

GLOSSÁRIO DE TERMOS DOS TEXTOS DE APOIO EM ARTE VISUAL. *

*

Estes verbetes foram elaborados para auxiliar o entendimento dos termos utilizados no material de apoio didático das disciplinas sob minha responsabilidade, com o fim de facilitar as leituras neste contexto.

A

Abstrata: aparência das obras de arte não figurativas, que não fazem referência ao mundo natural e que operam por meio de cores, traços, texturas e formas não referenciadas e/ou reconhecíveis.

Abstração: tendência das manifestações artísticas que se afastam dos referenciais do mundo natural na concepção e criação de suas obras. Operam por meio das qualidades matéricas e substâncias de expressão.

Abstração geométrica: uso de figuras e/ou formas geométricas valorizando aspectos cromáticos, matéricos e estruturais.

Abordagem: se refere à aproximação analítica sobre obras de arte, artistas, movimentos, estilos e outras manifestações em Arte Visual que motivem estudos e pesquisas.

Academia: nome dado a ambientes e/ou escolas de arte, em geral, clássicas destinadas ao ensino tradicional.

Agradável: qualidade atribuída, em geral, a obras que valorizam aspectos decorativos e ornamentais.

Aisthesis: palavra grega que gerou Estesia e Estética.

Alegoria: figurativização encenadas de conceitos abstratos como liberdade, paz, caridade, etc. em obras de arte visual.

Antiarte: termo que se refere à arte que se manifesta em oposição à tradição ou à arte vigente em um certo período. Pode-se considerar que uma das primeiras manifestações antiartísticas surgiram com o Dadaísmo.

Aparato: o mesmo que aparelho, um dispositivo construído para auxiliar ou realizar tarefas produzindo efeitos ou resultados tangíveis e/ou observáveis.

Aparelho: O mesmo que aparato.

Aparência: aspectos visuais percebidos numa obra de arte constituído pelas formas, cores e organização estrutural da imagem.

Apreciação: procedimentos e processos de abordagem dedicado à observação, apreensão e análise de obras de arte.

Arte: *Manifestação estética humanidade.* Definição didático-pedagógica que uso para abordar as questões fundadoras das ocorrências artísticas nas diferentes modalidades expressivas.

Arte ambiental: manifestações artísticas realizadas do meio ambiente natural ou urbano mediante arranjo, ocupação, intervenção, apresentação e modificação do estado anterior do ambiente que permita o transito e a apreciação do novo estado.

Arte Plástica: nome atribuído à tendência estética decorrente da manipulação de materiais destinados à formatação de obras de arte. O nome descende do *Plastikós* grego que se referia à propriedade da argila de aceitar e manter as intervenções sobre ela.

Arte pela arte: tendência da arte do final do século XIX que preconizava a liberdade da arte de qualquer influência moral, filosófica ou política voltada para si mesma, seus próprios valores e finalidades expressivas.

Arte Visual: nome atribuído às manifestações artísticas, a partir do século XX, nas quais era possível, além da manipulação de materiais, obter imagens por meios técnicos, com auxílio de aparelhos como os fotográficos e

cinematográficos analógicos e/ou digitais. Hoje em dia o termo cobre também as manifestações contemporâneas como Instalações e demais Intervenções ambientais e Performances.

Audiovisual: manifestação de caráter sincrético, que reúne imagem, movimento e som na produção de efeito de veridicção, virtualizado por meio de projeções espaciais em ambientes ou em monitores eletrônicos e digitais.

Automatismo psíquico: conceito tomada da psicanálise de Freud pelos Surrealistas para se referirem ao processo de criação que utilizavam. Consiste na tentativa de eliminar o controle racional sobre o processo criativo.

Atributo: característica que servem para a identificar aspectos formais ou descritivos de uma obra mediante características e qualidades personalizadas ou simbolizadas.

Autonomia: postura artística decorrente das vanguardas e expandidas no século XX, no intuito de garantir a posição dos artistas e da arte como atividade relevante para o contexto sociocultural.

B

Belas Artes: termo originado das Escolas de Belas Artes Francesas dedicadas ao ensino artístico com base em metodologias prescritivas baseadas na conservação e aprimoramento dos valores estéticos clássicos tradicionais.

Belo: característica atribuída às obras de arte tradicionais cujo termo se originou na filosofia grega em referência a um ideal de beleza concebido metafisicamente a partir de um padrão moral ou ético equivalente ao bem. Não deve ser confundido com o bonito ou agradável relativo ao gosto no senso comum.

Bidimensional: termo usado para identificar obras cujos suportes possuam apenas duas dimensões: largura e altura. Em geral manifestações como pinturas, desenhos, gravuras, fotografias entre outras que sejam apresentadas em superfícies planas.

Bidimensionalidade: Característica e propriedade de obras Bidimensionais.

Bienais: eventos realizados a cada dois anos. Os mais conhecidos na área de arte visual são: A Bienal de Kassel na Alemanha, a de Veneza na Itália e a de São Paulo no Brasil.

Body art: modalidade de expressão artística onde o corpo é expressão ativa e gestual como também pode ser o suporte da obra, recebendo diversas aplicações como tintas, produtos ou instrumentos que agem na superfície da pele, causando interferências e, algumas vezes, até mesmo lesões físicas e mutilações.

C

Ciência: campo de produção do conhecimento por meio de métodos sistemáticos para uso e aplicação humanos.

Ciências Humanas: campo de conhecimento envolvendo estudos relacionados a áreas como: filosofia, história, sociologia, antropologia, psicologia, entre outras que visam a construção do conhecimento em si, sem aplicações práticas em inventos, bens e produtos.

Ciências Naturais: campo de conhecimento que envolvendo estudos relacionados a áreas como: astronomia, física, biologia, química e geologia entre outras que visam a produção de conhecimentos aplicáveis a inventos, bens e produtos.

Cinema: processo de captação e reprodução analógica ou digital de imagens em movimento, com ou sem sons, com o fim de criar ilusão cinética de ação. Hoje em dia seu equivalente é o Audiovisual.

Circuito de arte: conjunto de eventos realizados no ambiente socioeconômico e cultural, como mostras, salões entre outros, cuja finalidade é promover a inserção de artistas e obras no mercado de arte por meio da apreciação, difusão e comercialização.

City art: manifestações de arte ambiental que tomam a cidade como suporte interferindo em seus espaços ou utilizando-os para as manifestações artísticas.

Clássico: termo que se refere à aparência de obras de arte baseadas no período correspondente ao domínio cultural de Grécia e Roma, de 2000 a.C. até aproximadamente o século V d.C.

Cognitivo: aspecto intelectual das competências e habilidades humanas relacionadas à memória, raciocínio e operações mentais complexas.

Configuração: ato ou processo de dar forma às obras de arte por meio de substâncias e estratégias constitutivas. Podem ser visuais, plásticas ou virtuais.

Conhecimento: conjunto de saberes acumulados pela humanidade ao longo do tempo úteis ao contexto histórico e cultural na preservação da identidade e na aferição e transformação de valores sociais.

Conservação: campo de atividades em dedicado à avaliação, restauro e preservação de obras de arte, de objetos ou monumentos históricos.

Conteúdo: essência constitutiva das obras de arte orientada pela estrutura formal, temas, assuntos, relações e proposições estéticas determinadas pelo produtor para dar existência a elas.

Colorido: distribuição das cores em relação ao campo plástico.

Comercial: aspecto econômico de uma obra de arte que visa prioritariamente o mercado como destino final da produção artística.

Composição: sistema tradicional de organização de elementos de uma obra de arte segundo regras definidas e difundidas com vistas ao estabelecimento de padrões visuais e plásticos hegemônicos na estruturação formal das obras.

Conceitual: manifestações estéticas que valorizam os aspectos cognitivos em detrimento dos aspectos pragmáticos. As ideias são mais importantes do que os objetos. Apropriações, montagens, intervenções, instalações e performances são atitudes compatíveis com esta proposta.

Contorno: distinção entre elementos em uma mesma superfície mediante contraste, justaposição e superposição delimitando limites entre figuras, campos, áreas ou demais diferenças na constituição de variações que sugerem variações e limites na imagem.

Co-operadores: termo aplicado ao processo de possibilitar a interatividade dos apreciadores sobre as obras e no processo de apreensão estética.

Contraste: oposição acentuada de diferenças entre elementos constituintes de uma mesma obra de arte por meio de variações tonais, cromáticas e texturas entre outras possibilidades de distinção opositiva.

Cor: efeito visível que a luz branca provoca no ser humano mediante a iluminação do meio ambiente. No campo das aplicações artísticas as *Cores primárias* (ou geratrizes), são aquelas que proporcionam a criação de outras mediante combinação; *Cores secundárias*, resultantes da combinação de duas primárias; *Cores terciárias*, resultantes da combinação de cores secundárias. Cores espectrais são as obtidas da refração do espectro luminoso, suscetíveis a variação de frequência; Cores Neutras obtidas de outras fontes que não a luz, suscetíveis a variação de intensidade. Acromias, são preto, branco e cinzas, suscetíveis a variação de intensidade.

Corpóreo: aspecto formal de obras de arte, também chamado de Matérico relativo ao aspecto físico e material característico de obra de arte objetual, em geral, realizadas em suportes ou materiais que sejam tangíveis, concretos e palpáveis.

Corpus: diz-se da unidade ou conjunto de objetos, dados e informações selecionadas como fonte de estudo numa determinada área de conhecimento.

Criação: conjunto de atos e/ou procedimentos intelectuais, técnicos e materiais que fazem parte da constituição e realização das obras de arte em geral.

Crítica: gênero literário dedicado à avaliação e valoração de obras de arte como mediação entre, obras, produtores e apreciadores.

Crítico: pessoa dedicada a formulação de textos críticos sobre arte.

Cromático: aspecto visual de conjunto produzido pela distribuição das cores nas obras de arte.

Cultura visual: campo de estudos de processos culturais relacionados à produção, acesso e consumo de imagens em sistema de informação midiáticas distribuídas por meios convencionais e/ou digitais e em rede.

D

Decorativo: efeito obtido pelo uso de imagens em ambientes com o fim de torná-lo agradável ao olhar.

Desenho: o conceito tradicional se refere a imagens obtidas por meio de intervenção gráfica sobre superfícies, contudo, no contexto contemporâneo a palavra tomou dimensões muito mais abrangentes incluindo desde as proposições, projetos e aspectos conceituais experimentais e propositivos que ampliam sua abrangência.

Desconstruir: processo de reordenação da expressão mediante o anulamento de valores anteriores para assunção e desenvolvimento de novos valores

Destinador: em semiótica discursiva diz-se de quem ou o que propõe e dirige a manifestação discursiva produtora de sentido e significação.

Destinatário: em semiótica discursiva diz-se de quem recebe a manifestação e articula seus sentidos a partir da estrutura produtiva e veiculadora da manifestação discursiva.

Difusão cultural: promoção e realização de eventos com o fim de dar conhecimento e informar sobre a produção artística para dar divulgação à arte visando sua apreciação, valorização e preservação.

Disciplina: designação de um conjunto de conhecimento, passíveis de serem organizados, para serem utilizados, no contexto acadêmico, como conteúdos em atividades de ensino-aprendizagem.

Dissertação: manifestação verbal destinada a informar dados e condutas desenvolvidas para produção de conhecimento acadêmico.

Discurso: em semiótica discursiva é uma manifestação sensível, verbal, visual, sincrética ou de qual ordem for, que possa ser entendida como texto para apreensão de sentido e significação.

Documentos: conjunto de objetos de diversas ordens e origens que podem ser utilizados como fontes de informação para o desenvolvimento de estudos e pesquisas.

Domínios: conjunto de conhecimentos e/ou habilidades capazes de serem aplicados em diferentes campos de atuação humanos.

E

Escultura: nome usual aplicado às obras de arte tridimensionais, em geral, produzidas em pedra ou madeira, por meio do corte e escavação para retirada de material até a obtenção do objeto final pretendido. O uso no senso comum, costuma atribuir este nome a todas as obras tridimensionais.

Espacialidade: termo retirado de espaço e que se refere a transformação dos aspectos visuais do meio ambiente convertidos em qualidades, valores plásticos e substâncias de expressão em áreas, superfícies e volumes constituintes das obras de arte.

Esteta: Estudioso dedicado ao conhecimento em estética, apreciador da arte.

Estética: termo derivado do grego *Aisthētikos*, cujo sentido é sensível, sensitivo; Alexander Gotlieb Baumgarten, foi o primeiro filósofo usar este termo para definir o conceito como ciência do belo e da arte; Hoje em dia, entende-se como o aparato teórico/filosófico que ampara os estudos epistemológicos da arte e suas manifestações; *Estético*, pertinente a estética, qualidade inerente a uma obra de arte.

Estésico: ver *Aisthēsis* e Estética.

Estratégias: chamo de *estratégias criativas* ou de *criação*, os meios, processos e procedimentos usados para produção artística.

Estúdio, pintura de: pintura realizada em ambiente fechado, no atelier.

Experimentação: processos de criação, criativos e inventivos utilizados pela arte a partir do Modernismo para o desenvolvimento de estratégias criativas.

Expressão: Conjunto de procedimentos técnico/intelectuais dos quais a arte se vale para manifestar-se; manifestação artística.

F

Figura: aspecto formal de imagens que se assemelham a algo conhecido ou reconhecível no mundo natural.

Figurativo: características das obras de arte que se apropriam de aparência integral ou parcial de aspectos reconhecíveis do mundo natural.

Filosofia: de modo geral é a investigação crítica aplicada sobre a busca e o desenvolvimento de análises sobre os princípios do conhecimento adquirido ou produzido pela humanidade.

Filosófico: relativo à Filosofia.

Fonte: manifestação ou documento utilizado para estudos e desenvolvimento de pesquisas. *Fonte primária* ou direta quando é original na sua forma e suporte. *Fonte secundária* ou indireta quando é cópia, reprodução ou interpretação de algo original.

Forma: aparência geral das obras de arte percebidas e apreendidas pelos sentidos constituída das relações entre os elementos de expressão e qualidades sensível, plásticas e/ou substâncias de expressão.

Formato: Aparência geral das obras de arte incluindo sua presença no espaço nas suas montagens e suportes.

Fotografia: processo técnico de captação, transformação e registro de imagens, obtidas partir da luz por meio de aparelhos óticos.

Funcional: aspecto utilitário relativo ao desempenho de algo no cumprimento da finalidade para qual foi produzida. *Funcionalidade*, propriedade de ser funcional.

G

Galeria: lugar em que se constitui o ambiente onde são realizadas exposições de arte. Podem ser mantidas por *marchands*, colecionadores, instituições particulares ou públicas.

Gênero: categoria estética usada para determinar certas recorrências artísticas comuns como: Natureza Morta, Retratos, Paisagens, Marinhas entre outras possibilidades.

Gestalt: teoria originária da psicologia da percepção que estuda as configurações visuais a partir das interpretações realizadas pelo cérebro humano estabelecidas a partir dos sentidos em sua relação de apreensão do mundo sensível baseados na ideia de figura/fundo.

Gestual: poética pictórica que toma como base para a produção artística a gestualidade, a ação e os movimento do corpo como elementos de valor no processo criativo, Action Painting.

H

Happening: do inglês, acontecimento, manifestação artística com a finalidade de convocar e envolver os espectadores em processos estéticos interativos.

Harmonia: aspecto plástico tradicional referente a combinação entre elementos de uma obra para causar a sensação de coerência, estabilidade e unidade cuja finalidade é produzir o efeito de prazer no espectador.

Hardware: termo amplamente utilizado em informática para identificar os componentes materiais de um sistema de computador; pode ser usado para identificar o conjunto de instrumentos, ferramentas e máquinas utilizados para a realização das obras de arte.

Híbrido: processo constituído por partes que, originalmente, não seriam integradas. Diz-se dos processos artísticos nos quais são misturados elementos díspares com o fim de buscar soluções inusitadas ou criativas por meio da interação de modalidades originariamente distintos: pintura + escultura, fotografia + pintura e outras variações. Também chamado de *Mix Media*.

Hipótese: uma resposta antecipada e suposta, sendo provável ou não, formulada com o fim de problematizar uma situação de estudo ou de pesquisa em busca da solução de problemas ou destinada a uma Tese.

Humanidades: ver ciências humanas.

I

Ícone: do grego *eikon* (imagem). Termo usado para se referir a imagens figurativas, também utilizado na pintura religiosa para identificar obras realizadas em pequenos suportes, em geral, segundo modelos predeterminados.

Iconografia: do grego *eikonografos*, se refere aos estudos das imagens a partir da descrição de seus aspectos formais e conceituais na constituição das figuras, seus sentidos e significação.

Iconologia: do grego *eikonologos*, que se refere ao estudo das imagens mediante seus aspectos simbólicos, míticos e sociais.

Imersão: processo requerido para apreciação ou apropriação de obras de arte que usam estratégias interativas e que requerem a coparticipação, presença física ou virtual de espectadores e público.

Instalação: na arte contemporânea é a ocupação de espaço por meio da distribuição de elementos num dado ambiente, natural ou artificial, aberto ou fechado, onde se apreende a informação artística mediante relações de vivência espaço/temporais tomadas diretamente do percurso e imersão na obra de arte.

Instrumento: objeto ou ferramenta que serve para a manipular e transformar materiais, mediante habilidades manuais para a criação ou expressão artística.

Intenção: propósito que move ou motiva a produção de uma obra de arte com o fim de produzir um determinado efeito de sentido no espectador. *Intencionalidade*, o ato intencional.

Interatividade: possibilidade de promover a relação entre obras e espectadores por meio de participação presencial ou remota.

Interiores, pintura de: pintura que tomam como temas cenas em ambientes internos e fechados.

Interpretação: atividade de tradução de obras de arte em informação acessível aos sentidos ou à cognição.

Intervenção: manifestação artística que ocorre por meio de interferência em ambientes diversos, utilizando materiais ou ações com finalidade de expor conceitos ou ideias estéticas.

L

Linguagem: sistema da língua estruturado e normatizado que serve de comunicação mediante transferência de informações, conceitos ou ideias por meio de palavras. Em sentido amplo, pode-se entender linguagem como qualquer processo que pressupõe a comunicação de ideias entre pessoas.

Linguagem expressiva: em sentido livre, meios pelos quais se dá a organização e expressão das ideias nas formas adotadas nas obras de arte para transferir ou informar valores estéticos. Melhor conceito para isto é o de *Poética*.

Luminosidade: termo retirado da iluminação do meio ambiente e se refere a transformação em efeitos luminosos, convertidos em aspectos plásticos, qualidades sensíveis, valores e substâncias de expressão e constituição das obras de arte visual.

M

Manifestação: ato de exprimir, revelar conceitos e condutas estéticas publicamente. Dar existência a obras de arte.

Manifesto: no campo da arte visual, edição e publicação de texto, em geral conceitual e/ou explicativo, com o fim de divulgar, conclamar, propor e defender proposições artísticas.

Marchand: comerciante de arte, mercador de arte.

Matéria: produtos não industrializados que servem para a criação, confecção e elaboração dos objetos em arte visual.

Materiais: produtos elaborados, pré-transformados ou industrializados, que servem para a criação, confecção e elaboração dos objetos em arte visual.

Mercado: no contexto da arte visual se refere aos processos de produção e os meios, estratégias e estrutura de venda, investimento e especulação com obras de arte.

Metáfora: sentido figurado atribuído a imagens utilizadas em arte para produzir significação por associação ou comparação com elementos não presentes na obra.

Mimesis: termo de origem grega que se refere às habilidades de imitação do visível.

Mitologia: narrativas sobre a existência ou comportamentos de deuses, heróis e demais personagens, em geral sobrenaturais, típicas das civilizações humanas desde a antiguidade.

Modalidade expressiva: categoria ou conjunto de manifestações artísticas dentro de um campo estético delimitado: visual, sonoro, cênico, audiovisual e literário, entre outros, incluindo subcategorias em cada uma delas.

Monocromia: pintura em que se utiliza de diferentes valores de um mesmo tom, gradação tonal de um mesmo croma.

Monografia: texto que trata de um só assunto ou de um aspecto comum entre dois ou mais assuntos. Produção acadêmica individual.

Multidimensional: obras que envolvem aspectos relacionados as quatro dimensões convencionais do espaço: Altura, Largura, Profundidade e Temporalidade envolvendo aspectos luminosos, espaciais e cinéticos.

Monumentalidade: obras de arte de grandes dimensões à exemplo dos monumentos, construções e edificações arquitetônicas de palácios, templos e túmulos.

Múltiplos: objetos reproduzidos a partir de uma base original: matriz ou processo que não resultam em imagens idênticas na relação entre umas e outras.

O

Objet trouvé: termo de origem francesa traduzida por objetos encontrados. Características de obras que se apropriam de objetos e os integram ou destacam como proposição estética, destituindo-os de suas funções originais por meio de apresentação, montagens, colagens, assemblagens entre outras possibilidades. *Ready Mades*.

Objeto de Estudo: no contexto da pesquisa o assunto, tema ou recorte que se faz para delimitar as abordagens de investigação e produção de conhecimento.

Objetual: termo usado para fazer referência a obras manifestas corporalmente por meio de físicos, suportes e estruturas bidimensionais e/ou tridimensionais.

Objetualidade: características de obras objetuais.

Obra Arte: termo genérico usado para fazer referência as manifestações artísticas produzidas por artistas individualmente, coletivos artísticos ou sistemas e processos de instauração e difusão de ocorrências e intervenção em ambientes.

Observação: ato de aproximação e apreensão das manifestações estéticas.

Orientação: atitude de dirigir, encaminhar e acompanhar atividades acadêmicas ou artísticas.

Ornamental: obras cuja finalidade é atender a funções prioritariamente decorativas.

P

Perceptual: relativo ou próprio da percepção, aquilo que se pode captar através dos sentidos.

Performance: ação desempenhada em um ambiente por um ou mais indivíduos, possibilitando a participação e apreciação interativa e imersiva dos apreciadores. *Performer*, quem realiza a Performance.

Persona: identidade pessoal ou idealizada e/ou criada como estratégia artística.

Personalidade: características de obras ou de um artista que manifestam idiosincrasias significativas na aparência das manifestações estéticas.

Perspectiva: procedimento ótico, utilizado nas imagens para produzir ilusão, efeito de profundidade, tridimensionalidade e volume.

Perspectiva Aérea: procedimento pictórico para produzir efeito de volume e profundidade por meio de efeitos cromáticos.

Perspectiva Hierárquica: procedimento plástico para produzir o efeito de volume e profundidade mediante a diferença de tamanhos entre elementos e figuras gerando efeito de importância em função do tamanho ao destacar alguns elementos em relação a outros.

Perspectiva simultânea: procedimento utilizado pelos cubistas para produzir o efeito de sentido de temporalidade em suas obras, ao apresentar vários ângulos e posições de objetos ou formas em suas obras.

Pesquisa: processo de investigação utilizado para obter dados para serem processados ou usados em trabalhos científicos, artísticos, técnicos ou acadêmicos, entre outros.

Pesquisa em Arte: se refere aos processos e procedimentos para execução de trabalhos artísticos, envolve investigações sobre artistas, estilos, escolas, movimentos, tendências entre outras possibilidades de coleta de dados, amparadas ou não por teorias, destinada ao desenvolvimento e realização de produções e manifestações artísticas.

Pesquisa sobre Arte: se refere ao trabalho de investigação destinado a colher dados sobre as manifestações artísticas em geral e amparadas por teorias, destinada a produção, ampliação e difusão do conhecimento no campo da arte.

Pietà: termo italiano que se refere a obras que mostram a Virgem com Cristo morto.

Pintura ao ar livre: pintura realizada fora do estúdio, no meio ambiente, *plen air*, com o fim de apreender os valores luminosos e espaciais.

Pintura de Salão: termo usado para identificar as pinturas de inspiração acadêmica para salões tradicionais.

Poética: termo originário do *Poien* grego que se refere aos processos e de execução/realização de algo. Passou a ser usado a partir do Renascimento Italiano para se referir aos fazeres da arte. Em termos de uso e significação é mais preciso e eficiente do que Linguagem.

Policromia: obras de arte visual realizadas em várias cores.

Ponto de fuga: lugar designado em perspectiva para onde correm as linhas paralelas num dado plano ótico.

Práxis: práticas e ações destinadas a realização de manifestações artísticas ou conceituais.

Procedimento: termo genérico que se refere aos passos, processos e percursos utilizados na produção de obras de arte.

Processo: o conjunto de atividades requeridas ou empreendidas para a realização de obras de arte.

Processual: se refere a manifestações artísticas que valorizam mais o processo do que os resultados em si. Os resultados são documentos do processo realizado e não um fim em si mesmos.

Produção: no campo da arte visual se refere aos processos ou ao conjunto de obras realizadas por alguém ou pertinentes a um período, local, escola ou tendência.

Projeto: plano de trabalho ou pesquisa dedicado a estabelecer um percurso lógico ou sequenciado para a realização de tarefas e atividades de cunho artístico, profissional ou acadêmico.

Proporção: correlação de equivalência entre as dimensões e medidas utilizadas entre os elementos de uma dada obra de arte para criar efeitos naturalistas.

Proposição: termo genérico relativo aos processos escolhidos ou definidos por um artista ou coletivo artístico para a realização de manifestações estéticas/artísticas que não se filiam a tendências nem seguem, necessariamente, estilos, modelos, movimentos ou manifestos.

R

Ready-made: termo usado por Marcel Duchamp, em 1913, para se referir ao uso de objetos já existentes para uso ou adaptação em obras de arte.

Registro: marca utilizada em gravura ou impressão para superpor cores numa mesma impressão. Também pode se referir aos sistemas de documentação utilizados para a preservar informações sobre obras de arte por meio de textos, fotos, vídeos, audiovisuais no intuito de garantir o acesso aos dados.

Representação: diz respeito a existência de aspectos imagéticos, nas das obras de arte, que se referem a coisas e objetos identificáveis no mundo natural.

Retábulo: Painel, em geral pictórico, utilizado nos altares das igrejas.

Rituais: procedimentos que incluem comportamentos de caráter simbólico instituídos ou emergentes de crenças destinadas a obtenção de proteção ou benesses espirituais ou pragmáticos praticados por pessoas, grupos ou comunidades com fins místicos.

S

Salões: eventos coletivos cuja finalidade é mostrar tendências, posturas ou possibilitar a inserção de artistas no circuito e no sistema de arte.

Seção áurea: divisão do segmento em média e extrema razão, numa relação aproximada de 2 por 1, conduta utilizada pela tradição artística acadêmica como o fim de produzir efeito de proporcionalidade em composições assimétricas.

Semiótica: disciplina que se propõe ao estudo dos sentidos nas manifestações sígnicas produzidos pelo ser humano.

Simbólico: características de obras de arte que evocam aspectos subliminares não tangíveis, materiais, concretos ou evidentes que dependem, em geral, de crenças compartilhadas num dado ambiente social.

Sensível: aspecto relativo à percepção e aos sentidos que antecedem a relação cognitiva na interação com fenômenos naturais ou culturais.

Sentidos: uma interpretação diz respeito aos aparelhos sensórios do organismo capazes de conectarem o corpo ao meio ambiente. Outra interpretação diz respeito à capacidade de captar e apreender e compreender dados e informações integradas ao meio e as diversas manifestações culturais, entre elas, as obras de arte.

Significação: sentidos obtidos de manifestações culturais por meio de análises de caráter semiótico ou estrutural.

Sincrético: diz-se da capacidade de reunião de diferentes modalidades expressivas na configuração de uma só obra.

Sistema: o Sistema de Arte é o conjunto de condutas e comportamentos sociais que envolvem desde a produção das obras de arte, sua difusão, comercialização, conhecimento e preservação.

Software: termo utilizado em informática para identificar a parte não material de sistemas de computação, os programas operacionais. Em arte podemos entendê-lo como a parte conceitual de um processo de criação.

Sombra: área não iluminada de uma imagem.

Substâncias: no contexto da arte visual se refere às qualidades sensíveis dos materiais, processos e procedimentos que dão existência às obras de arte transformando-as em substâncias de expressão.

T

Temporalidade: aspecto relacionado ao conceito abstrato de tempo e que se refere ao deslocamento das coisas, pessoas ou provocadas por fenômenos naturais cujo efeito cinético sugere movimento.

Teoria: conjunto de conhecimentos e informações produzidas e acumuladas a respeito de um assunto, área ou campo de pesquisa destinados a embasar ou melhorar a compreensão dos fenômenos socioculturais.

Texto: ocorrência verbal escrita relativa ou uso de palavras e suas conexões para produção de sentido. Na semiótica discursiva é a manifestação acessível ao intelecto configurada por meio de palavras, imagens, sons e todos os outros meios capazes de consolidar e proporcionar acesso a informação e significação.

Terminologia: conjunto de termos próprios ou específicos de uma área que a identifica e distingue de outras.

Tese: do grego *Thesis*, cujo sentido é proposição, na academia é usado para se referir a uma proposição teórica emergente de uma investigação com o fim de promover a defesa de uma posição particular e estruturada cientificamente a partir de hipóteses e demais elementos da estrutura metodológica adotada.

Tridimensional: o conjunto das três dimensões espaciais – altura, largura e profundidade que correspondem à tridimensionalidade inerente ao mundo natural que podem ser imitadas, simuladas ou realizadas materialmente em obras de arte.

Tríptico: painéis pictóricos formados por três partes componentes de um retábulo.

Trompe-l'oeil: termo francês que significa “*enganar a vista*” utilizado na elaboração de imagens que tentam produzir efeitos de sentido naturalista a ponto de confundi-las com coisas do mundo natural.

V

Vídeo: processo de captação de imagens por meio de aparelho eletromagnético, posteriormente se tornou um conceito adaptado para a compreensão como segmento da arte visual.

Visual: o que é acessível por meio da visão ou decorrente dela.

Virtual: no contexto das tecnologias digitais se refere aos processos em que as imagens são obtidas, processadas e veiculadas por meios de projeções ou acessíveis em telas e monitores eletrônicos.

Visualidade: relativo à visão e às propriedades decorrentes do ato de visualizar. Capacidade de apreensão e compreensão das imagens através do processo de transformação das informações luminosas em imagens, em conceito ou configuração mental.

Veridicção: produção de efeito de sentido de verdade, de realidade no intuito de sugerir, simular ou se aproximar das configurações do mundo natural.

Verismo: conceito semelhante ao de veridicção, efeito de criar a sensação intensificada de aspectos semelhantes ao mundo natural.