

Trilhos em torno da arte e da comunicação: imagens em construção

RAQUEL BARROS PINTO; NELSON ZAGALO & LIA OLIVEIRA

raquelbpinto@hotmail.com; nzagalo@ics.uminho.pt; lia@ie.uminho.pt
Universidade do Minho

Resumo

O presente projeto remete para as formas híbridas de arte e comunicação e apresenta-se aqui segundo a configuração de dois recortes. Um primeiro recorte, ancorado no território da arte, começará por ser um espaço de reflexão em torno das questões da arte, da obra de arte e das questões de autor. Um segundo recorte que irá incidir sobre a comunicação, em particular, sobre os *media* interativos. De seguida fixaremos o nosso foco ao nível da análise do tema da construção de narrativas individuais, como momentos de construção e criatividade que, no campo do storytelling, podem seguir movimentos de difusão à escala global, a partir da sua distribuição na rede. A nossa investigação apresenta-se, neste cenário, sob a forma do desenvolvimento de uma aplicação interativa, desenvolvida para museus de arte. No protótipo que apresentamos são exploradas as obras do pintor Hieronymus Bosch. O projeto assume-se como uma plataforma interativa onde o envolvimento do visitante constitui uma alteração no paradigma da relação entre sujeito-autor e sujeito-fruidor, na medida em que o visitante se vê envolvido no processo de fruição que pode agora ser, também, um processo lúdico, de exploração criativa e de participação.

Palavras-Chave: Plataformas híbridas; arte; museus; participação

PRIMEIRO RECORTE: TRAÇADOS SOBRE A OBRA DE ARTE

Pousar a reflexão em torno do conceito de obra de arte é voltar a atenção para uma teia de relações que se estabelece relativamente uma outra questão, a questão da arte. A arte remete para um universo que pode ser experienciado a partir de múltiplas formas sensitivas e, os seus modos de produção podem ser diversificados. A respeito da questão da obra de arte Eco (1986) remete-nos para a conjugação de dois elementos, designadamente, a figura do “autor” e a figura do “objeto”. Como “autor” Eco designa aquele que “realiza um objeto acabado e definido, segundo uma intenção bem precisa, aspirando a uma fruição que o reinterprete tal como o autor o pensou e quis” e, como “objeto” ele define um elemento que é “fruído por uma pluralidade de fruidores, cada um dos quais sofrerá a ação, no ato de fruição, das próprias características psicológicas e fisiológicas, da própria formação ambiental e cultural” (Eco, 1986: 153-154). Da relação emparelhada entre estas definições resulta a implicação de uma subjetividade, inerente ao próprio processo de fruição, e, por conseguinte, a implicação da existência de um espaço, que o autor designa por “abertura”, onde a obra se multiplica, a cada processo de fruição que ocorra. E, neste jogo de reconfigurações possíveis, em que algo que à partida se encontrava delimitado/ definido encontra espaço de “abertura” ocorre aquilo que Eco viria a

considerar como “essencial a uma noção de arte, como fato comunicativo e diálogo interpessoal” (Eco, 1986: 154).

A APROPRIAÇÃO NO CONTEXTO DE PRODUÇÃO DE SENTIDO

Apropriamo-nos de um tema, apropriamo-nos de uma imagem, apropriamo-nos de uma palavra e exploramos os seus significados, debatemos os seus sentidos, exploramos as suas formas até à exaustão. Assimilamos e incorporamos os novos elementos, aplicamos novas técnicas, remexemos o conteúdo original e interpretamos de acordo com uma linguagem, a nossa linguagem. A apropriação permite uma ligação com o já produzido mas sem contudo significar exclusivamente uma correspondência fiel. O sentido de apropriação corresponde a uma seleção que pode contemplar um trabalho posterior de tratamento, de reconfiguração, de interpretação. Os limites da apropriação parecem corresponder aos limites da própria criatividade humana, uma vez que existe uma correspondência direta entre esta prática e a forma como nos relacionamos com o mundo. Pode ser questionável se existe uma consciência relativa ao ato que precede a apropriação e talvez nesse contexto seja questionável a aplicação do conceito tal como aqui é analisado. Referimo-nos neste último caso à apropriação como atividade que visa fabricar falsificações e importa referir que essa dimensão não faz parte, no entanto, do roteiro de trabalho que aqui é desenvolvido. Essa vertente encontra-se amplamente explorada nas linhas do Direito, nomeadamente, os direitos de autor (*copyright*) e, os direitos de propriedade (Adler, 1990; Landes, 2000; Sagot-Duvaouroux & Moureau, 2002; Craig, 2011). O nosso olhar, a nossa atenção encontra-se voltada para um sentido de apropriação enquanto estratégia de produção artística. No campo artístico a apropriação corresponde à condição que precede “o” trabalho artístico (Graw, 2004). No contexto da produção artística são conhecidos exemplos desde o Renascimento que incluem a apropriação nos diferentes estádios/estágios nomeadamente na aprendizagem e domínio de técnicas e na apreensão dos modelos/padrões instituídos/vigentes. No processo de cópia de uma imagem configura-se o exercício da sua apropriação que será posteriormente traduzido numa reprodução (Graw, 2004). As práticas configuradas numa relação de aprendizagem foram assinaladas nos percursos de vários artistas (Irvin, 2005). De acordo com Benjamin a obra de arte terá sido sempre “reproduzível” no entanto “a reprodução técnica da obra de arte é algo de novo que se vai impondo”. Os exemplos de reprodução técnica de obras de arte remontam ao Período Grego, onde eram conhecidos e desenvolvidos os processos de “fundição e a cunhagem” (Benjamin, 1992: 75). Ao longo da história foram conhecidos outros processos que permitiram reproduções técnicas, designadamente, a xilogravura, a gravura e a litografia. Benjamin assinala que a falsificação, aparece neste contexto de reprodução associado à reprodução manual (Benjamin, 1992). São reconhecidos, neste contexto, artistas que fazem da apropriação o seu engenho de produção artística. No âmbito da produção artística, em particular, no âmbito das artes plásticas assinalamos ainda a presença da apropriação nos trabalhos de Marcel Duchamp,

Hannah Hoch e Sherrie Levine tornaram-se de certa forma “referências” na temática da apropriação graças à atitude provocatória que assumiram relativamente à autoridade da figura do autor. Segundo Fabris o motor da atitude de Sherrie Levine passaria pela questão basilar “de que toda obra é um tecido de citações”. O trabalho de Sherrie Levine serve para questionar e desconstruir conceitos da Modernidade, tais como, “originalidade”, “obra” e “autor” (Adler, 1990; Fabris, 2003).

O PROBLEMA DA AUTORIA E DA PARTICIPAÇÃO

Pensar na apropriação enquanto movimento ou corrente artístico/a faz-nos debruçar sobre a problemática da “autoria” da obra de arte. A uma postura crítica dos artistas que, no contexto de produção se apropriam deliberadamente da obra de outros autores, no sentido de chamarem a atenção sobre a noção de autor, como uma noção ultrapassada, contrapõem-se a postura de crítica daqueles que se debruçam sobre a produção artística. Segundo Foucault “A noção de autor constitui o momento forte da individualização na história das ideias, dos conhecimentos, das literaturas, na história da filosofia também, e na das ciências” (Foucault, 2012: 33). Verifica-se que a partir dos anos 90 a arte contemporânea contempla espaços de participação do espectador. O conceito da emancipação do espectador implica uma alteração do paradigma entre espectador passivo, para espectador ativo (Bishop, 2012; Rancière, 2010), onde a sua própria ação é compreendida no processo de construção de significado da obra, deixando para trás, a mera função de decodificador de mensagens pensadas e determinadas pelo autor.

A COLAGEM COMO FORMA DE APROPRIAÇÃO

Pollig & Suhle (1982) conferem à colagem uma identidade própria capaz de instigar e operar mudanças, um quadro de possibilidades que foi captado por vários artistas que desde 1912-1913 adaptaram este género à sua produção pictórica. Por influência do trabalho de Freud em torno da interpretação dos sonhos, e, de uma forma em geral, a psicanálise, contribuíram de forma decisiva para a “rutura com a tradição da história da arte”. Através de uma sustentação teórica, o destaque para as descobertas do consciente do inconsciente tornaram explorável as dimensões como o acaso, os sentimentos e erotismo, notas que viriam a marcar significativamente a produção de dadaístas e surrealistas (Bischoff, 1993; Rancière, 2010: 15). Em termos formais, Arnheim a propósito das lógicas que inspiram a realização de uma composição questiona o motivo pelo qual as formas presentes numa obra “precisam de ser compostas” ao invés de serem simplesmente “adicionadas de qualquer modo casual” (Arnheim, 1990: 17). A justaposição, a sobreposição, a transparência, a presença de palavras, o jogo entre configurações é conseguido a partir de inúmeras combinações possíveis de realizar através do recurso às colagens. Segundo Frascina (1998) algumas obras de Pablo Picasso e de Georges Braque produzidas entre 1912 e 1913 “levantaram várias perguntas sobre o estatuto do objeto de arte”. Por ter surgido no

decurso da primeira Guerra Mundial a colagem “pode ser avaliada como uma tentativa de construir um mundo novo, a partir dos fragmentos do Velho Mundo” (Pollig & Suhle, 1982: 13). A combinação de elementos diversos, oriundos de múltiplos cenários parecem agregar numa nova realidade um novo e fértil cenário. O aparecimento da “colagem/montagem” terá sido iniciado por Max Ernst que bebendo da influência dos trabalhos cubistas elaborados por Georges Braque e Pablo Picasso se encarregou de conceder uma nova trajetória a essa técnica (Braune, 2000). Segundo Braune (2000), Max Ernst terá conseguido, através da utilização da colagem, chegar aquilo que ficaria assinalado como “um dos grandes trunfos dos surrealistas”, a colagem. Com recurso a essa técnica começaram a ser estabelecidas e exploradas “relações diferentes das habitualmente conhecidas entre os objetos e os seres, tirando-os do seu carácter absoluto” (Braune, 2000: 39). O carácter complexo da colagem reside para além do domínio da técnica, ou seja, é ao nível do campo semântico estabelecido nas relações entre os diversos fragmentos que se situa a sua complexidade. No quadro do surrealismo a colagem foi utilizada como um “meio prático”, “uma técnica nova”, mas, para Max Ernst “o uso de fontes pictóricas sem relação entre si é o próprio fulcro da sua pesquisa artística” (Bischoff, 1993: 15).

SEGUNDO RECORTE: DO CONCEITO DE IMAGEM ÀS PLATAFORMAS HÍBRIDAS

Deambular por imagens é um exercício comum nos nossos dias. As imagens situam-se em nosso redor, nas nossas vidas, de forma tão presente que muitas vezes não lhes dedicamos a devida atenção. Dizemos “dedicar atenção”, porque o exercício de fixar o nosso olhar em torno do questionamento sobre a imagem, coloca-nos numa realidade complexa, que muitas vezes passa despercebida, pelo simples facto de, a imagem, se encontrar massificada na nosso circundar. Para Joly (2007) a imagem “é um meio de expressão e de comunicação que nos liga às tradições mais antigas e mais ricas da nossa cultura” (Joly, 2007: 155) e o exercício de questionar uma imagem pode conduzir à indagação da imagem relativamente à sua natureza, ao seu autor, ao seu tema, o seu significado. O seu significado, pode ser alvo de extensas análises, onde aspetos como o enquadramento, a moldura, o suporte, a mensagem plástica, a composição, as formas, entre outros são analisados (Joly, 2007; Joly, 2005; Aumont, 2005). Relativamente à materialidade da imagem, observamos que a imagem se constitui desde os grãos da fotografia, aos pontos constituintes da imagem digital (Flusser, 2012). As imagens compostas por matrizes de pontos podem ser exploradas em plataformas híbridas que se constituem como laboratórios de experimentação, através do jogo e da manipulação.

DESENHO DO PROTÓTIPO

Pretendemos neste espaço apresentar a motivação que conduziu ao desenvolvimento de uma aplicação que procurou explorar os diferentes conceitos apresentados, na perspetiva de um visitante de um museu de arte. O nosso trabalho, que propõe-se a explorar as relações do público de um museu, face à possibilidade de

apropriação de obras de arte, em superfícies tangíveis, configura-se no desenvolvimento de uma aplicação interativa. À experiência de uma visita associamos diversos conceitos, o da obra única, terminada, que é contemplada pelos visitantes numa perspectiva, que coloca em ação a relação sujeito/fruidor, com o sujeito/autor, num território particular, o espaço do museu. A relação mencionada ocorre por via de um elemento singular, a obra de arte. À ação criativa do autor corresponderão diversas leituras, resultantes da contemplação/fruição da obra através do exercício do olhar. Aquilo que propomos com o nosso trabalho é a criação de uma plataforma, que visa aproximar os diferentes sujeitos fruidores, da obra de arte, a partir de um espaço que combina, a possibilidade de visualização da obra, com um espaço laboratorial, que permite o envolvimento com a obra a partir da apropriação e manipulação de fragmentos daí extraídos.

FASES DE CONCEÇÃO

O desenho do protótipo parte do princípio de apropriação, a técnica da colagem e de envolvimento dos visitantes dos museus de arte. Relativamente ao envolvimento, consideramos a dimensão da navegação tátil sobre a obra de arte, com a possibilidade de a ampliar, reduzir, mover e girar. Este tipo de interação, possibilita uma aproximação do visitante à obra, a possibilidade de manipular o tamanho, permite perceber alguns detalhes, que o processo mecânico admite. A máquina, a técnica encontram presença neste projeto e esta, faz-se notar, desde as reproduções da obra de arte, fotografias digitais até à tecnologia que acolhe o modelo. O nosso modelo, pensado para superfícies interativas, foi pensado para superfícies orientadas no plano horizontal, tal como, um tablet, um smartphone, ou, uma mesa multitoque. No contexto de laboratório, teríamos a possibilidade de realizar os primeiros testes, numa mesa multitoque comercial, desenvolvida pelo Centro de Computação Gráfica, da Universidade do Minho. No processo foi ainda, necessário perceber que género de obras poderiam ser utilizadas no desenvolvimento do projeto, sem chocar com questões de autoria. O procedimento de seleção colocou-nos perante o imaginário de Hieronymus Bosch, isto, depois de excluir-mos a pintura de Paula Rego, por questões ligadas aos direitos de autor. Em ambos os casos, a riqueza de detalhe, a particularidade do tratamento das figuras, a par de uma criatividade quase inesgotável, prendia, no espaço das narrativas visuais, o tipo de imaginário que gostaríamos de explorar no nosso protótipo. Excluída a primeira autora, voltamos a atenção para a obra de Bosch e, este, conquistou o seu espaço, no desenho da nossa proposta. Um princípio comum viria a fixar-se no desenvolvimento de todo o protótipo, a utilização de obras de Hieronymus Bosch, a possibilidade de criar narrativas visuais com fragmentos das obras originais, a possibilidade de partilha das imagens criadas, e, de pequenas narrativas nas redes sociais. A este conjunto de pressupostos, seguiu-se o desenho do novo modelo de comunicação, que visou a participação do visitante do museu, num processo de fruição, análise, momento lúdico e de construção de conhecimento (Pinto, Oliveira & Zagalo, 2012).

PROTÓTIPO FASE I

O primeiro protótipo combinou o desenvolvimento de guiões e a realização de testes de prototipagem rápida em suporte papel. As experiências deram origem a maquetas 2D que permitiram avaliar o cenário de desenvolvimento da interação e a apresentação geral da aplicação. Os testes foram realizados individualmente e em grupo conduziram a refinamentos antes da passagem aos protótipos realizados com a linguagem Processing. Com o pensamento voltado para a questão das narrativas, seguiu-se a análise das imagens das obras a utilizar. Com primeira versão em Processing o estudo foi colocado ao nível da configuração da apresentação da aplicação interativa. Seleccionamos primeiramente “O Último Julgamento”, “O Carro de Feno” e “As Tentações de Santo Antão”. Da observação das imagens, compreendeu-se a possibilidade, de realização de fragmentos das obras, a partir da sua distribuição por categorias de atores, objetos, fundos. O processo de decisão sobre os fundos a utilizar, deu origem ao debate, de utilização ou não, do fundo das obras originais, despidos dos seus elementos. A opção recairia pela não utilização dos fundos originais, pela aproximação demasiado excessiva à lógica de puzzle. Ou seja, com a possibilidade de visualização das obras originais, e, perante um fundo vazio, o visitante, poderia ser induzido a recriar a obra original, afastando-se do propósito de uma experiência liberta do peso, da obra sacralizada, e, que se poderia fechar na lógica de uma representação do original. Após esta decisão, optou-se por fixar os fundos em níveis de cinzento, preto e branco. O desenho da aplicação contaria então, com uma área onde se encontrariam os elementos, e, uma área designada por “área criativa”, onde os visitantes do museu poderiam explorar e experimentar fazer composições com os elementos contidos num menu de categorias, a possibilidade de visualização das obras utilizadas, e, ainda um teclado que associado a uma área de introdução de texto, permitia às pessoas escreverem sobre a sua experiência (Figura 1). No final da sua atividade lúdico/criativa, os visitantes poderiam distribuir as imagens criadas, e, narrativas, na página do projeto designada por TACTEC engageLab (2012), no Facebook (Pinto, Zagalo & Oliveira, 2013). Do primeiro modelo, testado em laboratório, procederam-se a alguns ajustes, mediante as observações e os testes realizados.

PROTÓTIPO FASE II

Realizados os primeiros testes verificou-se que, a questão do teclado virtual, funcionava como agente inibidor, na medida que a exposição ao exercício da escrita, pareceu constrangedora. Este constrangimento fez-se notar pela ausência de utilização e, por isso, a funcionalidade foi retirada, da aplicação. Outras alterações se seguiram, a nível da apresentação, nomeadamente ao nível da configuração dos botões da aplicação e fundos. O teclado que servia a função da escrita das narrativas e de ligação ao Facebook, foi substituído por um botão “Facebook”, cuja funcionalidade, é a da publicação das imagens criadas. A possibilidade de comentar as imagens

publicadas, passou a ser realizada diretamente no Facebook. Uma outra alteração foi realizada, ao nível da introdução de um novo fundo, com textura de papel. Como o princípio da colagem se encontra fortemente marcado, através da presença dos fragmentos, que na área criativa possibilitam a realização de composições, optou-se por diversificar os fundos, aproximando assim, a colagem digital à imagem de uma colagem manual.



Figura 1: Primeiro Layout do protótipo.



Figura 2: Segundo Layout do protótipo

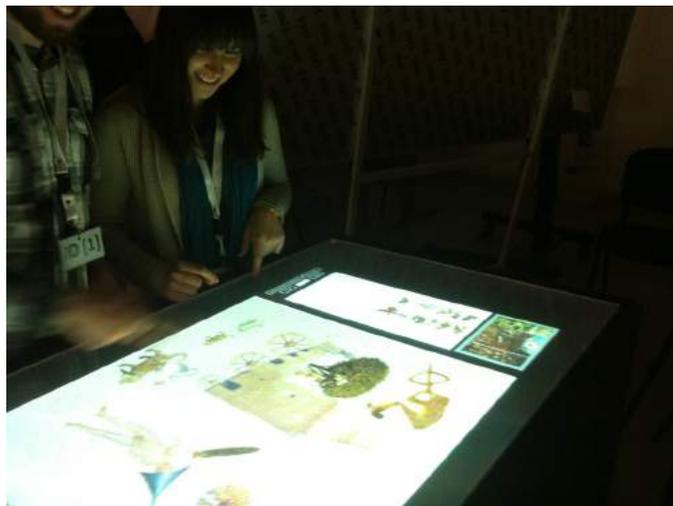


Figura 3: Apresentação da interface na segunda sessão de testes de usabilidade.

Depois de realizadas as alterações enunciadas, foram realizados novos testes que, por serem realizados por pessoas externas ao laboratório, foram considerados como fazendo parte da primeira avaliação de usabilidade e decorreram em laboratório (Preece, 1993; Nielsen, 1993; Dumas & Redish, 1999). Destes testes recolhemos informações que conduziram à inclusão de dois novos botões. Um designado por “Tryptich” que permitia navegar pelas obras presentes e um botão “Restart” que permitia apagar toda a composição. A versão foi testada na realização dos segundos testes de usabilidade, conforme a figura 3. Desta sessão resultou o apuramento da versão final. Na versão final do protótipo foram consideradas alterações ao nível do número de obras utilizado. Ou seja, foi alargado para nove, o número de obras usado, acrescentando-se assim, “O Jardim das Delícias”, “O Navio dos Loucos”, “A Extração da Pedra da Loucura”, “As Tentações de Santo António”, “Mesa dos Pecados Capitais” e “O Viajante”. Sem uma distribuição equitativa do conjunto das oito obras foram retirados

161 elementos, que foram distribuídos pelas categorias existentes. Com esta alteração pretendemos, obter um maior número de elementos, para que as composições realizadas pudessem beber de uma panóplia alargada de elementos a utilizar nas composições. No caso de alguns elementos, colocamos a sua imagem em espelho. Pretendemos com esta solução ampliar as potencialidades da imagens e perceber os cenários em que tal recurso seria utilizado. A apresentação do menu categorias, deixou o seu aspeto digital, para incorporar elementos tradicionais das artes visuais, tais como a colagem, e, o traço à mão (Figura 4). Os botões da aplicação também deixaram a sua aparência digital, para integrarem a visualidade de uma aguarela. Relativamente à funcionalidade os diferentes botões permitem navegar pelas categorias, visualizar as obras, apagar a composição realizada, voltar ao menu inicial e, ainda, publicar as imagens no Facebook. Em relação à categoria fundos foram adicionadas imagens com diferentes texturas de papéis, dada a aceitação revelada nos testes de usabilidade do primeiro exemplo utilizado. O objetivo da reestruturação ao nível da integração de elementos com desenho e colagem, volta-se para a questão primordial, da valorização da área criativa, onde a ação do visitante constitui o desafio e aproximar os visitantes de uma experiência que detém semelhanças com os processos artísticos experienciados nos contextos de atelier e também escolares, trabalhando questões como a memória, o lúdico e o prazer. Desvinculando da imagem de uma produção meramente digital, conotada com o perfeccionismo das imagens, os efeitos especiais, que se impõem exigentes. A versão final foi alvo de avaliação em contexto de um museu. Da interação com a aplicação no contexto da sua permanência na Sociedade Martins Sarmento, em Guimarães, resultou a publicação de 178 imagens, publicadas e partilhadas na página do Facebook.

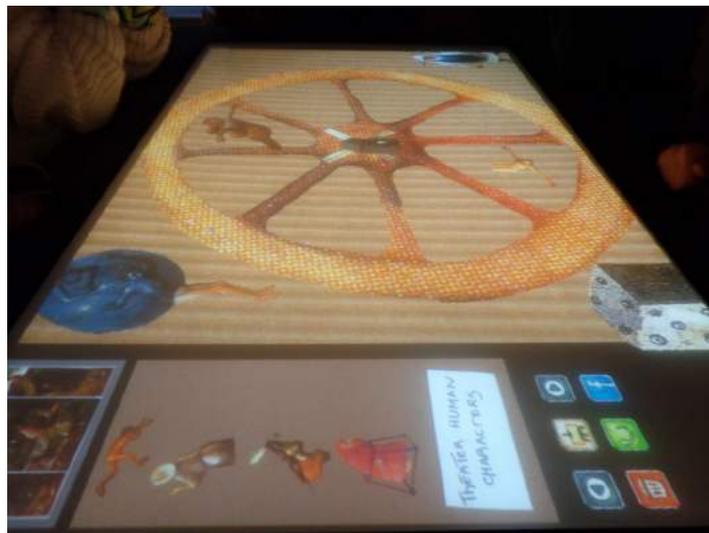


Figura 4.: Apresentação da interface do modelo atual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este trabalho pretendemos compreender a aceitação dos visitantes do museu face à possibilidade de explorarem obras, que até aí poderiam apenas

contemplar num museu, e, verificar o seu envolvimento com a aplicação. O conjunto de imagens publicadas, revela as múltiplas leituras, e, interpretações que uma plataforma desta natureza pode possibilitar e denota que a experiência varia de sujeito para sujeito (Figura 5). Notamos que o protótipo pode ser ainda alvo de melhorias, nomeadamente ao da possibilidade da introdução de obras de diferentes autores.

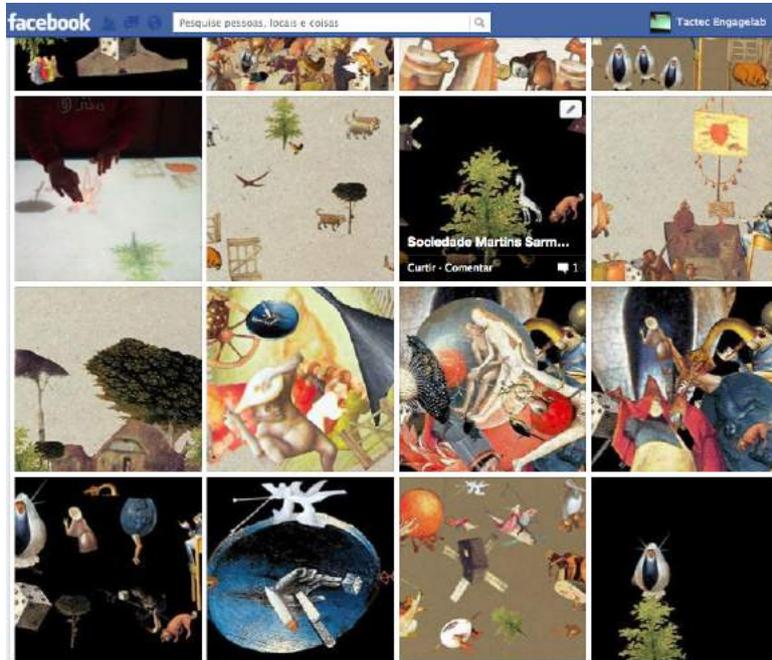


Figura 5.: Mostra de imagens publicadas na página do Facebook.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adler, A. (1990). Post-Modern Art and the Death of Obscenity Law. *The Yale Law Journal*, 99(6), 1359-1378.
- Arnheim, R. (1990). *O Poder do Centro*. Lisboa: Edições 70.
- Aumont, J. (2005). *A Imagem*. Lisboa: Texto & Grafia.
- Benjamin, W. (1992). *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Bischoff, U. (1993). *Max Ernst*. Greven: Taschen.
- Bishop, C. (2012). *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London: Verso.
- Braune, F. (2000). *O Surrealismo e a Estética Fotográfica*. Rio de Janeiro: 7Letras.
- Craig, C. (2011). *Copyright, Communication and Culture*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing Limited.
- Dumas, J. & Redish, J. (1999). *A Practical Guide to Usability Testing*. Exeter: Intellect Books.
- Eco, U. (1986). *A Definição da Arte*. Lisboa: Edições 70.
- Fabris, A. (2003). Reivindicação de Nadar a Sherrie Levine: Autoria e Direitos Autorais na Fotografia'. *RS*, 1(1), 59-64.
- Flusser, V. (2012). *O Universo das Imagens Técnicas*. Coimbra: Annablume.

- Foucault, M. (2012). *O Que É Um Autor?*. Lisboa: Nova Vega.
- Frascina, F. (1998). Realismo e Ideologia: Uma Introdução à Semiótica e ao Cubismo. In F. Harrison & Perry (eds), *Primitivismo, Cubismo, Abstração*. São Paulo: Cosac e Naify Edições.
- Graw, I. (2004). Dedication Replacing Appropriation. In Basel (Ed), *Louise Lawler and Others* (pp. 45-67). Basel: Hatje Cantz.
- Irvin, S. (2005). Appropriation and Authorship in Contemporary Art. *British Journal of Aesthetics*, 45(2), 123-137.
- Joly, M. (2005). *A Imagem e os Signos*. Lisboa: Edições 70.
- Joly, M. (2007). *Introdução à Análise da Imagem*. Lisboa: Edições 70.
- Landes, W. (2000). Copyright, Borrowed Images and Appropriation Art: An Economic Approach. *University of Chicago Law & Economics*, Olin Working Paper, 113.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Academic Press: New Jersey.
- Pinto, R.; Oliveira, L. & Zagalo, N. (2012). O Storytelling como Processo Pedagógico de Apropriação Artístico-Cultural: Viagem na Obra de Hieronymus Bosch Mediatizada por uma Superfície Tangível. In Z. Pinto-Coelho & J. Fidalgo (eds), *Sobre Comunicação e Cultura: I Jornadas de Doutorandos em Ciências da Comunicação e Estudos Culturais* (pp. 55-69). Universidade do Minho: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade.
- Pinto, R.; Zagalo, N. & Oliveira, L. (2013). Gestures of Appropriation in the Pictorial Universe of Painting Through the Use of a Tangible Surface. In Franken-Wendelstorf; Lindinger & Sieck (eds), *Kultur und Informatik: Visual Worlds & Interactive Spaces* (pp. 205-218). Gluckstadt: Werner Hulsbusch.
- Pollig, H. & Suhle, V. (1982). Collage. In *Auslandsbeziehungen* (ed), *Stuttgart-Bad Cannstatt: Dr. Cantz'sche Druckerei*.
- Preece, J. (ed) (1993). *A Guide to Usability. Human Factors in Computing*. Oxford: The Open University.
- Rancière, J. (2010) *O espectador Emancipado*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Sagot-Duvauroux, D. & Moureau, N. (2002) Quels auteurs pour quels droits ? Les enjeux économiques de la définition de l'auteur. *Revue d'économie industrielle*, 99(99), 33-48.