrandece, já que a remissão das sensações provocadas na rede diretamente ao corpo do usuário transforma o virtual em uma das formas de percepção do real.

Em relação à narrativa baseada nos formatos procedimentais, participativos, enciclopédicos e espaciais, encontramos no pensamento de Janet Murray (2003) a expansão dos modos pelos quais apreendemos o mundo neste ambiente. Para Murray, assim como para Benjamin, é possível estabelecer uma correspondência entre a fragmentação da narrativa e o processo histórico, uma vez que o passado é sempre reinterpretado com a intenção de recuperar a coerência perdida. As narrativas que abordam vários pontos de vista neste ambiente, segundo a autora, estariam inclusive mais próximas da maneira como articulamos os pensamentos.

Em Murray, outra característica positiva do ambiente digital, enquanto meio para as narrativas, deve-se à facilidade com que os cenários para os lugares que sonhamos visitar se disponibilizam quando somos transportados ao mundo que imaginamos. Afinal, parte do prazer da navegação intencional remete às alterações de perspectiva decorrente da nossa movimentação neste espaço complexo, no qual a informação nos chega sem grandes esforços. No ambiente digital, diz Murray, as experiências restritas às suas próprias regras consideram as informações expandidas de modo labiríntico, exigindo em contrapartida um acesso claro e objetivo. De acordo com esta prerrogativa, a racionalidade construtiva deve ser resgatada, convivendo com a apropriação, a reciclagem e a acumulação em um mundo no qual podemos adentrar e observar.

O interesse pelas investigações acerca das imagens, debatidas por Mitchell (1987), Deleuze (1990) Belting (1990) e Didi-Huberman (1992), expandindo-se no pensamento de Lev Manovich (2002), interessam ao projeto, na medida em que esses autores tratam de uma estética relacionada ao processo criativo das imagens digitais. Ao ultrapassar o aspecto meramente tecnológico das imagens, Manovich aposta no paradigma baseado no uso das ferramentas que modificam e criam uma nova visualidade, na qual convivem objetos representativos (tridimensionais), abstratos (bidimensionais) e imaginários, acarretando, segundo ele, uma mudança cognitiva e afetiva por parte do usuário. Em consequência disso, o espectador contemporâneo encontraria uma recepção estética que reforça o aspecto lúdico e as mudanças cognitivas das operações inerentes a este espaço, justificando a adequação e a pertinência desta proposta nos dias de hoje.

Referências bibliográficas:

- AGAMBEN, Giorgio. **Idée de la prose**. Paris: Tetres, 1998.
- _____. **Estado de exceção**. São Paulo: Boitempo, 2003.
- _____. **Qu'est-ce qu'un dispositif?** Paris: Rivages, 2007.
- _____. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.
- BARTHES, Roland. **A morte do autor**. In: O rumor da língua. Lisboa: Ed. 70, 1984.
- BEIGUELMAN, Giselle. **Link-se**. Petrópolis: 2005.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica**. In: Teoria da cultura de Massa. São Paulo: Paz e Terra, 1990.
- _____. **O narrador**. In: Magia e Técnica, arte e política. SP: Brasiliense, 1996.
- _____. **Sobre o conceito de história**. In: Obras escolhidas, vol. I. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- DANTO, Arthur. **Após o fim da arte**. São Paulo: Edusp, 2006.
- DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- _____. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos e que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 1998.
- _____. **Devant le temps. Histoire de l'art et anachronisme des images**. Paris: Minuit, 2000.
- _____. **L'image survivante. Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg**, Paris: Minuit, 2002.
- CAMPION, Wellington. **Design para Web designers**. Rio de Janeiro: Brasport, 2008.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- FARIAS, Priscila L. **Tipografia digital**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
- FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**. Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.
- FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Lisboa: Passagens, 2002.
- FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico**. São Paulo: Rosari, 2006.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- _____. **O que é virtual?** Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.



LIPTON, Ellen e PHILIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac & Naif, 2008.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: Mit Press, 2002.

MITCHELL, W.J.T. *Iconology*. **Image, text, ideology**. Chicago Press, 1987.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**. O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Palavra e imagem nas mídias: um estudo intercultural**. Belém: Editora Universitária UFPA, 2008.

_____. NÖTH, Winfried. **Imagem**. São Paulo: Iluminuras, 1997.

VASARI, Giorgio. **The lives of the artists (1550)**. New York: Penguin, 1987.

WINCKELMANN, Johann Joachim. **Reflexões sobre a arte (1764)**. Porto Alegre: Movimento, 2016.



Centro Internacional de Semiótica e Comunicação – CISECO

V COLÓQUIO SEMIÓTICA DAS MÍDIAS • ISSN 2317-9147

Albacora Praia Hotel • Japaratinga – Alagoas • 21 de setembro de 2016



Centro Internacional de Semiótica e Comunicação – CISECO

V COLÓQUIO SEMIÓTICA DAS MÍDIAS • ISSN 2317-9147

Albacora Praia Hotel • Japaratinga – Alagoas • 21 de setembro de 2016
