



## FORMA E PERCEPÇÃO VISUAL

Evandro de Moraes Ramos  
Rosemara Staub Barros Zago  
UFAM - Universidade Federal do Amazonas, Departamento de Artes  
evandromramos@hotmail.com, rosemarastaub@hotmail.com

Valter Frank de Mesquita Lopes  
SEDUC – Secretaria de Educação e Qualidade do Ensino do Amazonas  
valtermesquita@hotmail.com

### RESUMO

A produção e o consumo de imagens fixas ou em movimento estão cada vez mais presentes no cotidiano das cidades. Como conseqüência o público consumidor está mais exigente, por isso, essa produção necessita de teorias que possam contribuir na construção de imagens bem elaboradas apoiadas em estruturas científicas úteis ao processo de comunicação visual.

**Palavras-chave:** representações gráficas, comunicação visual, percepção, formas.

### RESUMEN

La producción y el consumo de imágenes fijas o en movimientos están cada vez más presentes en el cotidiano de las ciudades. Como consecuencia el público consumidor está más exigente, por eso, esa producción necesita de teorías que puedan contribuir en la construcción de imágenes bien elaboradas apoyadas en estructuras científicas útiles al proceso de comunicación visual.

**Palavras-chave:** representaciones graficas, comunicación visual, percepción, formas.

## 1 Introdução

Este texto trata das diversas maneiras de perceber as coisas. Ao longo das linhas seguintes estaremos enfatizando a percepção visual, argumentando cientificamente e, relacionando com o universo das formas e representações gráficas.

Aqui buscamos disponibilizar aos desenhadores dados que possam contribuir para a melhor compreensão do universo visual, na produção de imagens mais comunicativas e cientificamente elaboradas. Para isso consultamos obras textuais e visuais que julgamos serem valiosas ao desenvolvimento da percepção visual.

PEDROSA (1996) comenta que “Tudo no mundo está aí para ser visto, ouvido, cheirado, tocado, sentido, percebido, em fim. Esta é a experiência imediata”. Os objetos estão feitos, a

luz ilumina esses corpos, os animais vêem e percebem essas coisas iluminadas. Tais coisas possuem significados para aqueles que as contemplam. Dependendo desses significados, os animais reagem de modo singular. Isso é viver, viver é perceber, somos guiados por nossos cinco sentidos. Precisamos de nossos sentidos e deles dependemos. Leonardo da Vinci considerava a visão como o mais importante sentido.

Mas, a percepção se dá pelas experiências colaterais vivenciadas. A luz é a energia que nos permite ver; *ótica* é a parte da física que trata da luz e dos fenômenos da visão. *Semiótica* é a capacidade de ver (perceber) pelo conhecimento, é algo mais que “ver”, é perceber. Não apenas o que está diante dos olhos, é agregar conhecimentos ao que está sendo contemplado. É decifrar mensagens imperceptíveis aos leigos.

No site <http://ilusaodeotica.fateback.com/> que trata da “ilusão de ótica” temos o seguinte questionamento: somos prisioneiros de nossos olhos?

MUNARI (2000) comenta que os truques óticos da perspectiva podem levar ao engano, visto que a coisa representada pode parecer maior ou mais importante do que na realidade é. Caso a intenção seja levar ao equívoco, existem diversos mecanismos visuais que podem ser empregados, ainda assim, os desenhistas éticos devem evitar esses recursos.

Quanto à indução proposital da interpretação equivocada daquilo que é apresentado, são os “ilusionistas ou mágicos” as pessoas mais habilidosas nesse modo de simulação. Entretanto, em muitos casos, é o próprio contemplador visual que se permite interpretações precipitadas daquilo que lhe é apresentado, ou seja, para que a cena apresentada seja concebida como real existe a necessidade de o espectador ser cúmplice dela.

Entretanto, não é nosso propósito aprofundar a questão das expressões gráficas como recurso de indução ao equívoco, é sim, a de revelar que as formas representativas são potentes recursos de comunicação visual. As perspectivas, por exemplo, correspondem a simulações de cenários reais através de representações gráficas em que o desenhista tem a intenção de imitar no espaço bidimensional os objetos visuais tridimensionais.

No campo das representações gráficas, atualmente, também é possível desenhar através de recursos eletrônicos. Para isso, estão disponíveis no mercado diversos programas informáticos de computação gráfica que facilitam a simulação de representações em duas e três dimensões, como exemplo: *CorelDraw*, *3D Studio Max*, *AutoCAD*, entre outros. De maneira semelhante, a fotografia e o cinema simulam a realidade com imagens realísticas estáticas ou em movimento.

A produção de desenhos, seja manualmente, ou através de recursos informáticos, equivale a representações gráficas das formas. Visualmente, as formas são percebidas por seu aspecto exterior, mas é conhecendo-se a substância que compõe o objeto é que podemos conceber tal peça. Em desenho técnico, quando construímos as vistas ortográficas e a perspectiva de um objeto - continua faltando mais dados - ou seja, tais informações não são suficientes para conhecermos o objeto em sua totalidade. É necessário explicitar mais elementos, como: qual a substância, cor, textura, entre outros, que definirá o objeto a ser construído. Somente assim é possível conceber com clareza tal artefato. Isso nos leva a uma análise mais profunda do

objeto, uma espécie de dissecação das partes na busca de melhor compreensão do todo.

## 2 Forma e percepção

Segundo ARNHEIM (2006) a configuração serve, antes de tudo, para nos informar sobre a natureza das coisas através das aparências. Ele ainda nos esclarece que a feitura da imagem, artística ou não, não provém simplesmente da projeção ótica do objeto representado, mas é um equivalente, interpretado com as propriedades de um particular, do que se observa no objeto.

Temos acompanhado a tendência da simplificação das formas na produção de objetos artificiais. Na época em que os objetos eram fabricados unicamente de maneira artesanal a individualização da peça motivava o artesão a criar detalhes ornamentais, geralmente desnecessários, mas que contribuía fortemente para o embelezamento da peça, alcançando, por várias vezes, o *status* de “obra de arte” – essa peça podia ser uma cadeira, uma mesa, uma moldura, um vaso, etc. Quanto aos valores agregados, tal tratamento artístico contribuía somente para melhorar a aparência e aumentar o valor de troca, não para o valor de uso.

Na busca de colocar produtos de fácil aceitação no mercado de consumo, a indústria tem se esforçado em desenvolver produtos de boa qualidade e com preços competitivos. Essas condições têm como consequência a simplificação das formas, provocando maior distanciamento dos estilos Rococó e Gótico. Pois, o excesso de detalhes considerados de pouca necessidade, até mesmo dificulta o uso das coisas.

Essa simplificação está tendendo à geometrização na produção de peças gráficas e dos objetos industrializados. Provavelmente, pelo fato de facilitar o planejamento e o processo de construção da peça a ser produzida em escala industrial. Desse modo, esses artefatos apresentam facilidades de produção, utilização, manutenção, higienização, preço acessível e armazenamento, entre outras vantagens de interesse do público consumidor.

Até mesmo a ornamentação gráfica tem buscado a simplificação e estilização das formas. No uso de letras, por exemplo, temos dificuldade em ler textos escritos com as letras góticas – principalmente quando todas são maiúsculas. Na produção de imagens de peças famosas temos visto, por exemplo, o Pão de Açúcar, a estátua do Cristo Redentor, o Teatro Amazonas sendo representados, satisfatoriamente, por poucas linhas que sugerem tais artefatos, substituindo a imagem detalhada de cada uma dessas obras, sem a necessidade do retrato fidedigno. Assim, a representação gráfica do tipo retrato tem dado lugar à estilização das formas sem prejuízo da comunicação visual. Os artistas gráficos, incluindo os designers, estão investindo nesse estilo de representação gráfica.

Os programas informáticos de computação gráfica estão aperfeiçoando filtros (ferramentas) que transformam imagens fotográficas em imagens ricamente estilizadas. Desse modo, os artistas infográficos estão sendo beneficiados por essas poderosas ferramentas eletrônicas. A logomarca do PAM 2007 é um rico exemplo desses recursos gráficos de estilização das formas.

ARNHEIM (1998) considera que o pensamento é visual, essas reflexões contribuem para entendermos o processo mental no reconhecimento das formas e que, estas por sua vez, são

armazenadas em nossa memória conforme nossas experiências no “fluxo contínuo” do tempo. Entretanto, todo ato perceptivo subordina um fenômeno em conceitos visuais, que na mão dos artistas há uma variedade de estilo e particularidades de apresentação.

Nesse universo das “formas e das transformações,” mais uma vez, os artistas, incluindo os desenhistas, estão ampliando seu campo de atuação. A percepção aguçada é capaz de “ver uma coisa como outra” e as mãos habilidosas são capazes de realizar essas idéias. Como exemplo, MUNARI (2000) comenta que do estudo de determinadas formas de alguns peixes nascem as formas para as embarcações.

A capacidade em perceber e representar as formas, essa dinamicidade, está intimamente associado ao conceito de temporalidade. Segundo VILLAFANE (2000) o conceito de temporalidade é definido como a estrutura de representação do tempo real através da imagem. Isto significa que as técnicas representativas estão associadas a sua própria época. Pois, dependem de ferramentas disponíveis e de concepções de cada fase da humanidade. Essas técnicas exploram os elementos e substâncias apropriados para a composição visual.

Os elementos morfológicos, escalares e dinâmicos da imagem são os componentes para o arranjo visório de qualquer representação visual. Tanto para os desenhistas, pintores, cineastas, fotógrafos, enfim, qualquer profissional que trabalhe com a imagem, necessariamente deve conhecer o alfabeto visual.

A percepção e a representação visual aplicam-se ao comportamento humano em geral. Estágios sucessivos do desenvolvimento mental são evidenciados desde os primeiros rabiscos infantis. ARNHEIM (2006) comenta que as formas iniciais de representação visual possuem todas as características fundamentais da criação adulta sob formas elementares. Portanto, em todas as fases da vida animal, a percepção visual nos educa.

DONDIS (1988) expressou que uma maior inteligência visual implica em uma compreensão mais fácil de todos os significados que assumem as formas visuais. De modo geral, as informações que chegam ao cérebro através dos olhos são mais duradouras na memória.

Para Platão há quatro formas ou graus de conhecimento, do inferior ao superior: a crença e a opinião, o raciocínio e a intuição intelectual. Os dois níveis primeiros são compreendidos como o conhecimento sensível e o conhecimento inteligível, os dois últimos graus.

O atual *site* do GRÁFICA 2007 é um bom exemplo de uma bem elaborada comunicação visual. Os elementos visuais guiam o olhar dos usuários de modo a encontrarmos com facilidade e clareza os dados que nos interessam. Quanto ao aspecto artístico, a aparência desta página está contribuindo para que os momentos de acesso sejam agradáveis.

## **2.1 Os cinco sentidos**

São os órgãos dos sentidos que transmitem ao cérebro as informações exteriores ao corpo. A pele é considerada o maior órgão do corpo, ela avisa quando este está sendo invadido; a visão e audição são muito exploradas na formação do indivíduo, na complementação mútua de informações audiovisuais. O paladar e o olfato participam menos que os três anteriores do processo educativo e de defesa do corpo. Mas, todos, isolados ou juntos, têm sua importância.

SANTAELLA (1992) considera que os órgãos sensoriais funcionam, conseqüentemente, como janelas abertas para o exterior.

Para ARNHEIM (1998) a percepção visual é pensamento visual. O conjunto das operações cognitivas – do pensamento – não só é privilégio dos processos mentais, é também, ingredientes essenciais da própria percepção. São elas: a exploração ativa, seleção, simplificação, abstração, análise, síntese, complemento, correção, comparação. Para os empiristas a sensação e percepção dependem das coisas exteriores. São causadas por estímulos externos que agem sobre nossos sentidos e sobre o nosso sistema nervoso.

O cérebro responde na forma de sensação (uma cor, um cheiro), ou na associação de sensações numa percepção (vejo um objeto vermelho, sinto o sabor de uma fruta). A percepção organiza as sensações independentes e lhes transforma em síntese passiva.

Quando queremos aproveitar ao máximo alguns prazeres como: o beijo, o paladar, o olfato, o orgasmo, instintivamente, nós fechamos os olhos? Será que é porque a força das imagens “rouba” uma parte desses outros sentidos?

É inegável que o olhar possui uma energia capaz de traír a atenção de pessoas que estão pouco ocupadas. Todos nós já passamos pela experiência de estar olhando firmemente para alguém sem que essa pessoa perceba que está sendo observada e, de imediato essa pessoa também olhar para nós. Que energia é essa?

O conhecimento é a soma de associações das sensações na percepção de modo repetitivo e habitual. Como afirmamos anteriormente, necessitamos e confiamos em nossos sentidos e deles dependemos para nos guiarmos. Temos clareza que os deficientes visuais podem muito contribuir relatando sobre suas experiências cotidianas no esforço de tornarem independentes daqueles que lhes emprestam os olhos quando necessitam caminhar por curtas e longas distâncias.

## **2.2 Imagem e Imaginação**

A imagem – em grego - *ídolos* é o que sobrou do objeto percebido. É o que permanece retido na nossa consciência. A imagem seria o rastro deixado pela percepção. Para os empiristas a imagem é a associação de vários elementos independentes provenientes da sensação e dos movimentos corporais (ou da motricidade do nosso corpo) e unificados pela mente do sujeito. A imagem é uma síntese de sensações e movimentos.

A percepção observa as coisas e a imaginação não observa, pois observar é jamais ter uma coisa percebida de uma só vez e por inteiro.

Segundo CHAÚÍ (2006) a percepção observa porque alcança as coisas, as pessoas, as situações por perfis, perspectivas, faces diferentes que vão sendo articuladas uma às outras, num processo sem fim, podendo sempre enriquecer nosso conhecimento porque podemos perceber aspectos novos, ir completando o percebido com novos dados ou aspectos.

CHAÚÍ (2006) considera que enquanto o imaginário reprodutor procura abafar o desejo de transformação, o imaginário utópico procura criar esse desejo em nós. Pela invenção de uma

outra sociedade que não existe em lugar nenhum e em tempo nenhum, a utopia nos ajuda a conhecer a realidade presente e a buscar sua transformação.

O imaginário reprodutor opera com ilusões enquanto a imaginação criadora e a imaginação utópica operam como invenção do novo e da mudança, graças ao conhecimento crítico do presente. Mas, esse processo tem sua própria linguagem comunicativa. Que pode ser através de grafismos, verbal, gestual, entre outras.

### **2.3 Linguagem e representação**

Segundo CHAUI (2006) a linguagem articula percepções e memórias, percepções e imaginações, oferecendo ao pensamento um fluxo temporal que conserva e interliga as idéias.

Edmond Couchot parte da idéia de representação envolvendo um objeto da ordem da realidade visível em contraponto ao da simulação que trata do campo das imagens digitais. No entanto, os autores apresentam um conceito de objeto mais amplo, em termos peircianos, de que não necessariamente o objeto envolvido na representação tenha que se limitar ao campo do real. Para SANTAELLA (1998) “o objeto de uma representação pode ser qualquer coisa existente, perceptível, apenas imaginável, ou mesmo não suscetível de ser imaginada”.

Desse modo, o conceito de imagem presente na simulação ora defendida pelos autores, parte da idéia resultante de uma série de representações por se tratar de imagem sintética. Entenda-se por imagem sintética as imagens produzidas por computador, como resultado de uma série de abstrações. A imagem apresentada na tela de vídeo do computador é uma composição feita por pontos de luz, sendo esses pontos chamados *pixels* o resultado de combinações binárias – sistema numérico composto pelos *bits* 0 e 1, da qual trata a linguagem de máquina do computador. Já os *bits* 0 e 1 são representações dos pulsos elétricos 0 volts e +5 volts.

Para a teoria semiótica de Charles Sanders Peirce, filósofo, matemático e lógico, que pesquisou a linguagem dos signos, a linguagem é a única forma de síntese que dispomos para a ligação entre o exterior e interior. A partir do final do século XIX e primeira metade do século XX a teoria do conhecimento discutiu a linguagem em diversos campos do conhecimento.

Com a amplitude da linguagem para além do alfabeto verbal, destacam-se os elementos básicos que compõem o alfabeto visual. Com o conhecimento destes poderemos compreender ainda mais o nosso processo perceptivo e principalmente, sabermos organizar nossas composições visuais. Em síntese, esses elementos representam o modo como a percepção capta o campo visual e como nós podemos representá-lo no espaço, quer seja unidimensional, bidimensional ou tridimensional.

Segundo DONDIS (2003) “o que vemos é uma parte fundamental do que sabemos, o alfabetismo visual pode nos ajudar a ver o que vemos e saber o que sabemos”.

A tese da teoria da imagem defendida por Justo VILLAFÑE (2000) esclarece que os três fatores essenciais de uma imagem são: 1 - a seleção de uma realidade; 2 - a utilização de um repertório de elementos plásticos específicos e; 3 - a ordenação desses elementos de maneira sintática, de modo a produzir uma forma de significação icônica. E, estes fatores dependem de

dois processos gerais: da percepção e da representação.

Para ARNHEIM (apud VILLAFANE 2000) a representação consiste em “ver” dentro da configuração. Isto é, a percepção é um processo responsável pela seleção da realidade, pois, estimula um esquema que possa refletir a estrutura do estímulo equivalente perceptivo da realidade e, o pensamento visual inventa um equivalente pictórico para esse esquema.

Da mesma maneira, DONDIS (2003), fala dos elementos visuais como substância básica daquilo que vemos, e, em número reduzido: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento. São a matéria-prima de toda informação visual em termos de opções e combinações seletivas. A estrutura da obra visual é a força que determina quais elementos visuais estão presentes, e, com qual ênfase essa presença ocorre.

Descartes imaginou o espaço sendo reduzido ao plano, depois, imaginou a divisão desse plano em semi-planos, tais semi-planos poderiam ser nominados, quantificados e enumerados. A natureza é concebida como um sistema ordenado de causas e efeitos necessários, cuja estrutura é a matemática.

As teorias referentes ao espaço curvo da geometria euclidiana chegam a perturbar aos que não concebem que a menor distância entre dois pontos é um arco e não um segmento retilíneo. Esse é um exemplo da necessidade de amplo conhecimento e percepção aguçada para alcançar tamanha imaginação.

Para os racionalistas, a sensação e a percepção dependem do sujeito do conhecimento, a coisa externa é apenas ocasião para que tenhamos a sensação ou a percepção. O sujeito é ativo e a coisa externa é passiva.

A percepção possui as seguintes características: é o conhecimento sensorial das formas ou de totalidades organizadas e dotadas de sentido e não a soma de sensações elementares. Sensação e percepção são o mesmo. É o conhecimento de um sujeito corporal, uma vivência corporal. O mundo exterior não é uma coleção ou soma de coisas isoladas. É organizado em formas e estruturas complexas, dotadas de sentido.

A percepção é uma relação do sujeito com o mundo exterior e não uma reação psicofisiológico (empiristas) e nem uma idéia formulada pelo sujeito (intelectualistas).

A relação dá sentido ao percebido e aquele que percebe - um não existe sem o outro. Uma experiência é dotada de significação. O percebido é dotado de sentido, faz parte do nosso mundo e de nossas vivências.

## **2.4 Teoria da Gestalt**

Os órgãos são superfícies, passagens capazes de explicar alguns dos fatores, os mais propriamente sensórios da percepção, mas não são capazes de explicar porque toda percepção adiciona algo ao percebido, algo que não está lá fora, no mundo fenomênico, e que não faz parte, portanto da estimulação. Para Santaella, a mente é a responsável pela tarefa em realizar a síntese, a elaboração da compreensão, do significado tanto do que está lá fora quanto da estimulação que é produzida como efeito.

O problema da percepção é exatamente pesquisar a passagem dos órgãos sensoriais ao

cérebro, pois algo se percebe e algo se acrescenta. O que acontece dentro do cérebro? Eis a questão.

A Psicologia da forma ou *Gestaltismo* ou psicologia da *gestalt*, é um dos muitos ramos da Psicologia. Desenvolveu-se a partir de 1912, pela necessidade da existência de uma teoria que salientasse sobretudo o aspecto global da realidade psicológica, não esquecendo o valor e a necessidade da experimentação científica.

Os grandes fundadores desta escola foram os psicólogos: Max Wertheimer (1880-1943), Wolfgang Kohler (1887-1967) e Kurt Koffka (1886-1940). Estes três psicólogos, depois de 1910, trabalhando na Universidade de Frankfurt, criticaram fortemente a escola de Wundt (1832-1920), fundador da psicologia moderna e responsável pelo primeiro laboratório de psicologia experimental. Wertheimer conseguiu provar experimentalmente, diferentes formas de organização perceptiva: o *campo visual* é apercebido de forma organizada e com significado distinto para cada pessoa. O conhecimento do mundo se obtinha através de elementos que por si só constituem formas organizadas.

O termo *Gestalt* significa uma integração de partes em oposição à soma do “todo”. É geralmente traduzido em inglês, espanhol e português, como estrutura, figura, forma. Entretanto, os dicionários apresentam amplas e diversas definições de *Gestalt*.

A psicologia da forma se apóia na fisiologia do sistema nervoso, quando procura explicar a relação sujeito-objeto no campo da percepção. Segundo essa teoria o que acontece no cérebro não é o que acontece na retina. Segundo GOMES (2003) “a excitação cerebral não se dá em pontos isolados, mas por extensão. Não existe, na percepção da forma, um processo exterior de associação de várias sensações. A primeira sensação já é de forma, já é global e unificada.”

É afirmação de GOMES (2003) que nós não vemos partes isoladas dos objetos, mas relações, isto é, uma parte na dependência de outra parte. Para nossa percepção, que é resultado de uma sensação global, as partes são inseparáveis do todo e são outra coisa que não elas mesmas, fora desse todo.

Para o paradigma cartesiano do dualismo, ou o mundo exterior afeta a mente e seríamos meros efeitos submetidos às forças externas ou, o agente psicológico age sobre o mundo inerte que aguarda nossa doação de sentido e vida.

Em oposição ao paradigma cartesiano, segundo SANTAELLA (1992) a teoria *gestáltica* sugeriu que a síntese é produzida por uma realização característica do sistema nervoso central, chamada de organização sensorial. Os psicólogos da *gestalt* realçaram o caráter espontâneo do processo de percepção, no entanto, postularam ainda que haveria uma correspondência entre a estimulação retiniana e nossa consciência das coisas. A *isomorfia* então é um dos postulados entre o que existe na mente e na retina e o que acontece na mente. Mas como essa síntese ocorre, ainda é o problema da percepção.

### **3 Considerações Finais**

O mundo está aí para ser visto, ouvido, cheirado, tocado, sentido e percebido por mentes de percepção aguçada. Essa percepção que é capaz de prever situações e desenvolver idéias é



fruto do desenvolvimento dos nossos sentidos, em particular, neste texto, os nossos olhos, que incessantemente observam coisas e selecionam o que nos interessa. Para PEDROSA (1996):

O problema da apreensão do objeto pelos sentidos é o problema número um do conhecimento humano. A primeira aquisição científica, a primeira aquisição filosófica e a primeira aquisição estética estão reunidas de início no nosso poder de perceber as coisas pelos sentidos. O primeiro olhar do homem contém em si, em germe, todo o futuro de sua civilização. Em que consiste esta apreensão do objeto pela visão? Em distinguir lá fora uma dada estrutura. Tudo no mundo está aí para ser visto, ouvido, cheirado, tocado, sentido, percebido, enfim. Esta é a experiência imediata. Sobre ela o homem construiu os impérios, edificou seus monumentos, organizou a vida, elaborou a ciência, inventou as religiões com os seus deuses, criou a arte.

Do ápice dessas realizações imensas, o homem tende a esquecer a célula, a base humilde de todas essas conquistas e maravilhas, a percepção.

Para concluir, conforme temos argumentado, a produção de imagens bem elaboradas possui estruturas que dão suportes científicos ao explorar teorias e leis visuais, percepção, leis da *gestalt*, entre outras. Portanto, os profissionais das artes visuais têm a necessidade de apropriar-se dessas regras e empregá-las em sua produção, visto que o público consumidor está ampliando e, ao mesmo tempo, tornando-se mais exigente. Isso nos leva a considerar que somente farão sucesso aqueles que estiverem bem preparados. Portanto, artistas e desenhistas, mantenham-se alertas e atualizados. Essa é a nossa contribuição.

## Referências

- [1] **Computer-Aided Design**, Elsevier Science, pp. 101-110, v. 27, nº 2, 1995.
- [2] ARNHEIM, Rudolf. **Intuição e Intelecto**. São Paulo. Martins Fontes. 1989.
- [3] \_\_\_\_\_. **Arte e Percepção Visual**. São Paulo. Joli. 1989.
- [4] \_\_\_\_\_. **Consideraciones sobre la educación artística**. Barcelona: Paidós, 1993.
- [5] \_\_\_\_\_. **El pensamiento visual**. Barcelona: Paidós, 1998.
- [6] \_\_\_\_\_. **Arte e Percepção Visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Thompson, 2006.
- [7] CHAUI, Marilena. **Convite à filosofia**. São Paulo: Ática, 2006.
- [8] DONDIS, D. A. **La sintaxis de la imagen. introdução al alfabeto visual**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. AS. 1998.
- [9] \_\_\_\_\_. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fonseca, 2003.
- [10] GOMES, José Filho. Gestalt do Objeto. **Sistema de leitura visual da forma**. São Paulo. Escrituras. 2003.
- [11] MUNARI, Bruno. **Diseño y comunicación visual- contribución a una metodología didáctica**. Barcelona: Gustavo Gili, 1985
- [12] \_\_\_\_\_. **¿Cómo nacen los objetos?**. 8. ed. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.
- [13] PEDROSA, Mário. **Forma e percepção estética**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

- [14] SANTAELLA, Lucía. **A percepção**. São Paulo. Experimento. 1992.
- [15] SANTAELLA, Lucía; NÖTH, Winfried. **Os três paradigmas da Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1998.
- [16] VILLAFañE. Justo. **Introducción a la teoría de la imagen**. Madrid. Ediciones Pirámide. 2000.