

**UNIVERSIDADE PAULISTA
PROGRAMA DE MESTRADO EM COMUNICAÇÃO**

**A ESTRUTURA COMPOSITIVA DA IMAGEM
ENUNCIANDO SUA CONSTRUÇÃO EM UM
UNIVERSO DIGITALIZADO, DO PONTO AO PIXEL**

WILMAR GOMES DE SOUZA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP para a obtenção do título de mestre em Comunicação.

**SÃO PAULO
2011**

UNIVERSIDADE PAULISTA – UNIP
PROGRAMA DE MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

**A ESTRUTURA COMPOSITIVA DA IMAGEM ENUNCIANDO SUA
CONSTRUÇÃO EM UM UNIVERSO DIGITALIZADO, DO PONTO AO
PIXEL**

Dissertação apresentada à Universidade Paulista – UNIP, para obtenção de título de Mestre em Comunicação, junto ao Programa de Pós Graduação *Stricto Sensu* em Comunicação, área de concentração Comunicação e Cultura Midiática. Linha de Pesquisa: Configuração de Linguagens e Produtos Audiovisuais na Cultura Midiática.

Orientador: Profº Dr. Eduardo Peñuela Cañizal

WILMAR GOMES DE SOUZA

**São Paulo
2011**

Souza, Wilmar Gomes de

A estrutura compositiva da imagem enunciando sua construção
em um universo digitalizado do ponto ao pixel. / Wilmar Gomes de
Souza – São Paulo, 2011.

78f. : il. color. + CD-ROM

Dissertação (mestrado) – Apresentada ao Programa de Pós
Graduação em Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo,
2011.

Área de Concentração: Comunicação e Cultura Midiática.
"Orientação: Profº. Drº. Eduardo Peñuela Cañizal"

1. Ponto. 2. Pixel. 3. Imagem. 4. Estética. I. Título.

WILMAR GOMES DE SOUZA

**A ESTRUTURA COMPOSITIVA DA IMAGEM ENUNCIANDO SUA
CONSTRUÇÃO EM UM UNIVERSO DIGITALIZADO, DO PONTO AO
PIXEL**

Dissertação apresentada à Universidade Paulista - UNIP, para obtenção de título de Mestre em Comunicação, junto ao Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Comunicação, área de concentração Comunicação e Cultura Midiática. Linha de Pesquisa: Configuração de Linguagens e Produtos Audiovisuais na Cultura Midiática.

Aprovado em:

Banca examinadora

Prof.º Dr. Geraldo Carlos nascimento

Prof.ª Drª. Egle Muller Spinelli

DEDICATÓRIA

A Deus, por ter enchido a Terra de coisas impossíveis, para que perdêssemos o tempo de uma vida buscando realizá-las, entre elas, sonhar e amar.

AGRADECIMENTOS

Ao Prof.^º Dr. Eduardo Peñuela Cañizal, por ter me orientado com dedicação e empenho em todas as etapas de produção deste projeto, colaborando para seu desenvolvimento e aperfeiçoamento.

Ao Prof.^º Dr. Geraldo Carlos do Nascimento, pelos preciosos e sábios ensinamentos no decorrer do curso, honrando-me com sua participação na composição de minha banca de mestrado.

A Prof.^ª Dra. Anna Maria Balogh, por sua importância em minha formação acadêmica no mestrado e por sempre ter dividido, sem restrições, tanto conhecimento.

À Prof.^ª Dra. Janette Brunstein Gorodscy, por ter oferecido todas as bases metodológicas, teóricas e práticas para a construção correta do projeto de pesquisa que está sendo apresentado.

A CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, que me concedeu a bolsa PROSUP permitindo assim a realização de meu mestrado.

A todos os meus amigos e colegas que colaboraram de alguma forma para o desenvolvimento desta pesquisa.

EPÍGRAFE

“Define-se o caos menos por sua desordem que pela velocidade infinita com a qual se dissipa toda forma que nele se esboça.”

Gilles Deleuze

RESUMO

O principal objetivo deste trabalho é apresentar um estudo das estruturas construtivas que configuram a imagem por meio da análise dos elementos que a compõem, evidenciando seus significados e significações. O *ponto* é o elemento que o estudo indica como *eixo* principal deste projeto, pois é com base nele e em sua movimentação que os elementos formais (*ponto*, *linha* e *forma*) que configuram a imagem são apresentados. Nesse sentido a manifestação da *linha* e a construção da *forma* são contextualizadas e seus significados, analisados dentro de um conceito que defende a imagem como sendo o primeiro elemento comunicacional a ser dominado pelo homem. Sua trajetória conceitual é significada pela visão de um universo que está em constante transformação. Seu reconhecimento acontece com base em um modelo sintático de leitura visual, apresentado no *Corpus* deste projeto, que tem no processo de observação, qualificação e interpretação da imagem a base de toda leitura imagética.

A transmutação da imagem real para um universo digitalizado faz parte do segundo momento deste projeto, que contextualiza a simulação de uma realidade perceptiva a partir da manifestação do *pixel*, assim como sua organização através de algoritmos, o que resulta na construção de uma imagem-sintética, viva por meio do processamento dos elementos que antecedem sua visualização. O projeto fomenta ainda a discussão a respeito do processo de veiculação da imagem-sintética e da instantaneidade com que ela é processada e ressignificada pelos múltiplos mecanismos de produção da imagem, adaptando suas estruturas compositivas a um mundo contemporâneo, vivo na essência *nano* mimetizado pelos novos aparatos de comunicação, que reinventam o tempo da observação e determinam a existência de uma nova realidade imagética. Uma realidade impregnada nos monitores que veiculam e multiplicam a imagem-sintética, que resiste apenas à persistência retiniana.

Palavras- chave: ponto, pixel, imagem, estética.

ABSTRACT

The main objective of this work is to present a study of the structures constructive that configure the image, analyzing the elements that make up, showing their meanings and significations. The point is the element that the study shows how main axis of this project, because it is from him and his movement to the formal elements (point, line and shape) that make up the image are presented. In this sense, the manifestation of the line and the construction of the form are contextualized and their meanings were analyzed within a concept that supports the image as the first element communicational to be dominated by man. In its trajectory and conceptual signified through the vision of a universe that is in constant change, its recognition happens from a syntactic model of visual reading, presented in the *Corpus* of this project, and that is in the process of observation, qualification and interpretation of the image the basis for the entire reading imagery.

The transmutation of the real image to a universe digitized is part of the second part of the project, which contextualizes the simulation of a perceptual reality based on the manifestation of the Pixel as well as its organization through algorithms which results in the building of an image-synthetic, live from the processing of elements that precede its visualization. The project promotes the discussion about the process of displaying the image-synthetic as well as the directness with which it is processed and “ressignificada”, through the multiple mechanisms for the production of the image, by adapting their structures composition to a contemporary world, living in essence *nano*, Mimicked by the new apparatuses of communication, that reinvent the time of observation and determine the existence of a new reality imagery. A reality imbued with the monitors that oversee and multiply the image-synthetic, which resists only to retinal persistence.

Keywords: point, pixel, image, aesthetics.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. CONCEITUANDO A IMAGEM A PARTIR DAS SUAS ESTRUTURAS	
PRIMITIVAS DE CONSTRUÇÃO.....	16
2.1 Unidades primitivas de construção – o ponto.....	19
2.2 Unidades primitivas de construção – a linha.....	28
3. PERCURSO DE LEITURA DA IMAGEM.....	40
3.1 Observação.....	47
3.2 Qualificação.....	50
3.3 Interpretação.....	53
4. DO PONTO AO PIXEL.....	57
5. IMAGEM E TEMPO.....	69
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	72
7. REFERÊNCIAS.....	76

1. INTRODUÇÃO

O mundo muda, e o vem fazendo há bilhões de anos, do resfriamento das calotas ao primeiro organismo que rastejou na terra, do *Homem de Neanderthal* ao *Homo sapiens*, da pedra ao pixel.

O ser humano sempre buscou o universo das imagens como simulacro para representar a realidade perceptiva do mundo que o cerca ou ainda para reverenciar o espiritual ou registrar a ideia, reinventando uma maneira de ver o mundo por meio das representações imagéticas.

É inquestionável que no mundo moderno o ser humano tem dificuldade de viver sem usar a imagem como elemento comunicador, já que ela se apresenta cada vez mais instantânea, objetiva e direta, principalmente se levarmos em conta a velocidade com que são processadas e se a virmos como elemento de mediação da ideia e de padrões comportamentais, sociais e filosóficos. Pensar as formas de criação considerando os múltiplos dispositivos hoje disponíveis traz à memória a transformação violenta provocada pela Revolução Industrial nos sistemas de representação da realidade perceptiva. Na sociedade pós-industrial, os sistemas de produção da linguagem se organizam em representações no nosso imaginário. Superpõe-se sistematicamente aos modos de reprodução do passado, incorporando-os, traduzindo-os e, assim, provoca um tempo mais recorrente do que evolutivo, uma espécie de “eterno retorno”, sempre disponível, como postula Julio Plaza (2008). Nesse sentido a análise das estruturas compostivas que configuram a imagem, assim como dos elementos formais que a constroem (*ponto, linha e forma*) passa a ser eixo deste projeto, que ainda considera a costura das imagens digitalizadas e a instantaneidade de sua transmissão elementos essenciais para a construção de um referencial que o sustente. É ainda fundamental observar a importância readquirida pelo *Ponto* na imagem eletrônica, entender suas significações com base em sua substância e conteúdo, a fim de teorizar os processos de concepção e percepção da imagem.

Este estudo pretende ainda apresentar um modelo sintático de análise da imagem por meio de suas estruturas mínimas de percepção e composição (*ponto e linha*).

Vale lembrar que a desterritorialização do sujeito resultante da utilização cada vez mais voraz do indivíduo diante dos novos aparatos de comunicação e veiculação

da imagem, aliadas a sua instantaneidade, profere uma homogeneização das culturas e evocam a formação de um novo modelo de sociedade, na qual a comunicação passa a ser o *pilar* na construção e ressignificação do indivíduo. Desterritorializado e reterritorializado, o sujeito ressignifica as estruturas que configuram a imagem, adaptando-as a um mundo contemporâneo, vivo na essência *nano*, mimetizado pelos novos aparatos de comunicação que reinventam o tempo da observação e determinam a existência da imagem. Uma existência impregnada nos monitores que veiculam e multiplicam a imagem-sintética, que resiste apenas à persistência retiniana, e que será esquecida nos dispositivos de armazenamento da memória sintética.

O desequilíbrio entre a informação direta de nossos sentidos e a informação mediatisada das tecnologias avançadas é hoje tão grande que terminamos por transferir nossos julgamentos de valor, nossa medida das coisas, do objeto para sua figura, da forma para sua imagem, assim como dos episódios de nossa história para sua tendência estatística, de onde o grande risco tecnológico de um delírio generalizado de interpretação. A partir do momento em que escrevemos, por exemplo, que a transparência (instantânea) substitui as aparências (sucessivas) dos objetos, das figuras, isto não quer dizer que tenhamos reencontrado um espaço de tempo, um *Continuum Morfológico*: reencontramos na interface uma forma-imagem onde o que faz "superfície" é menos o espaço do que o tempo, já que a *profundidade* é somente a da *grandeza primitiva da velocidade* (o vazio do veloz), a profundidade oriunda desse vetor de transmissão instantânea de dados que afeta não só a consciência dos usuários, como também as figuras, os movimentos, a extensão representada (VIRILIO, 2005, p. 40).

O universo da imagem talvez seja aquele que mais encanto e mistério ofereça ao estudo de suas estruturas. Somos seres visuais, entendemos o universo por meio das imagens e das relações que construímos entre elas e nossos códigos de valores estéticos. É certo dizer que a leitura e representação do universo das coisas é inerente ao ser humano, o homem já o praticava nas paredes das cavernas quando usava uma linguagem imagética para representar o universo das coisas.

Na busca pelo entendimento das estruturas que configuram a imagem, o projeto a decompõe e a leva, ao nível mais minimalista possível. Assim, o *ponto*, passa a ser a *pedra fundamental* deste estudo, que ainda apresenta, a manifestação da *linha* e a construção e organização da forma como elementos contextualizadores desse processo.

No entanto, será na transmutação da imagem real e de toda sua grandeza primitiva, erguida sobre os alicerces da geometria euclidiana, que a realidade do universo das coisas será desvelada e simulada a partir de uma realidade digitalizada nos simulacros de multiplicação e veiculação da imagem, agora sintética, *imagem-sintética*. A simulação, este reino dos signos tomados como imagens, permite, segundo Louise Poissant (1997), que postula em *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias – Estas imagens em busca de Identidade* (1997), efetivamente colocar em paralelo diversos universos ou, de uma maneira mais modesta, diversos ambientes, observá-los e familiarizar-se com eles. Ela desinibe a aproximação experimental, mas, sobretudo, pode-se pensar que, num prazo mais ou menos curto, favorecerá a exploração do imaginário e permitirá a justaposição dos mundos possíveis, reais e ficcionais – para o melhor e para pior.

A realidade virtual favorece as sinestesias sensoriais, os deslocamentos de fronteiras entre o real e o virtual, entre o racional e o sensível, mas também entre o individual e o coletivo. Assistimos, com efeito, ao estabelecimento de uma rede de indivíduos que se tornam *net persona*, um endereço em qualquer tipo num circuito. Triste destino para um sujeito alimentado pelo ideal de um Eu autônomo e soberano. Mas perspectiva interessante para o criador, artista ou esteta que escolheu conhecer mil platôs. (POISSANT, 1997, p. 92)

Podemos verificar então um processo de desterritorialização e reterritorialização do indivíduo diante desses novos mecanismos de visualização da imagem-sintética, em que a estética da aparição de uma *imagem estável*, presente por sua própria estética, cede lugar à estética do desaparecimento de uma *imagem instável*, presente por sua fuga (fotográfica, cinematográfica ou cinematográfica), como afirma Paul Virilio (2005), em *O espaço crítico* (2005). E é nessa nova visão de mundo, presente nos impulsos elétricos, manifestada graças ao pixel, ao vetor e à velocidade, que podemos assistir atualmente a transmutação da representação do universo das coisas, um movimento inverso, segundo Louise Poissant (1997), um pouco como se a era da visualização aberta pelo computador ameaçasse o sentido do real que ela, por outro lado, acoberta, como se a pintura tivesse, como nova missão, de salvaguardar os laços físicos e icônicos com uma representação não mediada pela tecnologia.

A emergência das formas e volumes é destinada a representar uma realidade simulada, construída sobre algoritmos e equações matemáticas, que dissolve a estrutura tradicional das aparências, da percepção comum do espaço sensível, segundo Paul Virilio (2005). Diante dessa súbita facilidade de passar sem transição ou espera da percepção do *infinitamente pequeno* para a percepção do *infinitamente grande*, da imediata proximidade do visível, para a visibilidade do que está além do campo visual, a imagem se reconfigura e é ressignificada, o universo das coisas é simulado para representar uma realidade sintética, como postula Louise Poissant, (1997). Além disso, os aparatos de comunicação iniciam paralelamente uma aproximação inversa daquele da fotografia ao se constituir também numa ferramenta de exploração e de visualização do imaginário e do universo interior, eles anunciam modos de ligação intersubjetivos, possibilitando, por meio de seus diferentes dispositivos, trocar experiências multisensoriais e interagir com elas.

O universo das imagens, sintetizado pelos mecanismos de digitalização, ressignificado a partir de suas estruturas construtivas e cuja única duração é a da persistência retiniana, é o universo que sustenta os estudos deste projeto, um universo que constrói todo seu referencial com base na manifestação da imagem-sintética e de sua fragmentação matemática, deslocada e relocalizada pela comutação instantânea nos múltiplos suportes de veiculação e multiplicação da imagem, à medida que sua materialidade se transmuta, desmaterializando-se. O sujeito hoje não é mais o centro, e sim o ponto de inflexão e referência no qual a imagem mediatizada encontra razão para trafegar, seja nas paredes das cavernas, seja nos circuitos digitais, em velocidades nunca antes imaginadas.

Entretanto certo seria dizer que estamos assistindo hoje a um momento único na história da humanidade, um momento que tem como ponto de convergência a produção da imagem-sintética e sua significação na representação de uma realidade perceptiva, que resulta, segundo Paul Virilio, num desequilíbrio entre a informação direta de nossos sentidos e a informação mediatizada das tecnologias avançadas. Um desequilíbrio tão grande que terminamos por transferir nossos julgamentos de valor, nossa medida das coisas, do objeto para sua figura, da forma para sua imagem, assim como dos episódios de nossa história, de onde o

grande risco tecnológico de um delírio generalizado de interpretação afeta não só a consciência do sujeito, como também a extensão da realidade representada.

Da “*pedra ao pixel*”, de Altamira aos meios eletrônicos, como diria Julio Plaza (2008), o referencial de uma imagem é ela mesma no meio anterior – é uma metaimagem.

2. CONCEITUANDO A IMAGEM A PARTIR DAS SUAS ESTRUTURAS PRIMITIVAS DE CONSTRUÇÃO

O universo da imagem talvez seja aquele que mais encanto e mistérios oferece ao estudo de suas estruturas compostivas. Somos seres visuais, entendemos o universo a partir das imagens e da relação que construímos entre elas e nosso código de valores estéticos. Quando Bérgson diz que a imagem por vezes *fala com propriedade* sobre o objeto, não significa que a imagem torne o objeto presente ao espírito com os contornos nítidos de uma representação exata. A maior propriedade da imagem é o abandono da ilusão, da precisão abstrata pelo seu poder sugestivo (LEOPOLDO E SILVA, 1994). A leitura e a representação do universo das coisas são inerentes ao ser humano, que já procurava expressar ideias, fatos e acontecimentos nas paredes das cavernas usando uma linguagem imagética na busca da representação do universo que o cercava. A percepção visual é uma condição para a apreensão do conhecimento, e implica distinguir, reconhecer e apreciar o que se vê. (RAHDE, (2000) se refere à imagem entendida como a reprodução de uma sensação ou a representação de um conceito, sendo possível, ao mesmo tempo, classificá-la como simulacro de algo ausente. Nesse sentido, a imagem é um registro histórico que vem sobrevivendo ao que representa.

O espaço constitui o único mediador que temos entre nossa experiência subjetiva e a conscientização dessa experiência. Tudo aquilo que nos afeta intimamente em termos de vida precisa assumir uma imagem espacial para poder chegar ao nosso consciente. E do mesmo modo, tudo o que queremos comunicar sobre valores de vida traduzimos em imagens de espaço. (OSTROWER, 2003, p.13).

Podemos dizer que a imagem estará ligada diretamente ao nível fundamental do conhecimento humano, ou seja, quanto mais nos apropriamos daquilo que o mundo nos oferece como conhecimento, tanto pelos processos cognitivos quanto pela troca de experiências, mais significados conseguiremos atribuir aos elementos do mundo que nos cerca.

Esse eixo, conhecimento *versus* significação, é que determinará nossa relação comunicacional com o universo das coisas e estabelecerá vínculos de

proximidade e apropriações, permitindo que possamos ver além daquilo que é apresentado e oferecido aos nossos olhos. A imagem, segundo Franklin Leopoldo e Silva (1994), pode refletir o absoluto e tudo aquilo que lhe é conexo. A recriação da significação por meio da construção de metáforas pela subjetividade criadora, se dá pela transcendência das interioridades em que a imagem foi configurada; daí o poder evocador da imagem que desperta a *virtualidade indeterminada*, pela qual o universo das coisas se faz presente, ou é *presença*. A realização dessa virtualidade indeterminada – precisamente porque ela é indeterminada – é a *criação*. Assim, a originalidade de *um mundo* reflete a originalidade *do mundo*: a liberdade da imaginação reencontra a liberdade criadora. E é a partir desse sentido vago da imagem configurando-se primeiramente sobre suas estruturas formais de construção, para representar o universo das coisas e toda a multiplicidade recorrente de suas combinações estruturais, presentes na consciência do sujeito, que poderemos observar a manifestação de um processo de mediação. No entanto mundo da consciência empírica é um universo de solicitações: se há a intencionalidade pragmática, a percepção é, também a escolha da ação possível. Portanto, a objetividade se define num primeiro momento pela relação ativa entre a consciência e as imagens das coisas.

A partir desse conteúdo, a forma *específica dada à imagem* – procuramos conhecer os possíveis significados, quer dizer, interpretamos os significados. A calma aceitação de Leonardo Da Vinci, ou o movimento frenético de Kandinsky podem ainda significar mil coisas para cada um de nós. Na interpretação pessoal, nosso subjetivo junta-se ao objetivo, pois cada um de nós entra com sua própria experiência de vida, seus valores e suas aspirações. E como cada pessoa constitui um ser único, com uma experiência de vida também única, as interpretações que dará serão sempre diferentes das de outras pessoas. Talvez até diferentes em diversos momentos de sua própria vida. Entretanto – e este é um ponto da maior importância, apesar da grande diversidade de *nuances* pessoais, as interpretações subjetivas se manterão dentro do leque de *significados possíveis*, estabelecidos pela estrutura objetiva da obra. Os conteúdos gerais, objetivos e as interpretações, subjetivas, serão assim orientados pelas qualidades dinâmicas/estáticas percebidas no movimento visual que ordena o espaço. (OSTROWER, 2003, p. 25-26).

Se a imagem reproduz o real, ela o faz literalmente, ela o produz uma segunda vez, defende André Parente (1993), em *Imagen-Máquina: as imagens de terceira geração, os paradoxos da imagem máquina*. Uma imagem é uma superfície

significante, na qual os objetos de referência têm seu significado desvelado, é assim que realizamos a transmutação de suas estruturas de construção para um nível em que elas possam representar o universo das coisas; a imagem não reproduz o real, o real é algo aberto que não se deixa reproduzir, como cópia ou dado, senso comum. Franklin Leopoldo e Silva (1994) ainda trata da expressividade da imagem e sua contribuição para o conhecimento metafísico, que, segundo ele, manifesta-se a partir do risco envolvido na significação de cada uma delas, na possibilidade sempre presente de tornarmos a imagem algo mais que uma indicação, coisa a que somos insistentemente convidados a fazer pelo próprio caráter denso das palavras, que nos levam quase irresistivelmente a crer que o significado é o real que se encerra no significante.

A determinação perceptiva da imagem em si de direito seria a totalidade da presença. Mas isso significaria a imagem determinando-se em si. A representação se distingue da presença por introduzir outro nível ou outra modalidade de determinação, aquela que propriamente pode ser entendida como negação. Entre a presença e a representação se introduz a *atividade da consciência do mundo exterior* que é o *discernimento* ou a seleção das imagens guiadas pelo critério de interesse. Interessar-se pelo mundo exterior significa assumi-lo conscientemente nos seus aspectos interessantes e não na sua totalidade; significa negar todos os aspectos desprovidos de interesse, o que equivale diminuir a percepção, que de direito seria do todo, mas que efetivamente é sempre parcial (LEOPOLDO E SILVA, 1994, p. 228).

Diante dessa súbita facilidade que a imagem proporciona no processo de territorialização do sujeito, como defende Gilles Deleuze (1991), e da velocidade da imagem-sintética, destinada a persistir no seu suporte material, cuja única duração é da persistência retiniana, como postula Paul Virilio (2005), assistimos a transmutação dos significados da imagem nos ambientes, físico, metafísico e virtual sem transição ou espera da percepção do *infinitamente pequeno* para a percepção do *infinitamente grande*, de uma proximidade do visível, para a visibilidade do que está além do campo visual. A imagem multiplicada pelos mecanismos que a veiculam, digitalizada, anuncia o início de uma nova era na qual a antiga distinção entre as dimensões desaparece: a decupagem dimensional da geometria arcaica, que afirma que o *ponto* corta a *linha*, que a *linha* corta a *superfície* e que esta última, por sua vez, recorta os *volumes*, perde uma parte de sua eficácia prática. A imagem digital subverte as estruturas compostivas que

configuram a representação de uma realidade perceptiva a partir da construção da imagem e, substitui a aparência do olhar direto, como diria Paul Virilio (2005), “a aparência sensível dos objetos sofre a transmutação da tele observação e da telecomunicação dos dados da imagem, de uma imagem globalizante, que visa suplantar definitivamente as percepções imediatas, com os riscos da perturbação iconológica que isto implica”. “O passo entre realidade e virtualidade, segundo Michel Bret (1997), é, então, rapidamente transposto; realidades artificiais sintetizadas são ‘percebidas’ da mesma forma que as realidades naturais. As realidades virtuais não dependem de uma ilusão perceptiva, nem questionam mais a noção de realidade, elas alargam o campo da percepção, até então limitado apenas aos fenômenos físicos, estendendo-o aos mundos simulados.

2.1 UNIDADES PRIMITIVAS DE CONSTRUÇÃO – O PONTO

Para entender as estruturas que configuram a imagem, é necessário analisar as partes para entender o todo. Para isso, vamos fragmentá-la e levá-la ao nível mais minimalista possível. Para isso, elegeremos o ponto, metáfora óptica do infinito, como o precursor de toda a criação imagética, condição única nesse momento da análise.

No processo de leitura da imagem, buscamos entender como são configuradas as partes para compreender o todo. Nessa busca em torno dos fragmentos que compõem a imagem é que podemos compreender como são construídos os contornos, as formas, as cores e os volumes que a configuram.

Procuramos decompor uma imagem em seus diversos componentes, a fim de reconhecer de que modo o conteúdo expressivo da imagem corresponde às ordenações de seu espaço. Seria como numa aula de anatomia, onde se dissecam os músculos de um corpo para descobrir como funcionavam no organismo vivo. (OSTROWER, 2003, p. 42).

O primeiro passo é seguramente aquele que caminha na direção do *ponto* para captar simbolicamente toda sua significação, libertando-o da subordinação que o oculta no interior e nos contornos da imagem. O *ponto* passa então a existir como

ser independente, um ente geométrico livre de qualquer outra referência que não seja sua própria interioridade.

Podemos dizer que o ponto é o elemento comunicacional mais primitivo utilizado pelo homem, o primeiro veículo de expressão e representação gráfica a ser dominado e utilizado. Ele acompanha o ser humano ao longo de sua trajetória, das primeiras manifestações artísticas nas paredes das cavernas às modernas formas de expressão contemporânea. O ser humano sempre se apropriou de tudo aquilo que ele (*o ponto*) oferece como elemento de configuração da imagem. Sua superfície infinitamente pequena, indivisível, não pode ser dimensionada, nem tão pouco equacionada, mas, como agente comunicacional, inicia o processo compositivo de toda a forma, levando a leitura visual da imagem a um grau de entendimento que nos permite compreender e relacionar os elementos do universo das coisas e ir além, evocando a imagem que repousa, ainda sem sentido, no escuro da inconsciência, o ponto é um elemento ancestral.

O ponto adquire uma realidade que só a ele pertence, que só a ele é indissolúvel, é o “ponto como agente”, como elemento central de toda configuração da imagem, revelando-se como estrutura sinérgica, que atribui e é atributo, que carrega e é carregado de significados e significações e está além do início que antecede a criação de toda ideia (DELLEUZE, 1991). É referência, local que situa o sujeito.

[...] será sujeito aquele que vier ao ponto de vista, ou sobretudo aquele que se instalar no ponto e vista. Eis porque a transformação do objeto remete a uma transformação correlativa do sujeito [...] entre a variação e o ponto de vista há uma relação necessária: não simplesmente em relação à variedade dos pontos de vista, mas, em primeiro lugar, porque todo ponto de vista é ponto de vista sobre uma variação. Não é o ponto de vista que varia com o sujeito, pelo menos em primeiro lugar; ao contrário, o ponto e vista é a condição sob a qual um eventual sujeito apreende uma variação (DELEUZE, 1991, p. 39).

O ponto é um centro de forças, ansiedades e esperanças. Suas tensões se libertam, ultrapassam os limites topológicos da sua existência e consequentemente possibilitam o surgimento da linha: crescimento, evolução, movimento.

O ponto pode ter muitas definições, mas a que mais simplifica toda a carga emblemática que ele carrega talvez seja aquela que o caracteriza como figura

única, indivisível, que nunca pode ser descartada do espaço pictórico. O ponto não tem lados, é um elemento livre, sua mobilidade pode criar tensão ou suavidade no espaço da representação gráfica. É nessa movimentação que podemos observar a manifestação da linha (Figura 1) simples, pura, sem grandes intenções ainda, uma linha reta, invenção do sentido da visão humana sob o mandato do princípio da simplicidade. Como postula Rudolf Arnheim (2005), é característica das formas feitas pelo homem, mas ocorre raramente na natureza, porque a natureza é uma configuração tão complexa de forças que a retitude, o produto de uma força única, tranquila, raramente tem oportunidade de acontecer. Nesse sentido, podemos dizer que a manifestação da linha acontece na menor distância entre dois pontos, ou ainda, que seu deslocamento também a configura, ainda que esta não exista, mas será evocada pelos vestígios que o percurso da existência do ponto imprime no espaço da representação.



Figura 1

O ponto determina ainda, os extremos e as extremidades em uma imagem. Não é apenas uma unidade de manifestação da linguagem gráfica, mas também um conector de suas estruturas construtivas, pois existe antes da ideia e está além de sua materialização.

O ponto distingue-se ainda do simples limite conceitual, no sentido topológico, e não apresenta interior ou exterior, embora seja parte constitutiva dos estratos que configuram a imagem. Não se define por sua aparência ou substância, e sim por

sua função semiótica, quando reconhece a necessidade de conformidade entre os elementos significantes numa imagem.

Daí a distinção entre três tipos de ponto como três tipos de singularidades. O *ponto físico* é o que percorre a inflexão ou o próprio ponto de inflexão: nem é um átomo nem é um ponto cartesiano, mas um ponto dobra, elástico ou plástico. Desse modo ele não é exato. Mas o importante é que, de um lado, ele desvaloriza o ponto exato, e, de outro, leva o *ponto matemático* a ganhar um novo estatuto, rigoroso sem ser exato. De um lado, com efeito, o ponto exato não é uma parte do extenso, mas uma extremidade convencional da linha. Por outro lado o ponto matemático, por sua vez, perde exatidão para tornar-se posição, sítio, foco, lugar, lugar de conjunção dos vetores de curvatura [...] (DELEUZE, 1991, p. 45)

O ponto pode ser um elemento paradoxal, pertencer e não pertencer ao espaço de representação indicado em determinado enunciado, e sua movimentação é o que caracteriza e constitui a construção das linhas, ou com efeito, num outro ponto de vista, como afirma Gilles Deleuze (1991), em *Mil platôs*: "[...] que não é o ponto que faz a linha, é a linha que arrasta o ponto desterritorializado, que o arrasta para sua influência exterior, então a linha não vai de um ponto a outro, mas *entre os pontos* ela corre em uma outra direção que os torna indiscerníveis". No entanto, qualquer que seja a teoria, é certo dizer que, a linha e sua movimentação, se tornam abstratas e mutantes e sempre encontrarão funções criadoras, e essas funções serão responsáveis pela posterior manifestação da forma. Então, seria

um ponto jamais dividirá a estaticidade com outro elemento formal numa imagem". Se levarmos em conta o que defende Anna Maria Balogh (1996), quando trata dos "universos fragmentados" e pressupõe a ilusão do movimento (dinamicidade) nas formas de representação mais peculiares da era contemporânea, tais como o cinema, a TV, o vídeo, o computador, e a esses, ainda acrescentamos uma série de outros mecanismos de veiculação e multiplicação da imagem, por exemplo, palms, celulares, ipods etc. poderemos afirmar que o universo das imagens que nos cerca nunca estará caracterizado pela ausência de movimento, teremos a manifestação do movimento mesmo no espaço pictórico de uma obra de arte ou de uma .

A realidade cósmica do ponto conecta os elementos entre si, cria outros e ultrapassa os limites do universo material para evocar outro universo, configurado

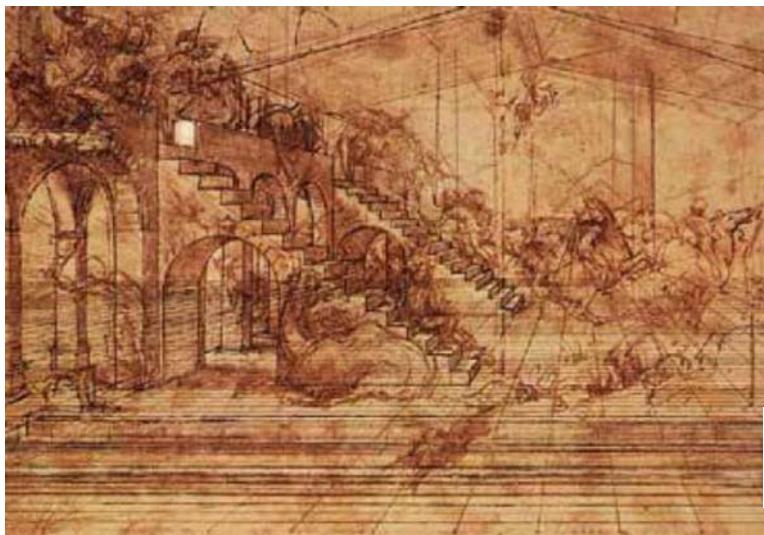
pelas lembranças e vestígios deixados no dia a dia da existência humana. O universo inicia e se encerra nele, o ponto, e, por conseguinte, sua realidade nunca será abstrata, nem tampouco inconsequente, já que sempre será semente, em que pese sua primitiva realidade. Nele, podemos afirmar que o impulso em direção a atualização de resultados formais e explícitos será sempre uma vertente em direção a uma verdade única e absoluta, de um ponto nascerá uma linha, que construirá a forma, que produzirá e será produto de um determinado discurso imagético.

O ponto, essa metáfora óptica do infinito, proporcionou uma nova relação espacial a partir da perspectiva, um sistema muito lógico nos relacionamentos entre as partes e o todo. O ponto de fuga da linha se estabelece no horizonte, na altura de nossos olhos, para representar, por meio da convergência das linhas de construção da imagem, a profundidade e situar sujeito e objeto (Figura 02).

A perspectiva desse mecanismo de representação da profundidade no espaço pictórico, é portanto a imagem de uma totalidade cujos componentes seguem uma hierarquia que os definem. Uma linha horizontal, posicionada na altura dos olhos do espectador, ponto de convergência de todas as tensões que a linha apresenta, e que orienta com precisão de cálculo, os mínimos detalhes da topologia do universo das coisas em dado espaço. Esse modelo, para dar visibilidade ao até então invisível, estava ancorado na cadeia linear da representação cujo funcionamento estruturava-se em tríades, o artista mediador e o olho do espectador ou, noutra tríade, o referente, o suporte da representação e o sujeito operador (OLIVEIRA, 1997, p. 220).

Refletir sobre o mundo das imagens a partir de uma estrutura geométrica é considerar, entre outras coisas, a perspectiva como mecanismo de representação da profundidade no espaço pictórico. Buscar a construção de uma realidade que nasce, não nas extremidades do ponto de origem, ou em sua convergência, e sim, entre elas, uma linha de Devir que passa a existir no momento em que a estrutura de construção da imagem é evocada.

Em vez de as linhas de fuga serem feitas para representar a profundidade, são elas que inventam além do mais a possibilidade de uma tal representação, que só as ocupa um instante, em tal momento. A perspectiva, e até a profundidade, são a territorialização das linhas de fuga que, sozinhas, criavam a pintura, levando-a mais longe (DELEUZE, 1991, p. 46)



Leonardo da Vinci.
Estudo de perspectiva
(detalhe), Renascimento.

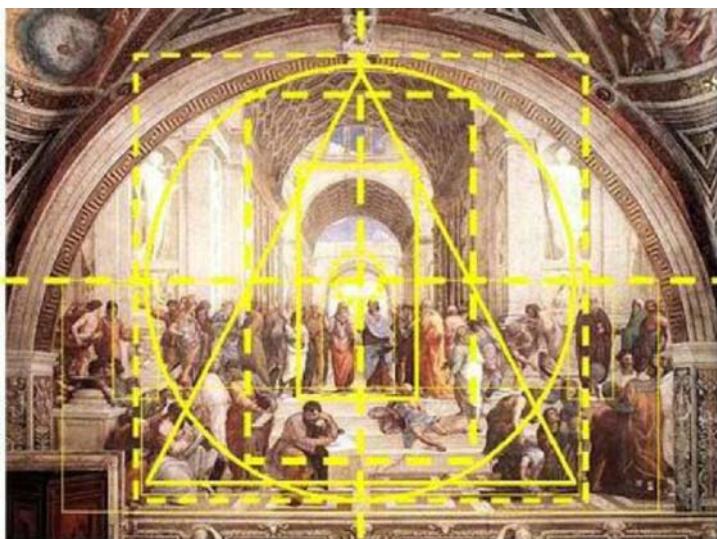
Figura 2

Na configuração de um espaço até então desconhecido, o ponto de fuga passa a ser veículo de transformação dos conceitos territoriais e temporais de representação da realidade perceptiva, pois será na transposição dos planos e na posterior reterritorialização da imagem nos intervalos entre o sujeito e a linha do horizonte que veremos manifestada a profundidade, explicita agora, através da construção estrutural da realidade perceptiva, representada, pelas linhas de convergência para o ponto ou pontos de fuga situados na linha do horizonte. A representação bidimensional do universo das coisas cede lugar a uma representação tridimensional, mutável, a partir da sua própria estrutura, ressignificada num plano que não aquele de sua origem.

Nas superposições oblíquas de planos e volumes, articulamos sistematicamente uma atrás da outra, vemos que, quanto mais recua, mais o espaço parece comprimir-se e adensar-se, encurtando-se em intervalos sempre menores, intervalos espaciais e temporais. Vindo de todas as direções as diagonais parecem convergir e unirem-se num único ponto no horizonte (onde o eixo central vertical do plano pictórico se cruza com o horizonte, por isso falamos em perspectiva central). Esse ponto é chamado pelos artistas de *ponto de fuga*. Indica a extensão máxima do espaço e do tempo físico, como se fosse o limite do finito (OSTROWER, 2003, p. 83)

A perspectiva, essa representação da profundidade surgida no *Quattrocento*, configurada pela movimentação do ponto e da convergência das linhas em direção a um mesmo ponto, ou a outros, situados na linha que determina o horizonte, oferece-nos essa súbita facilidade de passar sem transição ou espera da percepção do *infinitamente pequeno* para a percepção do *infinitamente grande*, mediada pela proximidade do visível, para a visibilidade do que está além do campo visual. Ela introduziu a simulação de uma realidade perceptiva, tridimensionalizada nas representações do universo das coisas.

É o ponto no qual o finito se condensa com o infinito, estendendo-se numa linha imaginária que atravessa o espaço da representação do universo das coisas, (OSTROWER, 2003). Essa nova relação espacial, ao mesmo tempo que simplifica, dinamiza tudo. Com ela, visualizamos a noção de *profundidade*, pois, independentemente de encontrarmos, ou não, indicações da perspectiva construída, a superposição sempre nos faz perceber o espaço profundo e tudo o que se apresenta além do campo visual. Ademais, a perspectiva sempre ordena os movimentos visuais em direção diagonal. Assim, a relação espacial se torna *duplamente dinâmica*, pois ocorre na *diagonal* e em *profundidade* (Figura 3).



Rafael Sanzio (1483/1520).
A Escola de Atenas, 1511,
afresco. Palácio do Vaticano,
Roma.

Figura 3

A perspectiva, sobretudo aquela que vem regendo as estruturas de representação da profundidade durante pelo menos os últimos 500 anos, inaugura, segundo

Suely Fragoso (2005), as novas bases culturais, científicas, epistemológicas e até mesmo políticas de se pensar e praticar a comunicação imagética. E se é verdade que vivemos hoje em uma “civilização das imagens”, qualquer conhecimento sério sobre essa civilização deve começar por aquilo que a fundamenta: a perspectiva.

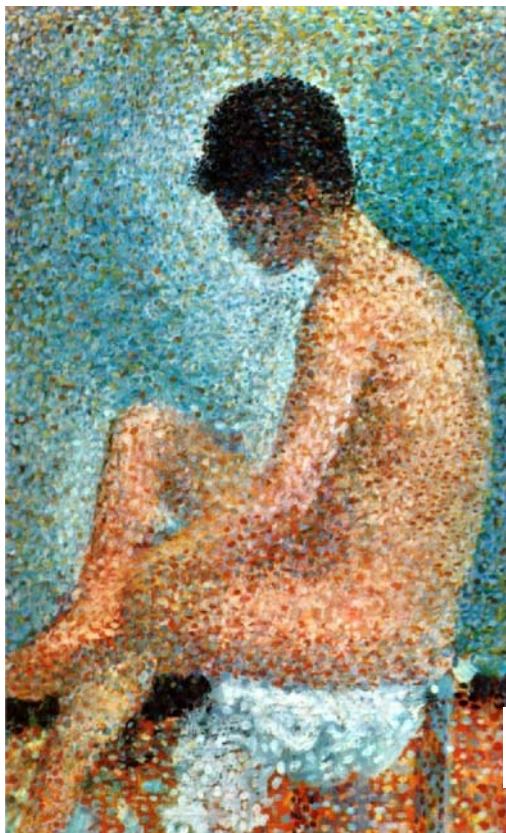
As correspondências visuais que são estabelecidas na perspectiva pelos intervalos recuando consistentemente, se definem a partir do primeiro plano, sempre, como vimos, *referido à presença do expectador*. Nele o tempo e espaço têm sua medida, pois é a partir dele que começam a fluir. É este o *significado emotivo* da perspectiva (não entendida como mero método de se projetar objetos, e sim como forma expressiva dada à profundidade de espaço (OSTROWER, 2003, p. 83).

No entanto, é certamente um relativismo, pois a perspectiva simula uma realidade por meio da movimentação dos pontos de construção da imagem que convergem para a mesma direção, numa linha imaginária situada na altura dos olhos do sujeito. Entretanto, não é o relativismo no qual comumente se pensa, trata-se não de uma variação da verdade em relação ao sujeito, e sim da condição sob a qual a verdade de uma variação aparece ao sujeito (DELEUZE, 1991). A imagem não pode ser observada por um olho estático, o ponto de vista determina o espaço direcional por ela formulado, subverte nossa percepção do mundo. A perspectiva proporciona a configuração dos volumes e dimensionamentos da imagem, a espessura dos sentidos é aumentada e a estrutura compositiva do universo das coisas aproxima a representação da realidade de uma verdade que busca oferecer ao sujeito o recorte de uma realidade perceptiva, manifestada a partir de um ponto de vista localizável, de uma observação prospectiva e de um olhar que transpassa as aparências das maiores distâncias, dos mais vastos espaços, como diria Paul Virilio (2005), numa experiência final do espaço que subverte a ordem de visibilidade surgida no Renascimento.

Se o objeto muda profundamente de estatuto, isso também acontece com o sujeito. Passamos da inflexão ou da curvatura variável aos vetores de curvatura do lado da concavidade. Partindo de um ramo da inflexão, determinamos um ponto que já não é o que percorre a inflexão nem o próprio ponto de inflexão, mas aquele em que se encontram as perpendiculares às tangentes em um estado e variação. Não é exatamente um ponto, mas um lugar, uma posição, um sítio, um “foco linear”, linha saída de linhas. Esse lugar é chamado de ponto de vista, na medida em que representa a variação ou inflexão. É esse o fundamento do perspectivismo [...] (DELEUZE, 1991, p. 39)

Cada elemento pode ser transformado em outro, isto é, pode ser visto como componente ou fragmento de outro elemento. Podemos observar a sobreposição de pontos ou a movimentação das linhas como agentes criadores da imagem, (OSTROWER, 2003). Há, portanto, um processo de construção, que apenas projeta um ajustamento não arbitrário, surge a ideia de massa, cor e volume, distribuídos no espaço bidimensional da representação do universo das coisas, novas combinações rítmicas são estabelecidas, a linha torna-se superfície, ou volume, ou luz e cor e vice-versa, independente da ordem aqui indicada. Os elementos podem ser agrupados para comporem outros elementos, os volumes podem consistir em linhas de superfícies, ou também em superfícies de cor, o que resultaria em outra combinação, com outro sentido espacial.

Georges Seurat (1859-1891) já despertava surpresa e incompreensão ao defender que era efetivamente possível substituir a “desordem” da pincelada impressionista que estendia sobre a tela um toque de cor antecipadamente preparado e misturado na paleta, por uma meticulosa e pré-ordenada disposição de *pontinhos minúsculos de cor pura*, colocados um em seguida do outro numa distância constante, de modo que a mistura dos tons viesse opticamente, ou seja, *a posteriori*, em direção ao olho do observador. No entanto, a verdadeira descoberta de Georges Seurat não é a mistura cromática, e sim, definitivamente, o “ponto”, compreendido como medida unitária para a organização do espaço plástico. Entretanto, esse ponto colorido, absolutamente concreto, não é nunca analítico, dispersivo da imagem, e sim construtivo, com tendência sintética de representação, como podemos observar na obra *O modelo* (1887) (Figura 4), pintada por Seurat utilizando uma técnica chamada, *divisionista* ou *pontilhista*, desenvolvida pelo artista e que já propunha uma redução óptica da representação imagética do universo das coisas através da simplicidade do ponto.



Georges Seurat. *O modelo*, 1887,
Óleo sobre madeira, 25 x 16 cm. Paris, Louvre.

Figura 4

2.2 UNIDADES PRIMITIVAS DE CONSTRUÇÃO – A LINHA

Toda imagem é caracterizada essencialmente por dois elementos primitivos: pontos e linhas. Assim, a percepção do universo poético das coisas acontece num nível abaixo do horizonte das formas, num plano onde a manifestação da ideia ainda é apenas um lampejo.

Com a movimentação do ponto, teremos a manifestação da linha, talvez um dos elementos de maior expressão na construção da imagem. Podemos dizer que ela traz toda uma carga emblemática de significados e significações em sua trajetória conceitual. A linha pode ser considerada o primeiro elemento pictórico de comunicação a ser dominado pelo ser humano, um compêndio comunicacional que acompanha a trajetória humana do início dos tempos até os dias de hoje, um

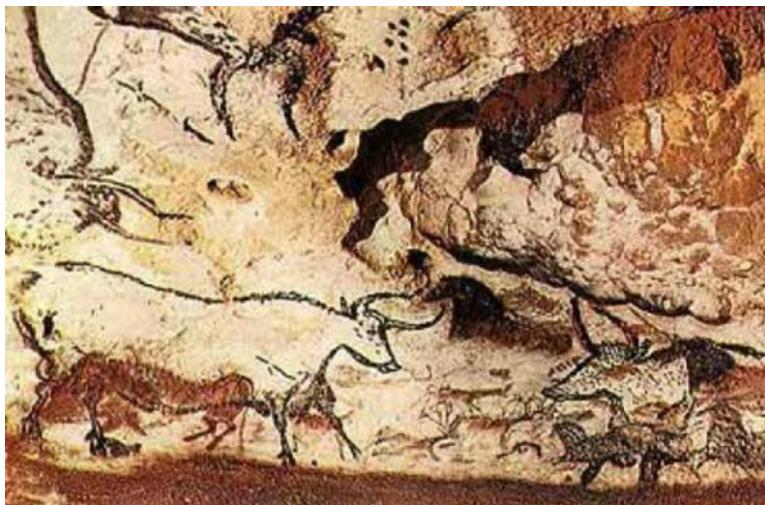
elemento mediador das linguagens. Annateresa Fabris e Maria Lucia Bastos Kern, em *Imagen e conhecimento*, escrevem a respeito do processo de representação do universo das coisas através da produção pictórica realizada pelo homem primitivo, em que a noção de criação encontrava-se restrita ao domínio divino, e a imagem pictórica era considerada arte mecânica: "De criação divina ou não, a imagem para ser realizada exigia de seu autor o domínio de três elementos fundamentais: linhas formas e cores". As linhas e os traços sempre constituíram a base gráfica para a representação imagética (Figura 5), o que possibilitou ao homem primitivo simbolizar valores e exprimir ideias por meio dessas representações (Figura 6).

ENTOPTIC PHENOMENA		SAN ROCK ART		COSO	PALAEOLITHIC ART			
		ENGRAVINGS	PAINTINGS	E	MOBILE ART		PARITAL ART	
		C	D	E	F	G	H	I
I								
II								
III								
IV								
V								
VI								

Figura 5

LEWIS-WILLIAMS; DOWSON. *Similar patterns of entoptic phenomena in different times and cultures*, 1988. p. 206-7.

A representação pictórica se tornou pintura quando a cor absorveu o traço, e, sobretudo, quando o colorido encobriu os vestígios gráficos. A cor também era revestida de valores simbólicos de ordem espiritual. Quanto à forma, ela seria resultante de um esquema de pensamento a partir do qual o autor organizaria as diferentes matérias.



Pintura rupestre, 17000 a 10000 anos a.C. Lascaux.

Figura 6

Esse modelo primitivo de representação do universo das coisas nos permitirá criar um arcabouço no qual as relações de organização e construção entre pontos e linhas reconhecerão a necessidade de uma conformidade, para compor os contornos que dividirão o espaço em duas regiões distintas, interior e exterior, forma e conteúdo.

A substância que caracteriza tal evento é determinada pelo ritmo e dinamismo que uma linha proporciona na construção da forma, para cima e para os lados, em direção às extremidades diagonais, criando ramificações. Na multiplicidade, vemos surgir o que suscita uma segunda dimensão, a superfície, e com ela a bidimensionalidade que se manifesta num gesto criador ou talvez no simples acaso, a matéria, a consciência, um começo.

Divergindo de horizontais e verticais, e contrastando com suas qualificações estáticas, as outras direções – diagonais, curvas e espirais – se nos afiguram de maior mobilidade; tornam-se *dinâmicas*.

Todas as formas do espaço enchem-se assim de conteúdos expressivos, existenciais, que elaboram espontaneamente a partir de experiência das mais elementares em nosso ser e em nosso autoconhecimento (OSTROWER, 2003, p. 32).

A combinação visual das linhas é controlada pela lei da simplicidade, assim sua organização, a partir das tensões e direções, dá origem às primeiras figuras geométricas que aprendemos a identificar (Figura 7). Uma linha reta é simples

porque possui uma direção constante. As linhas paralelas são mais simples do que as que se encontram num ângulo porque a relação entre elas é definida por uma distância constante. Um ângulo reto é mais simples do que os outros ângulos porque produz uma subdivisão de espaço baseada na repetição do mesmo ângulo (ARNHEIM, 2005). É na combinação desses entes geométricos que teremos a criação de uma infinidade de outros elementos.

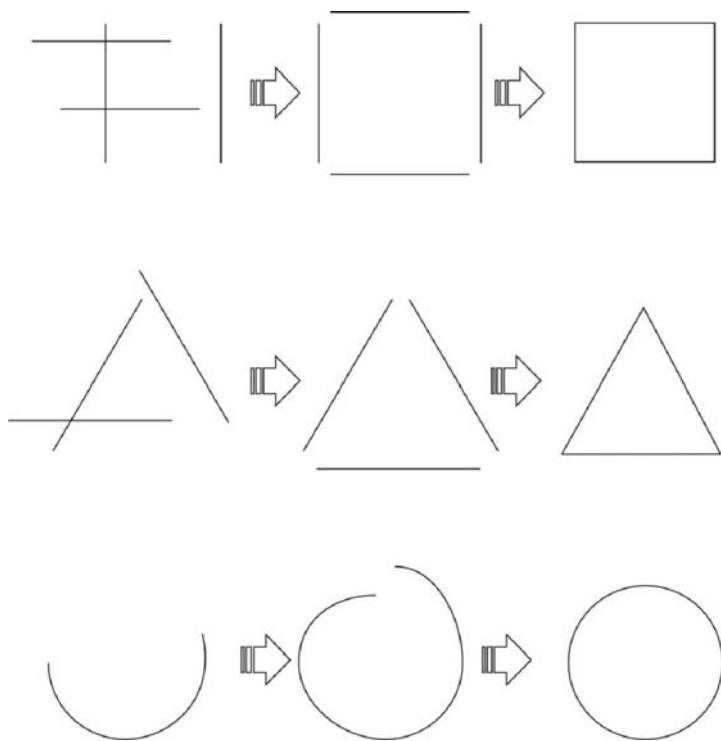


Figura 7

O devir inicial do nascimento de uma linha é a expressão da força que ela, como agente mediador, imprime no espaço da representação imagética para captar simbolicamente o todo da exposição, não empiricamente, como o objeto de um momento, e sim na totalidade de sua existência, utilizando as partes singulares da imagem para construir o todo, tirando-a do tempo e do espaço para fragmentar seu conteúdo e submetê-la a análise, esgotando inteiramente a finitude de seu conceito e de sua significação mediante sua decomposição, para daí expor o todo nas partes, assim como todas as partes ao todo. "De qualquer modo, eis uma

“linha muito diferente da precedente”, diria Gilles Deleuze, uma linha de segmentação maleável ou molecular, em que os segmentos são como uma *quanta* de desterritorialização. É nessa linha que se define um presente e a representação de uma realidade perceptiva cuja própria forma é a de algo que aconteceu, a matéria inapreensível desse algo está inteiramente *molecularizada*, em velocidades que ultrapassam os limiares ordinários da percepção.

Mas uma linha não tem nem começo nem fim, nem saída, nem chegada, nem origem nem destino; e falar de ausência de origem erigir a ausência de origem, é um mau jogo de palavras. Uma linha de devir só tem um meio. O meio não é uma média, é um acelerado, é a velocidade absoluta do movimento. Um devir está sempre no meio, só se pode pegá-lo no meio. Um devir não é um nem dois, nem relação de dois, mas entre dois, fronteira ou linha de fuga, de queda, perpendicular aos dois. Se o devir é um bloco (bloco-linha), é porque ele constitui um bloco de vizinhança e de indiscernibilidade, um *no man's land*, uma relação não localizável arrastando os dois pontos distantes ou contíguos, levando um para a vizinhança do outro e a vizinhança-fronteira é tão indiferente à contiguidade quanto à distância (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 91).

As redes da construção linear que estruturam a imagem no espaço da observação e da interpretação imagética, ainda num plano bidimensional, manifestam toda a vitalidade e expressividade que a linha infere no universo das coisas, simetria e assimetria, ritmo, equilíbrio, proporção e sobretudo tensão. A linha colhe a influência emocional de quem a lê, é uma realidade natural, geométrica, intelectual. Sua elaboração formal sempre é precedida por um processo de interpretação e qualificação dos elementos visuais que compõem o universo das coisas. Portanto, de maneira geral, a imagem construída, seus códigos de expressão e valores, não são experimentados isoladamente, pois ela é o local da organização da mensagem, um simulacro construído a partir da composição dos elementos de representação primitivos. Tudo isso nos remete a um contexto mais geral, por trás do conceito racionalista e geométrico amparado na concepção mística da vida. A linha é a *pedra fundamental* na qual vemos nascer um universo de imagens, um mundo transcendente, vivo na substância e na matéria, mas que também pode ser evocado, multiplicado na velocidade do ambiente digital, ou na suposta estaticidade de uma obra de arte.

A recepção das tensões dramáticas que a linha proporciona na construção de uma imagem é um dos conceitos que acompanham a evolução dos estudos e que a torna protagonista do processo comunicativo. Legitima-se não somente pela estrutura linear dos contornos de uma imagem, como também pelas características e conexões expressivas, essenciais na representação dos elementos que compõem o universo das coisas.

Nesse sentido, podemos dizer que a expressividade construída a partir da leitura visual dos elementos do mundo tem sua raiz nas estruturas e tensões recorrentes da organização das linhas no espaço de representação da imagem. A sua primeira manifestação será sempre inconsciente e inevitavelmente apenas um lampejo, uma ideia de algo que se encontra ainda num estágio de construção, algo puramente imaginário ou conceitual, traduzido para uma realidade por meio das impressões visuais e dos vestígios deixados pela representação simbólica que toda imagem busca manifestar. Fayga Ostrower (2003), em *Universos da arte*, apresenta as seguintes definições relacionadas à expressividade que toda construção linear pode apresentar:

- nas dimensões da *linha* – quando as linhas aparecem em sequências rítmicas de curvas e retas;
- nas dimensões da *superfície* – quando as linhas contornam planos;
- nas dimensões do *volume* – quando as linhas, em conjunto com as superfícies, entram na configuração de volumes;
- novamente nas dimensões de *superfície* – nos ornamentos bidimensionais que ocorrem em determinadas faces dos volumes.

Há assim um caminho a ser acompanhado visualmente: linha-superfície-volume-superfície. Abrangendo várias etapas, através de vários elementos, a transformação pode conter elementos formais mais complexos ou reverter novamente a um elemento anterior mais simples.

A linha como agente mediador do processo de leitura da imagem, busca uma realidade interpretativa que represente o universo das coisas na mesma proporção em que dele se abstrai quando expõe o essencial, a ideia. Podemos afirmar ainda que a realidade manifestada através da construção da imagem é perceptivelmente ambígua, porque a dinâmica que determina a identidade visual das formas é

reversa, já que ela sempre apresentará outro universo de interpretações, aquele que está além de seus contornos, de seus espaços negativos.

Em outras palavras, a primeira linha desenhada por uma pessoa, esse primeiro fato físico produzido, orientou, com seu impulso, o caráter do resultado final. Estabeleceu uma delimitação inicial que encadeou outras delimitações. Reduziu as infinitas possibilidades de ação a possibilidades incontáveis ainda, porém não mais infinitas. E à medida que o trabalho prosseguia se acumulavam os fatos físicos, cada vez mais as delimitações se produziam seletivamente. Qualificavam-se reciprocamente. Temos nessa seletividade um princípio básico na expressão artística: se isso acontece no trabalho de um grupo, composto por pessoas de temperamentos diversos, de inteligências, sensibilidades, inclinações e interesses diferentes, e se, mesmo assim, a imagem resultante preserva uma coerência interior — por definições que sustentam uma definição primeira — com maior razão isso deverá ocorrer no trabalho de um único indivíduo, onde todas as opções, decisões, correções, acentuações partem de uma atitude centrada em sua personalidade (OSTROWER, 2003, p. 26).

A linha vai sempre sugerir a criação de uma forma ou de um plano, ela encarna o sentimento, o ritmo, a paixão e a sobriedade, a frivolidade ou o medo, presentes em toda a criação. Não se limita a representar a realidade como é, busca revelar também suas potencialidades e probabilidades, constitui o pano de fundo de um mundo real. A linha é acima de tudo a moldura do conteúdo, da substância da imagem (Figura 8).

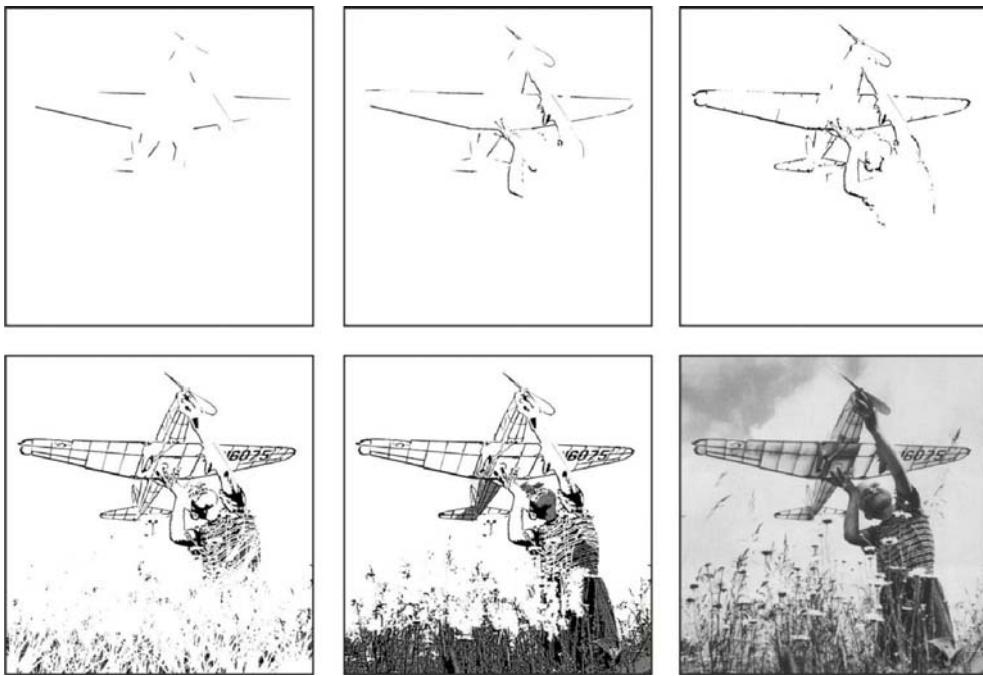


Figura 8

A linha, como elemento construtivo da imagem, apresenta algumas especificidades no processo de estruturação. Visualmente, a linha mais simples é a linha reta, é o primeiro modelo concebido pela mente, sua estrutura é inerente à composição visual. Rudolf Arnheim (2005) defende ainda a linha reta como invenção do sentido da visão humana sob o mandato do princípio da simplicidade, uma característica das formas feitas pelo ser humano, mas que ocorre raramente na natureza, porque ela é uma configuração tão complexa de forças que a retitude, o produto de uma força única, tranquila, raramente tem oportunidade de acontecer. No sentido da representação dos elementos do mundo, talvez essa tenha sido a primeira linha a ser dominada pelo ser humano. Ela sempre representará a tensão de todas as forças, alongadas, longilíneas, antes de ocorrer a diferenciação dessa característica. Podemos definir como linha reta uma linha que é tensionada ao extremo e que nos oferece a noção de direção no espaço da representação imagética.

A linha reta introduz extensão linear no espaço e desse modo a noção de direção. De acordo com a lei da diferenciação, a primeira relação de direções a ser adquirida é a mais simples, um ângulo reto. A intersecção em ângulo reto representa todas as relações angulares até que a obliquidade seja nitidamente dominada e diferenciada daquela em ângulo reto. O ângulo reto cria um padrão simétrico e por isso é o mais simples, e é a base para a estrutura da vertical e horizontal, sobre as quais se apoia toda nossa concepção do espaço (ARNHEIM, 2005, p. 174).

Essa noção de direção tanto no sentido vertical (para cima e para baixo), quanto horizontal (para os lados) é uma das noções mais primitivas da percepção do espaço, é a base sobre a qual os planos de expressão e representação se encontram e se multiplicam. Já se percebeu que se consegue equilíbrio quando as forças que constituem um sistema se compensam mutuamente, defende Rudolf Arnheim (2005), em *Arte e percepção visual*, tal compensação depende das três propriedades das forças: a localização do ponto de aplicação, sua intensidade e direção. Vários fatores determinam a direção das forças visuais, entre eles a atração exercida pelo peso dos elementos vizinhos.

A diferença fundamental entre o conceito de horizontalidade *versus* verticalidade é manifestada pela atração gravitacional, as linhas verticais que estruturam a imagem estarão sempre perpendiculares em relação às linhas horizontais que estão na base que situa os planos e suporte da imagem (Figura 9).

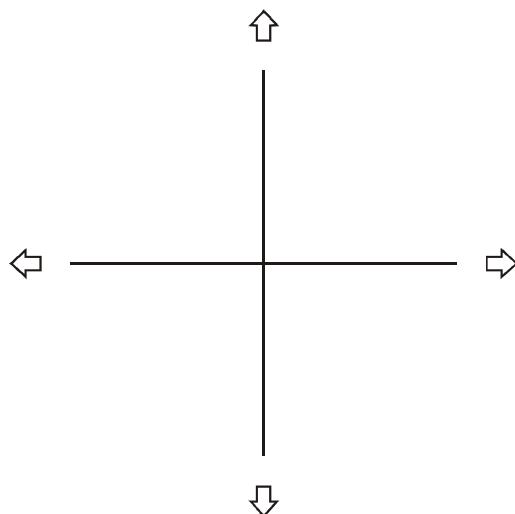


Figura 9

Essa concepção de redução da relação dinâmica da estrutura da imagem em duas dimensões, vertical (altura) e horizontal (largura), é uma das características da

construção formal da imagem e que faz com que ela se torne uma entidade visual unificada, situando-a no espaço da representação imagética. A força da gravidade faz-nos viver no espaço *anisotropo*, como postula Rudolf Arnheim (2005), isto é, espaço no qual a dinâmica varia com a direção. Levantar significa sobrepujar a resistência – é sempre uma vitória. Descer ou cair é render-se à atração de baixo, e por isso experimenta-se a submissão passiva. Conclui-se dessa desigualdade de espaço que diferentes localizações são dinamicamente desiguais.

A indicação de verticais e horizontais, não se trata de meros elementos da geometria, direções simplesmente conceituadas. Trata-se, sempre, de direções *vivenciadas*, portanto, direções carregadas de emoção. Repetimos então que a horizontal representa para nós uma posição imediatamente associada a ideias de sono, repouso, calma, morte, indicando-nos imobilidade e estabilidade. A vertical, de certo modo também imóvel, já se nos apresenta menos estável, como posição em pé, postura típica do homem, contendo sugestões de possível movimento e instabilidade. A vertical associa-se ainda a ideias de elevação e transcendência. Mas não é só isso, a vertical é para nós uma posição tão significativa, de tal modo identificada com nosso ser ativo, que, intuitivamente, projetamos uma ligeira ênfase vertical a todas as relações espaciais que percebemos (OSTROWER, 2003, p. 31).

No entanto, um desvio dessa suposta ordem entre a linha vertical e a horizontal é percebida na instabilidade que a obliquidade propõe na construção da imagem, ela introduz a dinâmica no processo de leitura visual e, a variedade de relações direcionais passa a ser percebida não somente em relação aos extremos da imagem e de seus contornos, como também é levada para outro plano, é direcionada para o fundo, criando uma outra dimensão na representação imagética, ou seja, as linhas de fuga, que representam a profundidade e a territorialização da forma no espaço da leitura imagética. É dentro desse contexto que vemos a manifestação da linha diagonal e toda sua força desestabilizadora, carregada de movimento, instabilidade e tensão.

A linha diagonal libera-se da vertical e da horizontal, nossos sentidos são reforçados e provocados pela associação da inclinação manifestada. A linha diagonal brinca com o princípio newtoniano da gravidade e, quando a exploramos, cada ponto de vista oferece-nos uma visão inquietante do todo, sua estrutura produz mudanças em nossa percepção.

Com efeito não é o ponto que faz a linha, é a linha que arrasta o ponto desterritorializado, que o arrasta para sua influência exterior; então, a linha, não vai de um ponto à outro, mas *entre os pontos* ela corre numa outra direção que as torna indiscerníveis. A linha tornou-se diagonal, que se libera da vertical e da horizontal; mas a diagonal já se transformou na transversal, a semidiagonal ou direita livre, a linha quebrada ou angular, ou então a curva, sempre no meio delas mesmas.[...] A linha sem origem; sem coordenadas, pois ela própria se confunde com o plano de consistência onde ela flutua e que ela cria; sem ligação localizável, pois ela perdeu não só sua função representativa mas toda função de cercar uma forma qualquer — a linha tornou-se através disto abstrata, verdadeiramente abstrata e mutante, bloco visual, e o ponto, nessas condições, encontra de novo funções criadoras. A linha está entre os pontos, e não de um ponto a outro. Ela não cerca mais um contorno (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 97-98).

No processo de leitura da imagem, podemos perceber que a associação das linhas diagonais com as verticais e horizontais nos fornece aquilo que a geometria defende como sendo as dimensões necessárias para a descrição da forma de qualquer sólido: altura, largura e profundidade. Entretanto, para encontrarmos uma ordem geral, precisamos procurá-la por nós mesmos, por meio dos vestígios que uma determinada sensação oferece. Precisamos comungar com a imagem construída, e só então sua essência se manifestará, pois o conteúdo de uma imagem jamais se resumirá uma só emoção ou ideia, ela sempre absorverá experiências de toda ordem, agregará memórias distintas e recortes do mundo físico.

Toda imagem é uma entidade estabelecida num constante processo de construção e desenvolvimento e, em alguns momentos, desenvolve-se por si só, mas pode ser modificada por forças externas. Toda imagem tem um passado, um presente e um futuro, e suas transformações estão paralelas aos desdobramentos formais dos elementos que a configuram.

Quando os elementos são formalmente desdobrados (reaparecendo em semelhanças ou em contrastes) estão sendo visualmente diferenciados. Em cada desdobramento sua forma e seus possíveis significados tornam-se mais específicos. Ao serem transformados os elementos são novamente diferenciados e outra vez se tornam mais específicos. Temos uma transformação um caminho que amplia os significados ao mesmo tempo em que os delimita, determinando assim o sentido exato das "palavras" que inicialmente existem tão em aberto e sem definição maior (OSTROWER, 2004, p. 79).

Desta forma, segundo as considerações de Paul Virilio (2005), “o ponto luminoso” ou ponto digital, característico das novas representações imagéticas, sucedeu, nas representações da forma-imagem do mundo, ao “ponto de fuga”, aquele das representações renascentistas, responsáveis pela simulação da profundidade, das perspectivas, ou melhor, o ponto luminoso tornou-se o ponto de fuga da velocidade da luz, o não lugar de sua aceleração, e que hoje contribui no dimensionamento dos espaços digitais, assim como, na geometria grega arcaica, o *ponto sem dimensão* serviu ao dimensionamento do mundo físico, à numeração aritmética e matemática, à formulação geométrica e geográfica da forma-imagem. Todavia um ponto sempre nos remete, primeiro, a coordenadas lineares, o que leva a uma representação da linha tencionada de forma vertical, horizontal ou diagonal, mas um ponto jamais se limitará a trajetórias lineares no universo das coisas, seu deslocamento aleatório no espaço da representação sempre nos remeter a uma zona de mutabilidade e transmutação com outras linhas, criando uma relação que pode ser captada e entendida como a manifestação da forma, porque supriu de si tudo aquilo que o impedia de deslizar no espaço da representação da realidade perceptiva, e se fez comunicante, continuado com outras linhas que constroem outras imagens, e quando combinadas, conjugam o universo das coisas, recobrindo o primeiro estrato da representação, que estava presente só em estrutura e agora oferece substância, ritmo e conteúdo, transformando-se em superfície, um agente na manifestação da forma, perceptível, e com ela uma infinidade de possibilidades. Desterritorializada, segundo Gilles Deleuze (1997), a linha não tem mais ponto de origem, não se sabe mais onde ela começa ou termina, pois está dentro e fora da imagem, configura os contornos, manifesta espaços negativos, não tem mais coordenadas horizontais, verticais ou diagonais, já que cria suas próprias coordenadas, e acaba por formar coordenadas não localizáveis. A linha supriu então os pontos que a configuravam, tornou-se um ente único, que se confunde com ela própria.

3. PERCURSO DE LEITURA DA IMAGEM

O percurso de leitura da imagem é caracterizado essencialmente por um processo de apropriação das características estéticas e poéticas que configuram suas estruturas compositivas. Entender tal processo faz parte da trajetória que percorremos para firmar os alicerces que significam a imagem, permitindo nossa relação comunicacional com o universo das coisas.

Os caminhos que uma imagem percorre durante o processo de reconhecimento dos elementos que a configuram têm sido descritos de diversas formas por um número cada vez maior de teóricos da comunicação ao longo dos anos, mas acredito que tais processos vão sempre aportar num estágio primitivo de análise, no qual o *ponto* é a pedra fundamental de toda configuração imagética. “A imagem é uma visualização que foi criada ou reproduzida”, segundo Maria Rahde (2000). Ela é a aparência de uma configuração de formas e/ou cores, que corporiza um modo de ver. Todavia, a percepção do sujeito e a apreciação de uma forma imagística dependerão da interpretação e, portanto, do próprio modo de ver de cada sujeito.

Torna-se relevante salientar que a imagem traduz expressões que estão aliadas ao conhecimento, à memória, à percepção, à imaginação. Esta interpretação resulta do estabelecimento de relações que a sensação do artista efetuou, ao registrar as formas no cérebro por meio da visão. No ato de criar há um processo conjugado de linhas, cores, luzes, no qual também os sentimentos e a técnica estão presentes. Portanto, a estrutura do fazer artístico é moldada por funções conscientes e pré-conscientes e é por isso que a indiscutível subjetividade da visão não exclui padrões objetivos representados (RAHDE, 2000, p. 20).

Seria correto dizer então que, toda imagem jamais será evocada ou entendida se em algum momento não tiver deixado suas marcas, mesmo que de forma indelével, na mente do observador. Rudolf Arnheim (2005) em *Arte e percepção visual*, defende que a imagem é determinada pela totalidade das experiências visuais que tivemos com aquele objeto ou com aquele tipo de objeto durante toda nossa vida, e que os traços de objetos familiares retidos na memória podem influenciar a forma com que percebemos esses objetos, e ainda, que as imagens podem parecer-nos de maneiras completamente diferentes de acordo com as mudanças de sua estrutura de construção. A influência da memória é aumentada

quando a necessidade pessoal faz o sujeito desejar ver objetos com certas propriedades perceptivas. Gombrich diz: “Quanto maior for a importância biológica que um objeto tem para nós, mais estaremos capacitados a reconhecê-lo – e mais tolerante será portanto o nosso padrão de correspondência formal”.

A configuração perceptiva, ainda segundo Rudolf Arnheim (2005), é o resultado de uma interação entre o objeto físico, o meio de luz agindo como transmissor de informação e as condições que prevalecem no sistema nervoso do observador. Podemos definir então tal processo como o início de um sistema de leitura visual e defini-lo como “observação”.

A luz não atravessa os objetos, exceto os que chamamos de translúcidos ou transparentes. Isso significa que os olhos recebem informação somente das formas exteriores e não das interiores, a imagem precisa ser codificada, interpretada a partir das suas estruturas compostivas. “A visão atua no material bruto da experiência criando um esquema correlato de formas gerais, que são aplicáveis não somente a um caso individual concreto, mas a um número indeterminado de outros casos semelhantes também” (ARNHEIM, 2005). O ato de ver de todo ser humano antecipa a capacidade tão admirada de reproduzir padrões que validamente interpretam a experiência por meio da organização da forma e dos elementos que a configuram, “ver é compreender”, e a compreensão acontece por meio da interpretação estética.

Ao olhar para um objeto, procuramos alcançá-lo, qualificá-lo, trazê-lo para nosso universo de valores. Com um dedo invisível, nós o movemos pelo espaço de representação da realidade que nos circunda, o transportamos para lugares distantes onde as coisas se encontram, tocamos, agarramos, esquadrinhamos suas superfícies, traçamos seus contornos, exploramos suas texturas. O ato de perceber formas é uma ocupação eminentemente ativa (ARNHEIM, 2005).

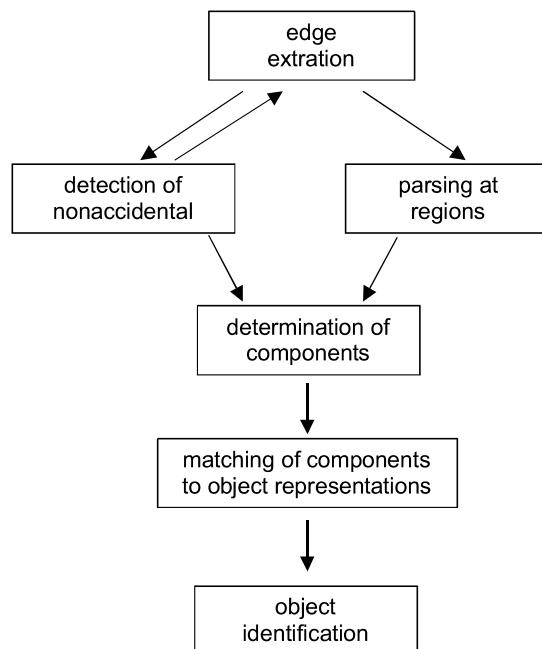
O pensamento psicológico recente nos encoraja então a considerar a visão uma atividade criadora da mente humana. A percepção realiza no nível sensório o que o domínio do raciocínio conhece como entendimento, dentro da análise dos elementos formais que configuram a imagem. Tal sistema foi desenvolvido e é

descrito por Irving Biedermann (1987) como *RBC₁* (*Recognition-by-components*), é um sistema de reconhecimento visual que se manifesta a partir das estruturas construtivas que configuram a imagem.

Geons are simple volumes such as cubes, spheres, cylinders, and wedges. RBC proposes that representations of objects are stored in the brain as structural descriptions. A structural description contains a specification of the objects *Geons* and their interrelations (e.g., the cube is above the cylinder). A perceived object is analyzed by the visual system, which parses the object into its constituent *Geons*. Then, the interrelations are determined, which include aspects such as relative location and size (e.g., the lamp shade is left-of, below, and larger-than the fixture). The *Geons* and interrelations of the perceived object are matched against stored structural descriptions. If a reasonably good match is found, then successful object recognition will occur. The RBC view of object recognition is analogous to speech perception. A small set of phonemes are combined using organizational rules to produce millions of different words. In RBC, the *Geons* serve as phonemes and the spatial interrelations serve as organizational rules. Biederman (1987) estimated that as few as 36 geons could produce millions of unique objects (BIEDERMAN, 1987, p. 126).

¹ Presentes a schematic of the presumed subprocesses by which an object is recognized. These stages are assumed to be arranged in cascade. An early edge extraction stage, responsive to differences in surface characteristics namely, luminance, texture, or color, provides a line drawing description of the object. From this description, nonaccidental properties of image edges (e.g., collinearity, symmetry) are detected. Parsing is performed, primarily at concave regions, simultaneously with a detection of nonaccidental properties (BIEDERMAN, 1987, p. 117).

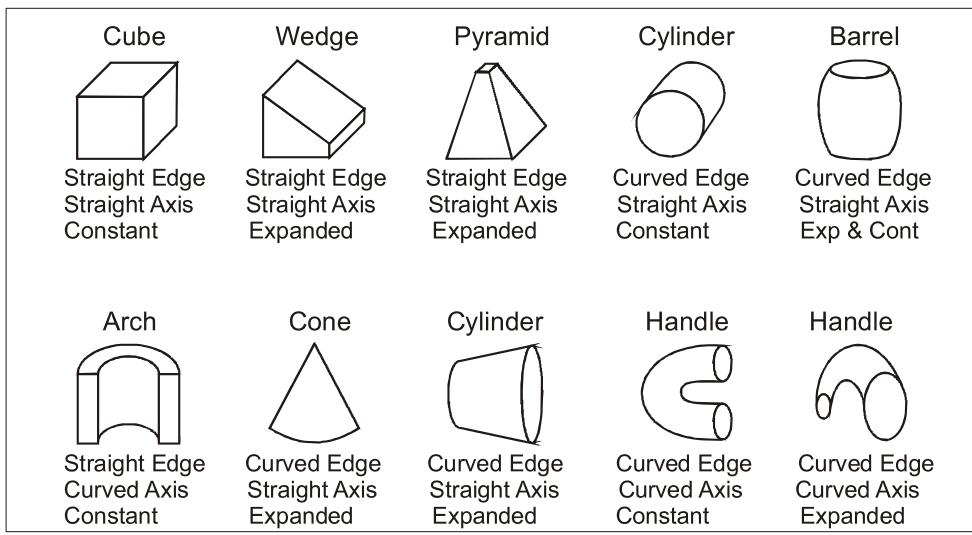
STAGES IN OBJECT PERCEPTION



2. Presumed processing stages in object recognition

Biedermann (1987) defende que o reconhecimento visual dos objetos reais são armazenados no cérebro a partir de uma descrição estrutural de sua composição. Suas pesquisas apontam que tal reconhecimento depende de um repertório de 36 unidades visuais mínimas, são os chamados componentes volumétricos (sólidos geométricos simples que compõem a imagem), por ele denominados *Geons*²

2 Above each geon is the geon's name. Below each geon is a list of nonaccidental properties : (1) straight or curved edges, (2) straight or curved axis, and (3) constant, expanded, or contracted sides. Certain properties of edges in a two-dimensional drawing are taken by the visual system as evidence that those edges in a three-dimensional world would contain the same properties. So, for example, if a two-dimensional drawing contains a curved line, the visual system infers that the same smoothly curved feature would exist in a three-dimensional setting. This inference made by the visual system demonstrates the principle of curvilinearity. Properties such as curvilinearity have been termed nonaccidental (Witkin & Tenenbaum, 1983) because they would only rarely be produced by accidental alignments of viewpoint and object features. An example of an accidental alignment is if a curved line fell on the retina in such a way that the curvature of the line exactly matched the curvature of the retina. Here, the line would be perceived as straight instead of curved. An accidental alignment of this sort is highly unlikely. Thus, the visual system operates under the assumption that the image falling on the retina is not an accident of viewpoint.



2

Biedermann os descreve ainda como sendo os principais elementos de manifestação da imagem, responsáveis pela construção e reconhecimento visual, pois mantêm em suas estruturas de construção cinco traços distintos, que são representados pela *curvatura*, *colinearidade*, *simetria*, *paralelismo* e *co-determinação*.

According to the prior arguments, only 36 volumetric components can be readily discriminated on the bases of differences in nonaccidental properties among generalized cones. In addition, there are empirical and computational considerations that are compatible with such a limit. Empirically, people are not sensitive to continuous metric variations as evidenced by severe limitations in human's capacity for making rapid and accurate absolute judgments of quantitative shape variations (BIEDERMAN, 1987, p. 126).

A partir da organização dos Geons no espaço da representação de uma realidade perceptiva, poderemos verificar a manifestação de uma infinidade de outras formas (Figura 10).

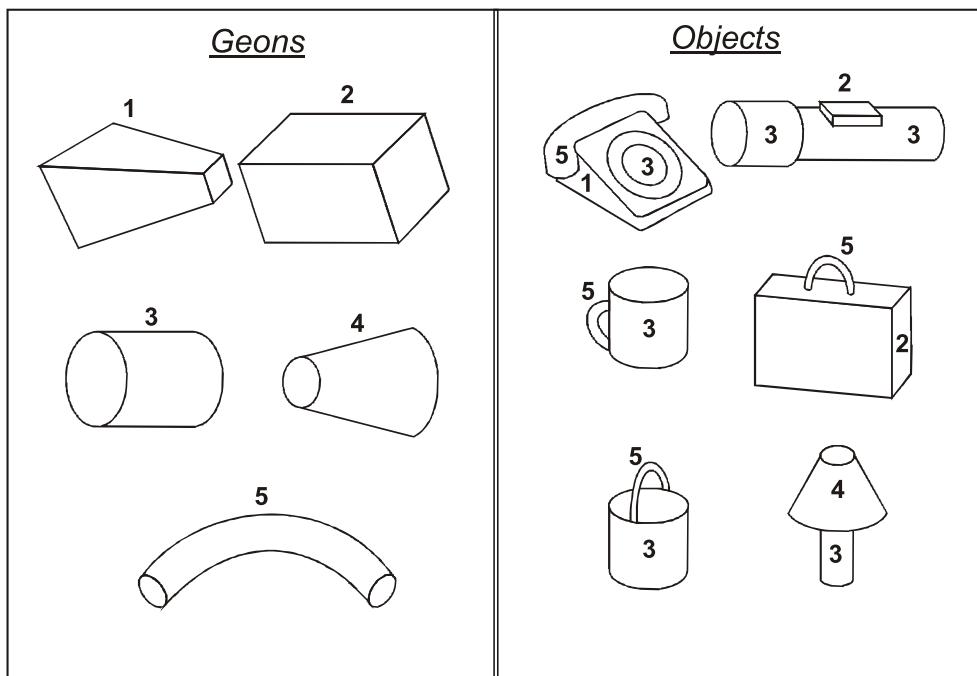


Figura 10

Os estudos realizados por Irving Biedermann nos mostram que o reconhecimento da imagem e de seus componentes são inerentes ao ser humano, pois a configuração tridimensional por meio da organização das linhas no espaço de representação da realidade perceptiva acontece num momento posterior ao reconhecimento dos elementos bidimensionais que a configuram (quadrado, triângulo e círculo).

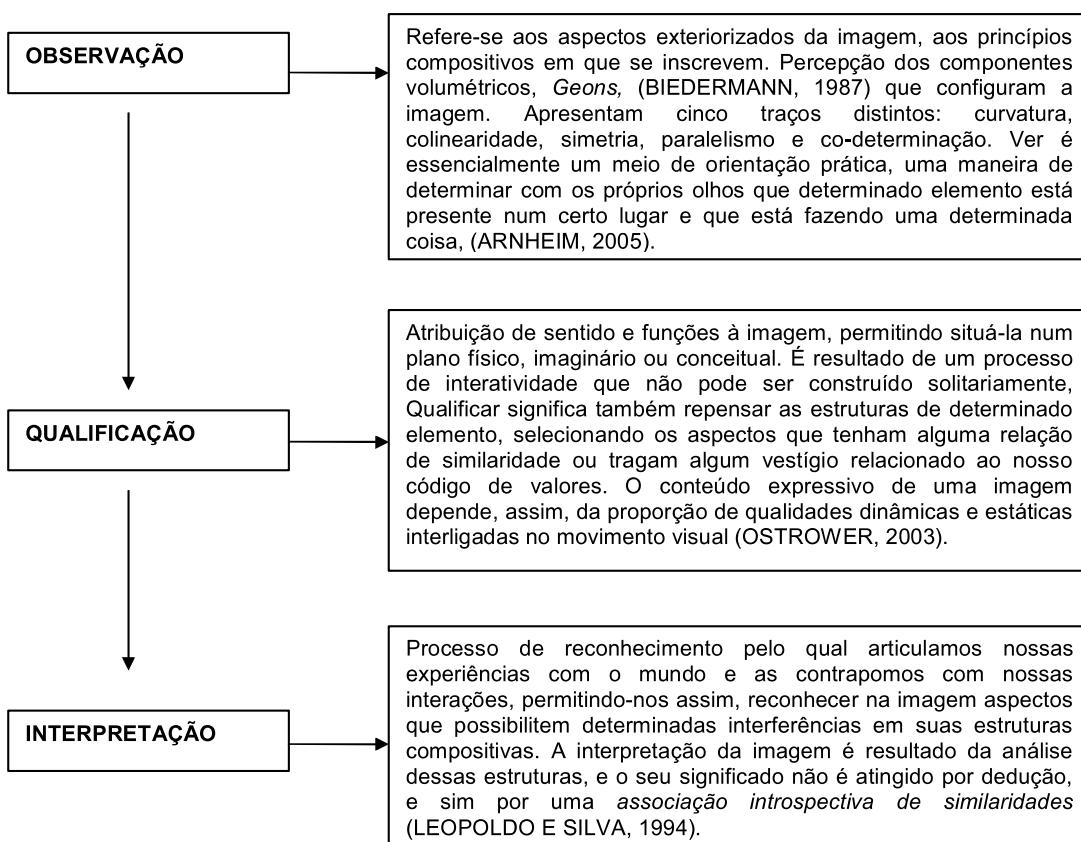
A significação da imagem estará diretamente ligada ao “nível fundamental do conhecimento humano” e, quanto mais nos apropriamos das informações e saberes que o mundo nos oferece, mais significados atribuiremos àquilo que observamos.

Esse eixo, conhecimento *versus* significação, é que determinará nossa relação comunicacional com o universo imagético que nos rodeia e estabelecerá vínculos de proximidade e apropriações, permitindo que vejamos além daquilo que é apresentado e oferecido a nossos olhos.

Uma imagem é uma superfície transparente, um compêndio estrutural no qual o universo das coisas é desvelado, significado e ressignificado, para que possamos entender e representar suas estruturas, atribuindo a elas significados.

O percurso de leitura da imagem é caracterizado essencialmente por um processo de apropriação das características estéticas e poéticas que a configuram. Entender tal processo é parte da trajetória que percorremos para construir os alicerces que permitem a nossa relação comunicacional com o universo das coisas.

Prioritariamente uma imagem se abre às singularidades interpretativas de quem a lê. Uma imagem é mediada levando em conta as similaridades ou vestígios da cultura e dos valores em que foi, ou está condicionada. Nesse sentido, é correto dizer que toda imagem jamais será evocada ou entendida se, em algum momento, não tiver deixado suas marcas, mesmo que de forma quase imperceptível, na mente do observador.



Separamos a imagem em seus diversos componentes, a fim de reconhecer o conteúdo expressivo correspondente às ordenações de seu espaço e de suas estruturas. Nesse sentido, podemos dizer que o processo que nos permite codificar as estruturas da imagem e utilizá-la como elemento comunicador se divide em três momentos: observação, interpretação e qualificação.

A observação refere-se aos aspectos exteriorizados da imagem, aos princípios compositivos em que se inscrevem, são eles o ponto, a linha, o plano, as cores, as formas e as texturas.

O segundo remonta aos aspectos interiores, ao conteúdo e à substância da imagem, que estão situados nas camadas mais profundas, dentro da malha expressiva que configura toda imagem.

No entanto, para que esse processo de observação seja tangível e se faça comunicante, é necessária uma relação dos elementos expressivos que configuram a imagem com o código de valores estéticos do sujeito, numa busca por vestígios que relacionem, de alguma maneira, as experiências visuais vivenciadas por ele com aquilo que se apresenta como uma realidade perceptiva; é o que podemos definir como processo de “qualificação da imagem”.

3.1 OBSERVAÇÃO

Em termos metodológicos, segundo Annateresa Fabris e Maria Lucia Bastos (2006), em *Imagen e conhecimento*, a antropologia define a questão da observação pela seguinte perspectiva: é preciso saber ver, aprender a olhar, definir de que lugar e sob que ângulo dirigimos nosso olhar, munir-se de instrumentos tecnológicos capazes de oferecer o registro o mais objetivo possível; ver é compreender os aspectos exteriorizados que configuram a imagem.

O “real”, como objeto de observação da mecânica quântica, depende de observação, muda quando observado, é real apenas quando pode ser observado. Toda observação corresponde ao padrão cultural de uma certa sociedade numa determinada época, e as imagens produzidas dentro dessa estrutura mudam junto com o modelo empregado para observar, descrever ou representar qualquer noção particular do “real”. Baudrillard usa a imagem holográfica como um símbolo desse relativismo cultural (FABRIS; KERN, 2006, p. 338).

O que faz um elemento ser o que é? Quais são os princípios que ordenam seu discurso no universo das coisas? Se levarmos em conta sua função em detrimento da forma, talvez sejamos levados a um erro interpretativo, Marcel Duchamp (1887-1968), em 1913, já propunha uma observação não somente da função, como também da forma dos elementos que compõem nosso universo de valores no qual o paradoxo das intenções normalmente é desafiado pela natureza da “não observação”, não no sentido sinestésico, e sim dentro de um conceito intrínseco, que nos permite entender o significado que está além da significação. “Desejo ressaltar que a escolha destes *ready-mades* nunca foi ditada por consideração de prazer estético. A escolha baseava-se numa reação de diferença visual, independentemente de bom ou mau gosto [...] na realidade um estado de anestesia total (ausência de consciência)” (Richter, 1993). Esses *ready-mades*³ (Figura 11), assim definidos pelo artista, transmutavam-se em obras de arte, na medida em que lhes eram atribuídos títulos. “Escolhendo” este ou aquele objeto, por exemplo, uma pá de carvão retirada do mundo morto das coisas funcionais e colocada no reino vivo das obras de arte, ele devia ser particularmente observado: o olhar fazia com que se tornasse uma obra de arte, desafiando-nos a um entendimento das especificidades que compõem a imagem no universo das coisas.

3 O termo *ready-made* foi criado por Marcel Duchamp (1887-1968) para designar um tipo de objeto, por ele inventado, que consiste em um ou mais artigos de uso cotidiano, produzidos em massa, selecionados sem critérios estéticos e expostos como obras de arte em espaços especializados (museus e galerias). Seu primeiro *ready-made*, de 1912, é uma roda de bicicleta montada sobre um banquinho (*Roda de bicicleta*). O *ready-made* de Duchamp é a atribuição resultante de experiências intelectuais, e não sensoriais. Seu sentido encontra-se, portanto, no reconhecimento dessas experiências, naquilo que levou a elas e na compreensão do caminho para onde conduzem retirando o objeto de um contexto físico, isolando-o de seu ambiente usual. Duchamp afirma que os objetos não têm um valor em si, eles o adquirem em função do juízo de um sujeito e da validação conferida a eles pela definição de uma “autoria”.



Marcel Duchamp. *Roue De Bicyclette*, 1913,
roda: 64,8 cm de diâmetro e
tamborete: 60,2 cm de altura.
Coleção particular, Milão.

Figura 11

Não interessa a disjuntiva – ou objeto ou pintura – como não interessam as separações cristalizadas entre forma e vida, olho e espírito. O objetivo da observação é entender a estrutura compositiva da imagem e os elementos que elegem sua construção, atribuindo a eles um caráter formal e intrínseco em sua concepção.

A percepção visual não opera com a fidelidade mecânica de uma câmera, que regista tudo imparcialmente: todo o conjunto de pequeninos pedaços de forma e cor que constituem os olhos e boca da pessoa que posa para o fotógrafo bem como a extremidade do telefone projetando-se acidentalmente atrás da cabeça dele ou dela. O que realmente vemos quando olhamos? Ver significa captar algumas características proeminentes dos objetos (ARNHEIM, 2005, p. 36).

O ver é essencialmente um meio de orientação prática, uma maneira de determinar com os próprios olhos que determinado elemento está presente num certo lugar e que está fazendo uma determinada coisa (ARNHEIM, 2005).

Podemos dizer ainda que, ver é estabelecer uma relação comunicacional com os elementos do mundo, relacionando-os criando vínculos perceptivos, que nos permitam uma interação com o universo das coisas, e identificando as especificidades que caracterizam a construção de determinado elemento.

Ao contemplar imagens, diz Maria B. F. Rahde, em *Imagen, estética moderna & pós-moderna*, o espectador há de apelar para o mesmo conhecimento que informa o ser que imagina formas e manchas. O esforço da disposição de “ver” pelos olhos do artista é um aspecto importante a ser considerado, mas, infelizmente, isso acontece raramente, dada a carência de educação estética para saber ver, perceber e apreciar o que a imagem comunica.

3.2 QUALIFICAÇÃO

Ao observarmos o mundo a nossa volta, atribuímos sentidos e funções aos elementos que o compõem, mas nem sempre o fazemos de acordo com aquilo que eles realmente representam ou buscam representar, de qualquer forma, esse é o processo que nos possibilita dar significação ao universo imagético que nos cerca e situá-lo num plano físico, imaginário ou conceitual.

Tal processo permite ainda que nos apropriemos de especificidades desse universo e as relacionemos de acordo com nosso código de valores e conduta. É nesse contexto que deslocamos a imagem para nosso universo conceitual e estabelecemos vínculos estéticos, relacionando-a com outras imagens e construindo um discurso que nos permita qualificar sua forma dentro daquilo que consideramos adequado ou belo, ou seja, procuramos encontrar na imagem aspectos que autentiquem tais escolhas. Porque essa e não aquela? Buscamos similaridade, regularidade, ordem, equilíbrio e harmonia, elementos que facilitem nossa leitura imagética.

Tais induções perceptivas diferem das inferências lógicas. Inferências são operações mentais que acrescentam algo aos fatos visuais dados, ao interpretá-los. Induções perceptivas são às vezes interpolações que se baseiam em conhecimento adquirido previamente. Caracteristicamente, contudo, são derivadas espontaneamente durante a percepção de determinada configuração do padrão (ARNHEIM, 2005, p. 5).

A qualificação é um processo histórico, realizado pelo ser humano durante toda sua existência, e como tal não pode ser analisada de maneira desvinculada dos fatores que concorrem para sua construção. É resultado de um processo de interatividade que não pode ser construído solitariamente. Qualificar significa também repensar as estruturas de determinado elemento, selecionando os aspectos que tenham alguma relação de similaridade ou tragam algum vestígio com nosso código de valores, é o que postula Fayga Ostrower (2003), em *Universos da arte*. Ela diz ainda que o conteúdo expressivo de uma imagem depende, assim, da proporção de qualidades dinâmicas e estáticas interligadas no movimento visual, que “determina” o conteúdo, no sentido de indicar certas possibilidades e excluir certas impossibilidades.

Reconhecemos do mesmo modo no “como” das formas o “quê”, seu conteúdo expressivo. Em toda obra de arte a forma incorpora o conteúdo de tal modo que se torna uma só identidade. É esta, então, a equivalência de forma e conteúdo. Não existe conteúdo fora da forma concreta de alguma imagem, pois jamais a forma seria apenas uma espécie de envoltório a cobrir alguma coisa que poderia ser coberta de outra maneira também. *Quando se dá outra forma a um conteúdo, modifica-se o conteúdo* (OSTROWER, 2003, p. 31).

A qualificação passa a ser a etapa na qual são constituídos os valores estéticos que estabelecemos na leitura da imagem e na qual o real é desvelado, promovendo experiências que reafirmem a significação aferida por nós aos elementos que compõem o universo imagético que nos rodeia e tornando inseparável a compreensão das experiências visuais do restante dos sentidos. Reordenamos e sistematizamos a todo instante os processos de leitura visual, adaptando-os a nossa conduta. É por meio da *mimese* e da análise de suas estruturas compostivas que qualificamos a imagem buscando uma flexibilidade na compreensão das significações que sustentam tais princípios, para que as estruturas da linguagem visual não se distanciem de uma realidade perceptiva,

que produza sentido e que trabalhe a materialidade conceitual dos elementos, revigorada pelo diálogo estético exposto pela qualificação dos signos que integram nosso universo imagético.

Nesse sentido, podemos afirmar que nossa relação com a imagem, tem como ponto de partida a geração do sentido que a experiência visual proporciona a partir da observação de seus aspectos compositivos e da aceitação estética que determinado elemento manifesta.

Nesse processo os elementos visuais são percebidos como componentes *ativos* da composição. Destacando-se em nossa percepção como se contivessem um potencial energético maior, condensando espaço e diferenciando-o, os elementos parecem ser os agentes causadores da transformação espacial, ao passo que o meio ambiente, fisicamente maior, mais disperso e mais homogêneo, é considerado *passivo*. Parecendo recuar ligeiramente, passa a significar FUNDO, enquanto o elemento visual passa a ser FIGURA, posteriormente, é claro, tudo será uma questão de proporções (OSTROWER, 2003, p. 41).

A qualificação dos objetos acontece quando construímos (a partir de nosso código de valores) um referencial para os significados e significações da imagem, o que nos permite uma identificação do universo imagético que nos rodeia vinculando aquilo que nos é familiar, ou que não representa uma realidade que buscamos, e que nos permite entender o mundo por meio da leitura estética (o feio, o belo).

Essa situação possibilita a qualificação das intenções que toda imagem carrega em sua estrutura compositiva e que, de certa forma, remete-nos a um processo de interação, investigação e organização da forma que nos permite atribuir os valores filosóficos, culturais e modais na imagem.

A significação da imagem estará diretamente ligada ao “nível fundamental do conhecimento humano”, assim, quanto mais nos apropriamos das informações e saberes que o mundo nos oferece, mais significados atribuímos àquilo que observamos.

Esse eixo, conhecimento *versus* significação, é que determinará nossa relação comunicacional com o universo imagético que nos rodeia e estabelecerá vínculos de proximidade e apropriações, possibilitando que vejamos além daquilo que é apresentado e oferecido aos nossos olhos.

3.3 INTERPRETAÇÃO

Interpretar o universo imagético que nos cerca é, segundo Gilles Deleuze (1992), fazê-lo em nome de alguma coisa que supomos estar faltando. A unidade é precisamente aquilo que falta à multiplicidade, assim como para o sujeito é aquilo que falta ao acontecimento: um processo de reconhecimento pelo qual articulamos nossas experiências com o mundo e as contrapomos com nossas interações, permitindo-nos assim reconhecer, na imagem, aspectos que possibilitem determinadas interferências em suas estruturas compositivas. Procuramos a todo instante semelhanças, elementos que afirmem especificidades dentro de um universo de identificações que possibilite a aceitação das estruturas estéticas que constroem a imagem. Para isso, estabelecemos prioridades e criamos uma hierarquia de análise estética, determinando parâmetros que definam a ordem dos elementos que configuram a imagem: primeiro, a forma, depois, a cor, a textura, o cheiro, e assim sucessivamente. A soma desses aspectos é que determinará, dentro de um juízo de valores estéticos, o caráter do *belo*⁴.

Pois a concepção geral que orienta a análise dos *fatos* que os conjuga entre si e ao contexto, que permite recortá-los de uma *realidade* tida como disponível a esse recorte, e a própria constituição da experiência que engloba esse todo a partir dos quadros da inteligência, tudo isso representa uma série de atos inseridos numa atitude diante da realidade, que é assunção de certa realidade metafísica, ou seja, de postulados básicos que orientam uma dada *interpretação* da realidade e que se traduzirá numa “teoria empírica” (LEOPOLDO E SILVA, 1994, p. 156).

Buscamos entender as relações de organização e construção dos conteúdos que configuram sua forma, apropriamo-nos das imagens que são oferecidas aos nossos sentidos diariamente, integramos a elas códigos expressivos com base em nossas experiências cotidianas, organizamos e reorganizamos conteúdos

4 “O belo, ou o juízo sobre o belo, nunca é inteiramente puro. À medida que na experiência o homem sempre se entrega à contemplação estética conforme seu estado de espírito momentâneo. Dessa forma o equilíbrio perfeito necessário à apreciação *pura* do belo, esse *equilíbrio* permanece sempre apenas uma ideia, que jamais pode ser plenamente avançada pela realidade. Nesta restará sempre o domínio de um elemento sobre o outro e o mais alto que uma experiência pode atingir é uma variação entre os dois princípios, formal e material, em que ora domine a forma e ora a realidade. A beleza na ideia, portanto, é eternamente uma e indivisível, pois pode existir um único equilíbrio; a beleza na experiência, contudo, será eternamente dupla, pois na variação o equilíbrio poderá ser transgredido por uma dupla maneira, para aquém e para além” (SCHILLER, 1795, carta XVI, p. 87)

estruturais dentro da imagem, significamos e ressignificamos suas realidades e condições a cada olhar, o que nos possibilita entender que o significado das coisas é construído e pensado por meio da fruição, reflexão e ação.

De acordo com essa premissa, o ato de interpretar a imagem é o desdobramento de um processo de observação e qualificação que transmuta seus códigos expressivos e os adapta ao nosso universo de valores. A imagem pode adquirir diferentes significados, que serão construídos em um processo singular de apropriação e desapropriação das suas estruturas compostivas. Retiramos da imagem aqueles aspectos que caracterizam sua significação e os readaptamos à nossa vivência, objetividade *versus* subjetividade, real *versus* imaginário, físico *versus* virtual. Elegemos o eixo dessas oposições como *ponto referencial* para entender os processos de significação do universo das coisas, reorganizamos e ressignificamos a imagem baseados em nossa experiência estética.

A presença do pensamento significa, por outro lado, mais do que pensar naquilo que percebo: significa relacionar percepções e portanto utilizar, já aqui, algo não percebido para interpretar a percepção. A própria relação da percepção com a *existência* da coisa já se enquadra numa atividade desse tipo, pois é estabelecendo um complexo relacional baseado na interpretação dos dados sensoriais que nos colocamos diante do mundo exterior como diante de algo que poderíamos chamar uma *estrutura*, algo que configura propriamente nossa *experiência sensível* (LEOPOLDO E SILVA, 1994, p. 53).

Vale ressaltar que nenhum conceito é absoluto, nenhuma imagem está completa, sempre faltará a cor, a textura, o equilíbrio e a adaptação da forma, pois são nas entrelinhas do discurso imagético que realizamos o diálogo com o universo.

Para que a metáfora sirva como meio de aproximação direta da realidade, como postula Franklin Leopoldo e Silva (1994), em *Bérgson: intuição e discurso filosófico*, é preciso que a imagem não *cristalize* um significado, mas sugira uma visão que não é interpretação, e sim contato. Portanto, a imagem não *figurará* uma realidade espiritual; ela conscientemente sugerirá algo que sabemos situar-se além dela própria.

Nesse sentido, seria importante afirmar que a interpretação da imagem é resultado da análise das estruturas que a configura e que seu significado não é entendido por dedução, mas por uma *associação introspectiva de similaridades*, é o que

permitirá que exploremos sua significação e a relacionemos com nosso universo de valores.

A inteligência é um instrumento natural de interpretação do mundo. Isto significa que nosso contato com a realidade é naturalmente mediado por esquemas intelectuais que constituem as chaves de leitura da exterioridade. Com elas procuramos no mundo exterior as formas que correspondem às categorias próprias de nossa inteligência. Na medida em que isso requer nossa atenção voltada para a exterioridade, somos em consequência levados a adaptar a relação que mantemos conosco mesmos, com nossa interioridade, a dinâmica das solicitações externas [...] Assim a subjetividade que se estrutura em termos de inteligência é a representação externa da interioridade. O caráter natural da interpretação intelectual do mundo faz com que a totalidade do real, aí incluída a consciência, seja dada em termos de exterioridade (LEOPOLDO E SILVA, 1994, p. 20).

Não podemos negar que é certo para vários segmentos que teorizam a expressão do pensamento e da comunicação humana, especialmente para aqueles relacionados à filosofia e às artes, que a finalidade de todo discurso imagético é delinear claramente as estruturas, significados e significações que toda imagem apresenta, apreendendo ou não sua realidade, que, por sua vez, tem como ponto de partida para a atividade cognitiva (pensamento) as vivências do indivíduo com seu semelhante. Tais vivências formam social e culturalmente o campo de percepção do indivíduo, de modo que ele transforme a realidade sob a qual vive em uma realidade simulada a partir das informações que o universo das coisas oferece.

A interpretação filosófica da imagem, desde o mundo antigo, peculiarizou-se por valorizar a criação artística, como atividade produzida por homens ou Deuses. Para Platão, a semelhança entre o modelo e a cópia, era a garantia de reprodução, pois representava a essência morfológica, sem a qual, nada poderia ser reproduzido. O filósofo concebia dois tipos de *mimesis*: a primeira como essência, decorreria da criação demiúrgica, na qual o autor, a partir do modelo ideal, plasmava a ideia. A segunda, como imitação da aparência, seria originária da produção humana, vista como degradante, na medida em que se constituía apenas como um reflexo da realidade, constituindo-se uma realidade inteligível, ao passo que a última criaria a ilusão do real, e seria sua mera aparência sensível. Esta, ao simular o real, teria o poder de afetar a alma e de impedir o juízo racional (FABRIS; KERN, 2006, p. 17).

Entretanto, é justamente pela mutabilidade e ressignificação que aferimos às imagens e a sua natureza figurativa que podemos sugerir diferentes leituras para o

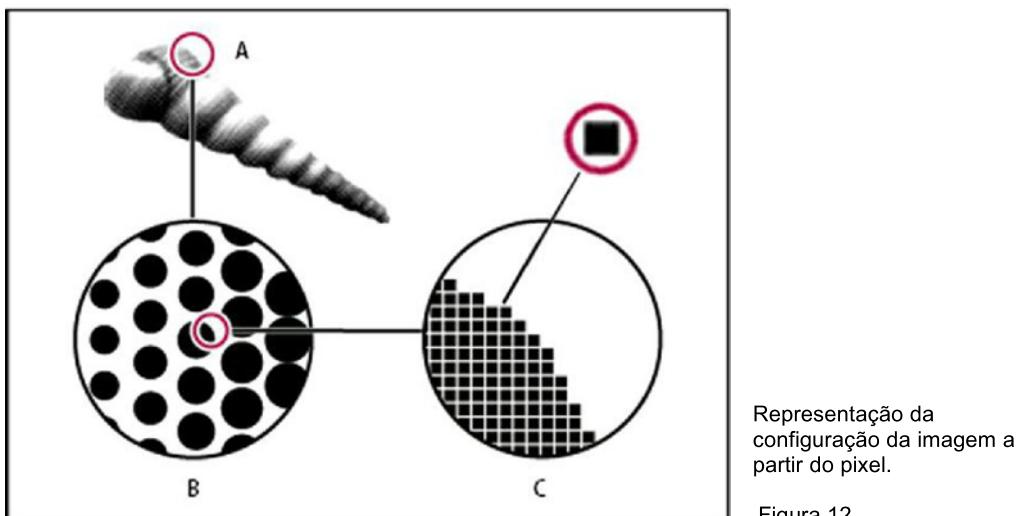
mesmo referencial, interpretando-o dentro do contexto em que estão situados. Buscamos uma lógica dentro do processo de leitura imagética e podemos dizer que tal lógica não caminha pelos trilhos lineares da dedução, mas acaba sendo subjugada pela maleabilidade das hipóteses e teorias que a estudam.

4. DO PONTO AO PIXEL

A inovação tecnológica e os aparatos de veiculação e multiplicação da informação têm possibilitado um novo olhar para as estruturas de construção da imagem, o ambiente virtual tem nos apresentado a todo instante suas especificidades compositivas. Quando nos referimos à imagem digital, automaticamente somos remetidos ao ente que configura o início de toda a trajetória de construção da imagem no ambiente virtual, o “pixel”, ou “ponto digital” (Figura 12).

Já desterritorializado, o ponto, primitivo ainda, deixa de ser referência, perde sua essência, reconfigurado, transmuta para os aparatos de comunicação e veiculação

Pixel”, ou “ponto digital”, epígrafe dos novos tempos, agora digitalizado, ganha lados e outras funções. Um compêndio de luz e luminescência, vivo a partir dos impulsos elétricos, sintetizado num simulacro digital; um ente que não pode ser dimensionado, pois é a própria referência do dimensionamento.



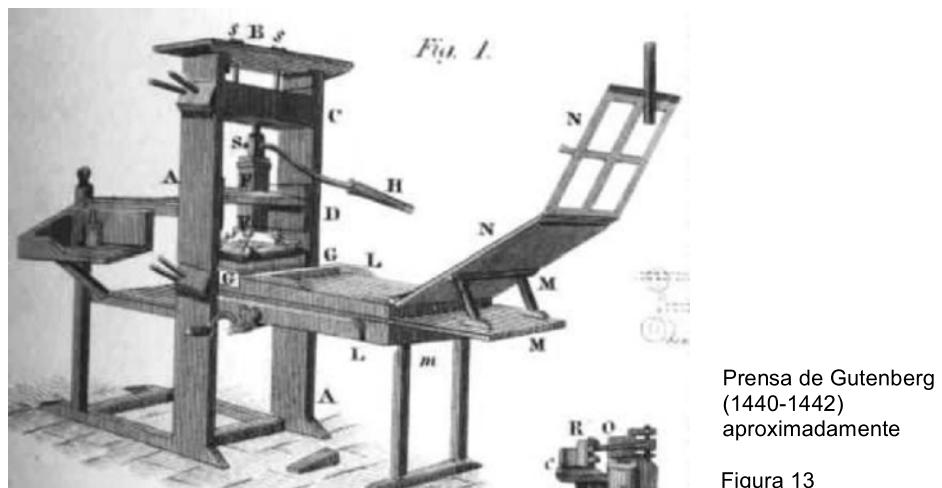
Cada pixel veicula uma visão específica de si mesmo; organizado, produz um deslocamento racional de sua estrutura geométrica, luminescente. Tal deslocamento nunca é aleatório, acontece sempre a partir de uma matriz

matemática e cada uma das visões produzidas por tal deslocamento ressignifica a imagem sintética no espaço da representação digital. É um vetor da comunicação, uma equação que deixa vazia a ideia da criação randômica que incide sobre o comportamento particular e a produção dos enunciados de imagens sintéticas, desmaterializando e rematerializando o universo das coisas.

No entanto, mesmo por trás da estrutura de construção da imagem sintética existe a busca por uma relação com o mundo físico por meio da simulação e da interação. Pixels gerando vetores, programados e organizados de tal forma que possam ser vistos como enunciados digitalizados, imagens presas nos simulacros dos aparatos da reprodução digital.

Da estética da aparição de uma *imagem estável*, presente por sua própria estética à estética do desaparecimento de uma *imagem instável*, presente por sua fuga (cinemática ou cinematográfica), assistimos a uma transmutação das representações. À emergência das formas e volumes destinados a persistir na duração de seu suporte material, sucederam-se as imagens cuja única duração é a da persistência retiniana [...] (VIRILIO, 2005, p. 19).

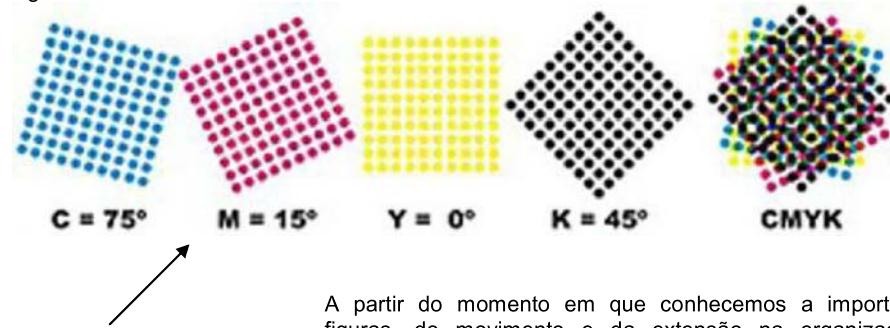
Se procurarmos entender o nascimento do pixel, seremos remetidos a um momento posterior à Gutenberg e ao advento dos processos⁵ gráficos de multiplicação da imagem (Figura 13).



⁵ O processo de impressão, permitiu a reprodução em massa de livros, substituindo com vantagem os manuscritos. No entanto, o livro impresso não anulou a arte da caligrafia ou as tradições religiosas associadas à pintura e ao desenho como tipos de narrativa, nem a popularidade das narrativas orais, mas expandiu-as e complementou-as.

Como ente digital, o pixel existe num mundo matemático, puramente lógico, e é na sua lógica que reside uma estrutura que possibilita a manifestação, não de uma, mas de infinitas possibilidades de construção da imagem. *Gutenberg* marca sim, não o nascimento, mas a transição do processo de construção da imagem a partir da composição e organização do ponto no espaço da representação pictórica, uma transposição de suas estruturas compositivas, pois será na inclinação de sua *trama*, em suas *mesclas cromáticas* e *matizes* que poderemos observar a manifestação da imagem, ainda num estado primitivo de representação analógica (Figura14)

Figura14



Retículas responsáveis
pela formação da
imagem analógica.

A partir do momento em que conhecemos a importância das figuras, do movimento e da extensão na organização e na ordenação do espaço, podemos facilmente adivinhar o efeito da sua relativização (estatística) ou mesmo da sua súbita desrealização causada pelas tecnologias de representação auxiliada por computador. Se, a partir de agora a representação teórica na escala microscópica (as partículas atômicas) é resultado da mecânica quântica, ou seja, do *Quantum* de ação de energia, este grão de matéria ou de luz (neutro, elétron, fóton...) e da incerteza da sua velocidade ou da sua posição, em um meio fundamentalmente incerto, a representação prática na escala macroscópica (humana) torna-se o efeito de uma espécie de mecânica *Punctica* (alfa numérica) se, por um lado, parece sacrificar as coordenadas cartesianas clássicas às capacidades de memória da trama, por outro lado, repousa também, e de forma essencial, sobre as videoperformances de um *Punctum* de ação, o *Pixel* (ou ponto luminoso de ótica eletrônica), a *forma imagem sintética* resultando não somente nas propriedades codificadas no programa, mas também e sobretudo no vetor-velocidade de realização [...] (VIRILIO, 2005, p. 39).

Já sabemos que o ponto é o ente geométrico responsável pela manifestação da linha no espaço da representação do universo das coisas, e que a linha é a mediadora de um mundo transcendente, e ainda que, por trás do conceito racionalista e geométrico da representação imagética, existe um princípio de

ordem e caos que rege a organização das estruturas compostivas dos elementos no espaço virtual. Entretanto, o mundo contemporâneo nos oferece outra classe de imagem, inerente aos novos tempos: a imagem sintética. Um exemplo são as paredes de Altamira. Observamos nos monitores dos aparelhos mediadores da informação digital a manifestação de um processo de construção da imagem, sintetizada, “re-significada”, uma transmutação, um mecanismo que amplia e coloniza seus novos significados, ao mesmo tempo em que os multiplica e delimita, aproximando a imagem sintética do tangível, na mesma proporção em que nela se abstrai. Substância e essência se manifestam por meio de uma estrutura construtiva que só poderá ser perturbada pelas condições empíricas que a caracterizam. Esse caminho, descrito por Julio Plaza (2008), leva-nos, seja através da ponte seja do espelho, da “*pedra ao pixel*”, da arte rupestre aos meios eletrônicos, da linha ao vetor. Observamos as inter-relações entre imagens escritas, fenômenos para os quais, infelizmente, a especialização dos sentidos em categorias artísticas cristalizadas, de certo modo, cegou-nos.

Ana Claudia Mei de Oliveira (1997) ainda postula sobre a conquista dessa representatividade dos elementos do mundo, em articulações muitas vezes equilibradas e harmônicas, que acontecem em vários momentos da história com a precisão do compasso e da régua, e que nos fazem refletir sobre a busca contínua do ser humano no sentido de encontrar soluções satisfatórias para problemas gerais da humanidade. Mas não seria também essa busca um tipo de globalidade ou necessidade de representar o universo das coisas através daquelas imagens deixados pelo homem pré-histórico nas paredes das cavernas?

Também não seriam tais representações elementos transformadores das novas tecnologias que provocaram a revolucionária passagem do Paleolítico ao Neolítico, presentificadas em imagens que articularam uma nova percepção do universo das coisas?

O caráter de reflexibilidade e multiplicidade das imagens digitais submerge na pura abundância, possibilitando a ilusão de uma nova realidade que surge a partir da comunicação imagética, quando já não há fronteiras que delimitam as distâncias em relação à cultura e quando já não podemos reconhecer as singularidades sociais, filosóficas e históricas presentes em suas estruturas compostivas. A realidade está impregnada de visibilidade.

A imagem e o número entrelaçados, inauguram, de forma radical, um imaginário e uma visualização que não está presa nas noções de suporte, mas sim na morfogênese de uma virtualidade que pode aparecer/desaparecer na tela dos monitores. As imagens numéricas são fenômenos deslocados e relocalizados em múltiplos suportes pela comutação instantânea. Dessa forma, na medida em que sua materialidade se transmuta, desmaterializando-se, o referencial de uma imagem é ela mesma no meio anterior; é uma metaimagem (PLAZA, 2008, p. 75)

A imagem sintética profere uma automação da percepção do universo das coisas, oferece uma visão artificial das fronteiras que delimitam o mundo tangível, sem história aparente, resgatada da memória instrumental dos mecanismos de armazenamento de dados e da memória virtual. Imagem organizada com base nos princípios matemáticos e que nunca são evocadas, mas construídas sobre cálculos e matrizes. (Figura 15).

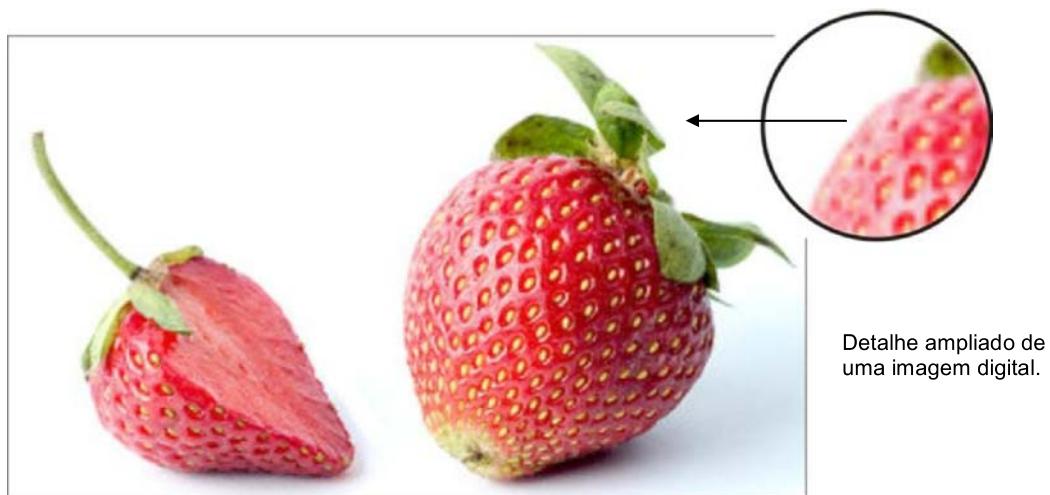


Figura 15

A representação do universo das coisas deixa de se basear nos modelos que a natureza nos apresenta, assim como nos processos industriais de criação da imagem, para se apoiar nos algoritmos e linguagens apropriados. Vemos surgir um novo conceito de construção da imagem, distinta daquele artesanal, assim,

nasce a imagem calculada, programada a partir da intertextualidade⁶ e da sobreposição de linguagens (Figura 16).



Camila Otto
Afeto (2011)
Fotografia digitalizada
a partir do efeito
muarê.

Figura 16

Um dos fatores fundamentais dos deslocamentos e descontinuidades de tais processos criativos é precisamente a modalidade técnica dos novos suportes sobre os quais acontece a interação coletiva da comunicação (PLAZA, 2008). Essa industrialização da visão através dos monitores dos dispositivos de veiculação da imagem sintética tem resultado na implantação de um verdadeiro universo de percepção contemporâneo da imagem. Podemos dizer que não se trata mais de mergulhar o real num virtual mais amplo, puramente imaginário, e sim de considerar o virtual como parte da construção de uma estrutura do real.

⁶ Cada tela de cor da escala CMYK é uma grade de cores e está disposta em um ângulo. A angulação correta faz aparecer a roseta, que são pequenos círculos em formato de "rosa". Se as grades de cor não estivessem anguladas, todos os pontos cairiam um sobre o outro e não formariam a ilusão de cor.

Em muitos sentidos sim, o que ocorreu de fato a partir da incorporação das máquinas eletrônicas no processo de criação do artista é que a arte não somente chegou a eliminação do suporte, mas inclusive transformou radicalmente as condições da própria visibilidade. Em forma e algoritmos, ela existe enquanto uma matriz a ser operacionalizada [...] o que se materializa nas telas dos computadores é somente um dos pontos de vista possíveis – aquele que foi pedido – uma vez que os pontos de vista são teoricamente infinitos, assim como são as imagens que eles formam. O fato de não mais representar o objeto sobre o plano e projeção mas ai o simular em sua totalidade torna impossível uma visão do seu conjunto (OLIVEIRA, 1997, p. 223)

O ponto digital reterritorializado, configura a estrutura da imagem no espaço da representação digital, sua identidade pode ser concebida como o conjunto de todas as possíveis flutuações nas telas dos dispositivos eletrônicos, fazendo nascer o visível através de circuitos cada vez mais velozes, cada vez mais instantâneos, nos quais os padrões de transferência e representação do universo das coisas se aproximam de uma realidade cada vez mais perceptível, promovendo uma simulação do mundo real sem qualquer relação de proporcionalidade com nossas faculdades de apreciação e percepção do real: “aqui o instrumento técnico é a prova científica”, segundo Paul Virilio (2005). A imagem sintética, construída sobre as estruturas de um código binário, oferece um dimensionamento exato, *Pixel x Pixel*, e é reproduzida nas matrizes de LED, LCD, cristal líquido... Nasce a imagem digital, uma imagem óptico-eletrônica sintética, na qual a única “dimensão” é a do vetor de execução, da emissão da luz e da velocidade.

É ainda significativo observar a importância readquirida pelo *ponto* na imagem sintética, como se a dimensão reassumisse subitamente sua importância digital em detrimento da linha, da superfície e do volume, dimensões analógicas ultrapassadas (VIRILIO, 2005).

Figura analógica ou digital, que, por sua, vez, resulta da ausência de campo, de profundidade de campo, já que esta “profundidade” é apenas a das videoperformances temporais do *Pixel*. A antinomia clássica das noções de *campo* (contínuo) e de grão de ponto (descontínuo) sendo reencontrada na própria ambiguidade da noção de interface, ou seja, na atual mutação da antiga “limitação” em “comutação” – comutação que deixa de ser *análogica* (valor físico contínuo, extensão, ângulos...) para se tornar *digital* (números, numeração descontínua...) ou antes *temporal*; percebemos melhor agora a importância teórica e prática da noção de interface, essa nova “superfície” que anula a separação clássica

de posição, de instante ou de objeto, assim como a tradicional divisão de espaço em dimensões físicas, em benefício de uma configuração instantânea, ou quase, em que o observador e o observado são bruscamente acoplados, confundidos e ligados por uma linguagem codificada [...] (VIRILIO, 2005, p. 39-40).

O pixel é, portanto, uma entidade virtual única e, assim como o ponto, um ente geométrico que carrega algumas especificidades. Se para o nosso propósito específico o considerarmos como o menor elemento da representação imagética no ambiente virtual, descobriremos, primeiro, que tal conceito puramente unidimensional talvez não seja razoável para descrever tudo aquilo que ele realmente representa no processo de construção da imagem sintética. Um pixel sempre será percebido em espaço pleno, e, em relação a tal espaço, uma ilusão primária da imagem, um ente em construção e construindo, num percurso que caminha da geometrização peculiar básica, para a representação dos elementos do mundo (Figura 17)

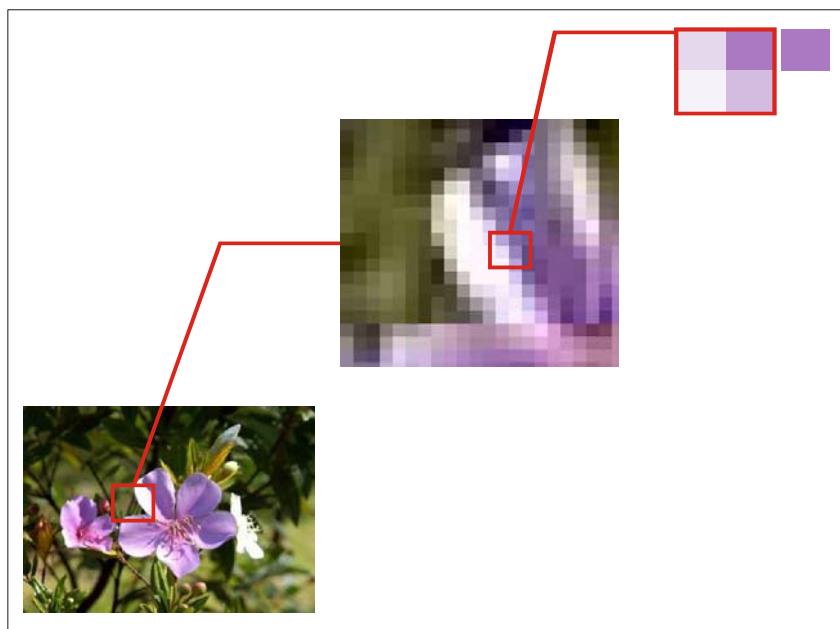


Figura 17

Dimensionado, o *Pixel* manifesta sua importância digital, uma importância readquirida e manifestada na simulação de uma realidade.

Entretanto, o que importa finalmente é a costura das imagens digitalizadas, sua velocidade, multiplicidade e instantaneidade. Aqui a memória é menos a de uma *trama* do que a de um *trajeto*. A projetividade (videográfica ou infográfica) renova a projeção (gráfica, fotográfica, cinematográfica) em um *continuum* em que o movimento uniforme do *Pixel* desempenha o papel da reta no espaço geométrico do postulado de Euclides. À homografia de pontos alinhados no espaço (*bi* ou *tridimensional*), sucede-se então a projetividade de pontos alinhados no espaço-tempo (*quadridimensional*) em um desfile de imagens instantâneas, em que a persistência retiniana sucede o suporte material (VIRILIO, 2005).

As novas tecnologias de produção, captação, transmissão, processamento e armazenamento da imagem, estão aí, como uma realidade incontornável...uma extensão da visão do homem, permitindo-o ver e conhecer um universo jamais visto, invisível a olho nu. Um universo que se desvela, se cria em seus movimentos regulares e caóticos, em suas miríades de dobras, em outras faixas do espectro luminoso para além daquelas captadas pelo olho humano, em outros espaços e em outros tempos também.

No entanto, a visão moderna estabeleceu entre o homem e o mundo um lugar que não é de simples representação de um espaço, mas de sua objetivação [...] capaz de abrir a contemplação atômica à contemplação humana. O infinitamente pequeno e o infinitamente grande tendem a uma transparência cinematográfica visionária. Essa visão é visionária porque ela tem a força de tornar real tudo o que ela faz surgir: ela submete a visão ao conhecimento sob a condição de submeter o conhecimento às interfaces tecnológicas que tornam o movimento cinematográfico em potência de iluminação (PARENTE, 2008, p. 14).

Talvez o *Pixel* nunca divida a espiritualidade que um ponto carrega, é um elemento contemporâneo, nascido com o advento da tecnologia e amplificado pelo ambiente digital. Digitalizado, ele busca representar o universo das coisas. Em uma ordem cronológica, ainda engatinha, e não só busca expor o essencial, como também a ideia e a necessidade de uma representação imagética absoluta. Pode-se dizer que a estrutura dos elementos que ele representa surge com o afastamento daquilo que não pertence à essência digital, pois a substância e o conteúdo do universo, cuja representação se manifesta por meio da organização de um código binário, só são perturbados pelas condições empíricas que o ambiente virtual propõe. Podemos afirmar então que sua predominância é *efêmera*. O universo virtual, de certa forma, aparece num tempo menor do que aquele que mede o mínimo de movimento numa direção única. "Eis porque o

virtual é efêmero" (DELEUZE, 1991). Contudo, podemos dizer ainda que é também no virtual que o passado se conserva e pode ser resgatado de forma singular e precisa, através da memória configurada, já que o efêmero não cessa de continuar no "menor" seguinte, que remete a uma mudança de direção.

A simulação de uma realidade dada, acontece quando as imagens emprestadas do real são ressignificadas por meio de intervenções numéricas e da organização de uma ordem matemática preestabelecida por um programa ou sistema, que tenha como objetivo representar os elementos do mundo através de uma escolha não arbitrária. Essa realidade simulada, busca sempre supor o real, construindo simulacros binários que funcionam como causa ativa de uma percepção inumana que rompe com os modelos de representação do universo das coisas. Há, portanto, todo um processo de configuração da imagem sintética que apenas projeta um ajustamento programado; surge então a ideia de massa, cor e volume, distribuídos no espaço bidimensional da representação digital, novas combinações rítmicas são apresentadas, equações de equilíbrio e simetria, pixels e vetores. Desse modo, a imagem é nada mais do que um modelo ordenado pela organização de algoritmos e de uma matriz numérica que se limita em nos oferecer somente uma síntese intangível, um recorte que constitui parte do modelo de um mundo real.

Nós percebemos o real e nós construímos modelos dele para manipulá-lo, prevê-lo, comunicá-lo, imaginá-lo [...] Os computadores têm a particularidade de poder tratar modelos "calculáveis". Da mesma maneira que a geometria analítica tornara operatória a antiga geometria dos gregos, sistematizando-a, a informática tornou as linguagens operatórias, formalizando-as e automatizando-as: "o dizer" e o "fazer" não são mais dois domínios separados, comportando competências diferentes, mas estão na dependência da mesma atitude em face do real. O real é não mais somente percebido, mas também calculável. A prova de uma realidade ou de uma verdade não é mais somente aquela que permite aos seres sensíveis falar dela, mas ainda, a de que máquinas programáveis possam simular essa realidade (BRET, 1997, p. 106).

No entanto, a imagem sintética, portadora de intenções e submissa ao modelo representado, possibilita-nos a interatividade e uma relação de proximidade, um devir, com o sujeito.

Percorrer esse caminho é penetrar nas profundezas da substância que configura a essência do universo das coisas, um caminho que dissocia nossa própria apreensão imagética, na medida em que conduz à ideia de visibilidade e interpretação automática do universo, subordinando o ambiente virtual a um processo de mediação.

A imagem sintética propõe ainda uma desterritorialização do sujeito no momento em que deixa à sombra o comportamento particular do universo das coisas. Devemos escolher, decidir, baseados em nosso código de valores estéticos, o que nos parece relevante, interessante, um pouco como se observássemos uma pintura, partindo da análise das formas, dos elementos formais e informais que a configuram e a caracterizam com o objetivo de compreender o processo pelo qual foi constituída.

Entre os conceitos a respeito do processo de desterritorialização do sujeito diante dos novos aparatos de multiplicação da imagem digital, um princípio que muito me desperta atenção é aquele descrito por Deleuze (1991), quando postula sobre o sujeito frente à imagem sintética, e de como a transformação dessa imagem remete a uma transformação correlativa do sujeito, pois, entre a variação e o ponto de vista, há uma relação necessária: não simplesmente no que se refere à variedade dos pontos de vista, mas, porque, acima de tudo, todo ponto de vista é um ponto de vista sobre uma variação. Nesse sentido, seria correto afirmar que não é o ponto de vista que varia com o sujeito, pelo menos não num primeiro momento, e sim ao contrário, pois o ponto de vista é a condição sob a qual o sujeito apreende a variação.

Se o objeto muda profundamente de estatuto, isso também acontece com o sujeito. Passamos da inflexão ou da curvatura variável aos vetores de curvatura do lado da concavidade. Partindo de um ramo da inflexão, determinamos um ponto que já não é o que percorre a inflexão nem o próprio ponto de inflexão, mas aquele em que se encontram as perpendiculares às tangentes em um estado e variação. Não é exatamente um ponto, mas um lugar, uma posição, um sítio, um "foco linear", linha saída de linhas. Esse lugar é chamado de ponto de vista, na medida em que representa a variação ou inflexão. É esse o fundamento do perspectivismo [...] O perspectivismo é certamente um relativismo, mas não é o relativismo que comumente se pensa. Trata-se não de uma variação da verdade de acordo com um sujeito, mas da condição sob a qual a verdade de uma variação aparece ao sujeito (DELEUZE, 1991, p. 39-40).

Há, portanto, um processo de mediação (observação), como aponta Paul Virilio (2005), que apenas projeta o objeto em um de seus estados representados. O ponto de fuga, aquele ente primitivo, centro onipresente do antigo olhar em perspectiva, dá lugar à instantaneidade digital, vetores de uma observação prospectiva, reduzindo as aparências das maiores distâncias, dos mais vastos espaços, e que promovem uma dobra, um desdobramento entre o tempo passado, aquele em que a imagem foi evocada, construída a partir de uma equação matemática, e o espaço futuro, simulacro digital no qual o real será desvelado. É nesta experiência final, do espaço que outrora subverteu a ordem de visibilidade, surgida no *Quattrocento*, que podemos assistir, (ao vivo ou não) uma espécie de teleconquista das aparências que prolonga o efeito da luneta de observação de Galileu.

No entanto, o virtual vai além da noção de estado, já que estado é um momento do virtual, uma configuração em que todo o processo de atribuição dos sentidos diz respeito à compreensão e ao ordenamento das formas no tempo e no espaço (VIRILIO, 2005). É o próprio sistema, sua dinâmica particular, impondo um espaço e um tempo próprios, uma realidade nascente, na medida em que a perenidade das formas é indissociável de nossa percepção, assim como na apreensão e duração da imagem sintética no universo das coisas.

5. IMAGEM E TEMPO

A transição da imagem nasce de sua fragmentação em unidades mínimas de representação e, reconfigurada num processo de digitalização, promove a *sinestesis*, adotando, ela mesma, uma dimensão temporal incontornável. Está em constante movimento e transformação, nunca se encontra fixa, mesmo quando estocada em potência numa memória. Quando se fixa é porque adotou o formato de um meio de saída estático (POISSANT, 1997). A imagem não deve ser vista por um olho estático, pois olhar para a superfície como um todo, arranjada sobre um centro, ou para qualquer outro ponto que a princípio remeta o olhar a um ponto focal, pressupõe movimento e subverte nossos hábitos de percepção. O olhar estará sempre em busca de um caos aparente, mas atraente, sem repousar, deixando-se arrastar para os extremos ou para o centro da imagem à procura de vestígios de uma estrutura que autentique ou satisfaça a simulação de uma realidade aparente.

A imagem sintética, construída e organizada a partir do pixel e da luminescência, reaparece sob o signo do impulso elétrico, presente agora entre os instantes, na velocidade digital... aquela que o olho não vê, como afirma Paul Virilio (2008) a respeito da supremacia recuperada pela *distância-velocidade* (match, bit, segundo, nano-segundo...) sobre o espaço (Km) e o tempo (Km/h) que restaura essa “grandeza primitiva”, vetor privilegiado da organização pré-geométrica do espaço, e contribui assim para dissolver a estruturação tradicional das aparências. A imagem sintética não é mais um elemento medido somente no espaço *bi* ou *tridimensional*, (altura, largura e profundidade), ela reside também, e sobretudo, na dimensão temporal, é o que podemos designar como *quadridimensional*, ou dimensão da velocidade e da instantaneidade.

Essa percepção comum do espaço luminescente, sensível ao toque, que marca o início de uma nova era regida pela quadridimensionalidade e multiplicidade da imagem sintética, articulada nos simulacros digitais, e marcada, principalmente, pela desterritorialização do sujeito frente às novas tecnologias digitais de veiculação da imagem, transcreve um novo estágio na relação sujeito/imagem, inseparável agora da velocidade de transmissão, uma realidade nascente, que caminha rumo à desmaterialização do universo das coisas para uma posterior

rematerialização. A distância do espaço cede lugar à distância do tempo, e das noções que lhe são conexas.

A partir de agora assistimos (ao vivo ou não) a uma *Co-Produção* da realidade sensível na qual as percepções diretas e mediatisadas se confundem para construir uma representação instantânea do espaço, no meio ambiente. Termina a separação entre realidade das distâncias (de tempo e espaço) e a distanciamento das diversas representações. A observação direta dos fenômenos visíveis é substituída por uma *teleobservação* na qual o observador não tem mais contato imediato com a realidade observada (VIRILIO, 2005, p. 23).

A ideia de tempo é, porém, singular, não geral, pois um tempo qualquer não é pensado senão como parte de um todo imenso. Hoje, é esta visão do mundo, dominado pela *ortodoxia ortogonal*, como afirma Paul Virilio (2005), que se perde em uma percepção da qual a noção de dimensão física perde progressivamente seu sentido, seu valor analítico como decupagem, desmontagem de uma realidade perceptiva, em benefício de outras fontes de avaliação eletrônica do espaço e do tempo que nada têm em comum com as do passado (VIRILIO, 2005). Contudo, é dentro dessa perspectiva a respeito da percepção da simulação de uma realidade instantânea, que determina sua própria espacialidade, perdida agora, nos simulacros de multiplicação da imagem digital, que vemos nascer todo o processo de projeção do sujeito num ambiente sintético. O tempo da imagem sintética passa a ser, então, um tempo abstrato, como se representasse um movimento arbitrariamente recortado, simulações calculadas por seus produtores.

O tempo da simulação tem, sobre o tempo do mundo real, uma vantagem decisiva: ele é reversível. Onde a realidade somente nos oferece um caminho linear no labirinto dos possíveis, a simulação nos propõe escolhas múltiplas, possibilidades de voltar para trás e mesmo de multiplicações do instante: um mesmo processo pode desenvolver-se de maneiras diferentes “ao mesmo tempo”, se ele se encontra atualizado em vários exemplares sobre uma máquina de arquitetura paralela (BRET, 1997, p. 106).

O sujeito não retornará mais ao pó, ficará impregnado nos circuitos da memória artificial. O tempo-espacó da representação ótico-eletrônica do universo das coisas, não é mais, portanto, aquele das dimensões físicas da geometria *euclidiana*. A perspectiva, mecanismo de simulação da profundidade, não é mais aquela representada pela linha do horizonte e pelas linhas de construção da imagem que convergem para o mesmo ponto, “ponto de fuga, mas apenas a

grandeza primitiva da velocidade, à grandeza desse novo vazio (vazio do veloz) que substitui, a partir de agora, toda a extensão, toda a profundidade de campo (geométrica, geofísica...)” (VIRILIO, 2005). Entre dois *Pixels*, há uma equação, um cálculo de espaços, uma simulação do vazio, nunca o vazio.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo principal desta pesquisa foi levantar questões relacionadas ao processo de construção da imagem a partir de suas estruturas primitivas de construção. O estudo parte da contextualização do ponto como elemento essencial no processo de construção da imagem e da linha como mediadora dos planos e responsável pela configuração da forma, instrumento de representação dos elementos do mundo.

No decorrer deste projeto, alguns aspectos foram particularmente reveladores, posso dizer que aquele que mais interesse despertou durante o processo de construção da pesquisa foi o que diz respeito à RBC (*Recognition-By-Components*), postulado por Irving Biederman, que apresenta os *Geons* como figuras básicas de toda a construção e reconhecimento da imagem.

No entanto, o grande desafio imposto pela pesquisa foi conseguir decompor a imagem e estudar suas estruturas compositivas, seccionando aspectos estruturais tão relacionados e contextualizando-os individualmente, o que possibilitou a construção de um referencial teórico que ofereceu suporte para entender o processo de leitura e reconhecimento visual. Esse processo de fragmentação da imagem possibilitou ainda que seu conteúdo constitutivo fosse particularmente analisado em seu aspecto *intrínseco*. Vale lembrar que toda representação imagética é constituída por uma unidade primitiva de construção; pontos e linhas configuram a forma, numa visualização produzida com o objetivo de representar o universo das coisas, corporizando um modo de interpretar o mundo. A linguagem imagética expressa o pensamento, retoma a temática sobre a criação expressiva revelando nossas experiências e visão da vida, é o que podemos verificar no *Corpus* do projeto, que divide tal processo em três momentos.

No primeiro, são analisados os aspectos primitivos que configuram a construção da imagem, assim como a representação de uma realidade perceptiva, que vai buscar, na arte primitiva, elementos que justifiquem tal representatividade a partir das manifestações pictóricas realizadas pelo ser humano nas paredes das cavernas.

Essa contextualização acontece com base na análise estrutural do ponto como ente geométrico único, elemento de manifestação da linha e da forma, assim como de sua relação no processo de mediação de significados.

No segundo momento, o projeto apresenta um modelo sintático de leitura da imagem. Tal modelo acontece a partir de um processo de observação, qualificação e interpretação da forma. A reflexão baseada desses princípios, assim como a organização do espaço tridimensional, também faz parte dessa etapa da pesquisa, que defende ainda a experiência estética como sendo essencial na formação intelectual do sujeito, pois permite uma apreensão dos elementos necessários para criarmos uma relação comunicacional com o universo das coisas. Racionalizar o mundo que nos cerca a partir das suas estruturas de construção, teorizando sua configuração compositiva, foi um dos mecanismos apresentados neste projeto que possibilitou o entendimento da relação imagética que antecede a manifestação da forma, assim como sua transmutação para o espaço de representação de uma realidade perceptiva por meio da leitura e reconhecimento visual dos elementos que compõem o universo das coisas.

O terceiro momento apresenta a transmutação das estruturas que configuram a imagem de um plano físico para um digital, passando a referenciar sua construção, agora sintética, a partir do “Pixel”, ou “Ponto digital”, assim suas interações na representação de um universo simulado passam a ter, como essência, a velocidade e a instantaneidade, num processo de relocalização do sujeito, ou ainda uma espécie de transformação assistida do ser humano frente às novas culturas, transformadas, uma adaptação do indivíduo com o universo da imagem instável, instantânea e que se manifesta, sobretudo, por meio dos impulsos elétricos.

O projeto contextualiza a imagem-sintética e todo o processo de simulação de uma realidade perceptiva, representada pelos mecanismos de veiculação e multiplicação da imagem, e apresenta ainda “uma ponte”, ou um momento de transmutação do ponto para o pixel, descrevendo uma trajetória de adaptação da imagem na representação ou simulação da realidade, deslocada e relocalizada em múltiplos suportes pela comutação instantânea.

Quero agora apontar as contribuições desta pesquisa para meu desenvolvimento pessoal. O caminho que percorri durante a pesquisa me levou a refletir sobre todo o processo de construção do conhecimento a partir da produção da imagem. Observei que estava passando por um processo de readaptação de conceitos. As leituras e as aulas do mestrado, tendo como interlocutores professores e colegas do curso, levaram-me a desconstruir um mito, ora estabelecido, de que a imagem é só mais um elemento do processo comunicacional e reconsiderar sim a imagem como ponto central de todo o processo de comunicação do ser humano.

Nesse sentido, o desenvolvimento deste projeto me fez ter clareza sobre a relevância do processo de representação da realidade perceptiva baseada na imagem e me proporcionou um segundo momento na compreensão dessa relação. Com base nos estudos de Gilles Deleuze, Paul Virilio, Ana Claudia Mei, André Parente, Julio Plaza, Louise Poissant, Michel Bret, Fayga Ostrower, Rudolf Arnheim, entre tantos outros, percebi que o conhecimento dá significado às ações do homem, situa-o num lugar privilegiado em um conceito evolutivo; a experiência adquirida flui e desdobra-se em direções inusitadas, descrevendo, multiplicando e significando o universo das coisas a partir da imagem e de sua percepção. Entender sua estrutura compositiva e toda a mediação que ela possibilita na representação de uma realidade perceptiva é o que move o processo de transformação e adaptação do ser humano diante de novos mecanismos digitais, numa observação prospectiva, de um olhar que transpassa ou ultrapassa as aparências e possibilita a aproximação infinita do ponto, único e simples, feita de procedência e retorno, configurada na simultaneidade das duas trajetórias que perfazem um único processo de leitura, a do sujeito desterritorializado e a do objeto reterritorializado, multiplicado pelos inúmeros dispositivos de veiculação e produção da imagem. Atualmente, o sujeito não é mais o centro, e sim o ponto de inflexão e referência no qual a imagem mediatizada encontra razão para trafegar. Apesar de este trabalho representar um pequeno passo no estudo das estruturas compositivas que configuram a imagem, acredito que muitas questões nele levantadas trazem direcionamentos específicos, que poderão motivar futuros estudos. Acredito ainda que este estudo pode oferecer a possibilidade de interação com outras áreas do conhecimento humano, necessária para um maior entendimento de tudo aquilo que o universo imagético nos propicia.

Finalizo essa etapa de meu estudo com uma frase muito significativa escrita por Gilles Deleuze, que registrei durante minhas pesquisas:

“Será preciso sempre outros artistas para fazer outras fendas, operar as necessárias destruições, talvez cada vez maiores, e restituir assim, a seus predecessores, a incomunicável novidade que não mais se podia”.

7. REFERÊNCIAS

- ALLIEZ**, Eric. *Deleuze filosofia virtual*. São Paulo: Editora 34, 1996.
- ARNHEIM**, Rudolf. *Arte e percepção visual*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.
- BALOGH**, Anna Maria. *O discurso ficcional na TV*. São Paulo: Edusp, 2002.
- _____. *Conjunções, disjunções, transmutações – Da Literatura ao cinema e a TV*. São Paulo: ECA-USP; Anna Blume, 1996.
- BARTHES**, R. *Crítica e verdade*. São Paulo: Perspectiva, 1970.
- BIEDERMANN**, Irving. *Recognition-by-components: a theory of human image understanding*. State University of New York at Buffalo, psychological review, 1987, v. 94, n. 2, 115-147. Disponível em: <[http://wexler.free.fr/library/files/biederman%20\(1987\)%20recognition-by-components.%20a%20theory%20of%20human%20image%20understanding.pdf](http://wexler.free.fr/library/files/biederman%20(1987)%20recognition-by-components.%20a%20theory%20of%20human%20image%20understanding.pdf)>. Acesso em: 20 abr. 2011.
- BRET**, Michel. *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias – O tempo reencontrado*. São Paulo: Unesp, 1997.
- DELEUZE**, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed. 34, 1996. v. 3.
- _____. *Mil platôs capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Editora 34, 1997. v. 4.
- DELEUZE**, Gilles. *A dobra: Leibniz e o Barroco*. São Paulo: Papirus, 1991.
- _____. *Conversações 1972-1990*. São Paulo: Editora 34, 1992.
- ECO**, Umberto. *Rápida utopia. Veja – 25 anos. Reflexões para o futuro*. Veja, São Paulo: Abril.
- FABRIS**, Annateresa; BASTOS, Maria Lucia Kern. *Imagem e conhecimento*. São Paulo: Edusp, 2006.
- FIORIN**, José Luis. *Em busca do sentido: estudos discursivos: contexto*. São Paulo, 2008.
- FLOCH**, J-M. *Identités Visualles*. Paris: Presses Universitaires de France, 1995.
- _____. Semiótica plástica e linguagem publicitária. Tradução de José Luiz Fiorin. *Significação*, n. 6, p. 29-60, 1987.

FRAGOSO, Suely. *O espaço em perspectiva*. Rio de Janeiro: E-Papers Serviços editoriais, 2005.

FURTADO, Maria Beatriz Rahde. *Imagen, estética moderna & pós moderna*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.

GARCIA, Jesus. *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra, 1996.

GREIMAS, A-J. *Da imperfeição*. Tradução de Ana Claudia de Oliveira. São Paulo, 2002.

_____. Semiótica Plástica e Semiótica Figurativa. *Significação – Revista Brasileira de Semiótica*, Araraquara, n. 4, 1984.

_____. *Semântica estrutural*. São Paulo, 1973.

_____.; COURTÉS, J. *Dicionário de Semiótica*. São Paulo: Cultrix; Edusp, 1983.

GROUP D'ENTREVERNES. *Analyse sémiotique des texts*. Lyon: PUL, 1979.

LACAN, J. Anamorfose. In: *Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise – Livro 11*. Rio de Janeiro, 1998.

MENEZES, Philadelpho. *Imagen / Cinema / Poesia*. *Revista de Semiótica e Comunicação*, São Paulo, PUC, v. 1, n.1, p. 75, jan./jun. 1988.

OLIVEIRA, Ana Claudia Mei Alves. *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias – Arte e tecnologia, uma nova relação?* São Paulo: Unesp, 1997.

OSTROWER, Fayga. *Universos da arte*: edição comemorativa. 24. Ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

PARENTE, André. *Imagen-Máquina; as imagens de terceira geração, tecno-poéticas*. São Paulo: Ed. 34, 2008.

PASCHOALE, Conrado. *Alice no País da Geologia e o que ela encontrou lá*. *Revista de Semiótica e Comunicação*, São Paulo, PUC, v. 1, n. 1, p. 94-96, jan./jun. 1988.

PANOFSKY, Erwin. *Studies in Iconology*. New York: Oxford University Press, 1939.

POISSANT, Louise. *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias – Estas imagens em busca de identidade*. São Paulo: Unesp, 1997.

PLAZA, Julio. *Imagen-Máquina; as imagens de terceira geração, tecno-poéticas*. São Paulo: Ed. 34, 2008.

RICHTER, Hans Georg. *Dada: arte e antiarte*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

SANTAELLA, Lucia; **NÖRTH**, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminura, 2008.

SCHWARS, Roberto; **SUZUKI**, Márcio. *A educação estética do homem*. São Paulo: Iluminuras, 1989.

SEGRE, Cesare. *As estruturas e o tempo*. São Paulo: Perspectiva, 1986.

SILVA, Franklin Leopoldo; *Bérgson. Intuição e discurso filosófico*. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

SZÁMOSI, Géza. *Tempo e espaço: as dimensões gêmeas*. Rio de Janeiro, 1988.

VIRILIO, Paul; **LOTRINGER**, Silvere. *Guerra pura. A militarização do cotidiano*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

_____. *A imagem máquina e a era das tecnologias do virtual, A Imagem Virtual Mental E Instrumental*. São Paulo: Editora 34, 1993.

_____. *O espaço crítico*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2005.

_____. *La maquina de la visión*. Madrid: Cátedra, 1998.

_____. *A imagem virtual mental e instrumental*. São Paulo: Editora 34, 1993.

Disponível em:

<www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=5370>.

Acesso em: 20 out. 2010.

Camila Otto

<<http://bibliobelas.wordpress.com/galeria-3/artistas/camila-otto/>>.

prensa de **Johann Gutenberg**

<www.paroquiansdores.org/?p=161>.