

**Dos carrosséis de *slides* à *pendrivers*:
a desmaterialização das imagens e as práticas historiográficas
no ensino das artes visuais**

ROSANA ANDRÉA COSTA DE CASTRO*

Resumo

Este artigo constituiu-se a partir de fragmentos de escritos anteriores, cujos objetivos consistiram na apresentação de resultados de pesquisa realizada sobre a relação da imagem com as tecnologias e sua possível interferência, inclusive implicando em alterações, nos ambientes socioculturais dos grupos que as absorvem. Funcionaram como fio condutor para leitura que segue: a necessidade de reflexão acerca da inserção das Tecnologias de Informação e Comunicação no âmbito dos estudos, pesquisas e atividades de ensino/aprendizagem das artes visuais contemporaneamente e ainda a possibilidade de discutir as implicações da imagem digital num contexto histórico.

Palavras-chave: artes visuais; historiografia; tecnologias; imagem

Dentre os inúmeros caminhos para o estudo das imagens, proponho aqui, como referência básica, pesquisas realizadas no âmbito da relação das imagens com as suas técnicas de produção. Tal proposição encontra justificativa nos resultados alcançados durante pesquisas anteriores, que indicaram que as tecnologias acabam por influenciar, de alguma maneira, o contexto sociocultural no qual estão sendo absorvidas. Exemplo dessa constatação são os resultados surgidos de pesquisas com foco na inserção das Tecnologias de Informação e Comunicação- TIC, mais especificamente na produção de imagens digitais, no contexto sociocultural do Ocidente neste início de século XXI. O apoio aos resultados aqui disponibilizados baseia-se prioritariamente nos paradigmas do processo evolutivo da imagem estabelecidos por Lúcia Santaella (1998), à cada mudança paradigmática estão associadas mudanças socioculturais. Ainda sobre o momento contemporâneo e o estudo das imagens digitais, Annateresa Fabris (2006)

* Departamento de Artes Visuais /Instituto de Artes/Universidade de Brasília. Mestre em Arte.

instiga-nos a refletir acerca de novos possíveis caminhos para o estudo e pesquisa das imagens em virtude do advento das TIC. Essas tecnologias tomaram fôlego no apagar das luzes da década de 90 do século XX e romperam o século XXI proporcionando mudanças consideráveis nas tecnologias de produção de imagens, por conta, entre outros, do crescente fenômeno de simulação que propiciam. Baseando-se em Pierre Lévy, Edmond Couchot, Philippe Quéau e, em contraponto a esses nos escritos de Mario Perniola e Paul Virilio; Fabris, assevera sobre a necessidade de revisão das categorias e conceitos operacionais, códigos, estratégias e funções cognitivas no que diz respeito à produção e fruição de imagens contemporaneamente.¹

Os três paradigmas do processo evolutivo da imagem, propostos por Santaella, ao serem aplicados na análise da evolução tecnológica dos processos de produção, em tempos históricos distintos, nos leva à constatação da influência dessas tecnologias nos contextos socioculturais de cada época. O paradigma pré-fotográfico, por exemplo, abrange as imagens produzidas artesanalmente, por intermédio do trabalho manual, auxiliadas por instrumentos extracorpóreos e que dependem da força biológica (fig.1). Aqui relacionamos esse paradigma com a produção imagética desde os tempos remotos até a Renascença. O paradigma fotográfico, por sua vez, foi situado junto à Revolução Industrial, pois trata das imagens produzidas por máquinas que registram imagens dinâmicas e/ou fragmentos de objetos capturados da realidade para, posteriormente, serem fixadas em suportes físico-químicos (fig. 2). E, por fim, o terceiro paradigma, o infográfico, relacionado com as imagens sintéticas ou infográficas, imagens geradas por resultados de cálculos matemáticos e visualizadas na forma de *pixels*, que nada mais são do que pontos coloridos que traduzem os tais cálculos matemáticos em informação inteligível aos usuários dos computadores (fig 3). O âmbito de análise desse último paradigma situa-se na produção imagética realizada entre as últimas décadas dos anos 90 e este início de século XXI.

¹ As idéias apresentadas resumem e atualizam as discussões e reflexões contidas em nossa dissertação *Tecnologias de Informação e Comunicação: As implicações da Imagem Digital para a Arte/Educação Contemporânea*. Mestrado em Arte, Universidade de Brasília, Brasília, 2008.



Figura 1. Produção Manual
Fonte: Casal Arnolfini,
de Jan Van Eyck, 1434



Figura 2. Foto de um casamento



Figura 1. Disponível em: Casamento no *Second Life*
(ambiente virtual do ciberespaço)

A análise do paradigma pré-fotográfico a partir do contexto dos tempos remotos se iniciou com a observação de que nesse período o principal desafio dos humanos consistia em buscar soluções para problemas cruciais relativos à sobrevivência biológica, afirma o arqueólogo Steven Mithen (2002). As tecnologias disponíveis concretizavam-se num conjunto de ferramentas que se resumiam ao corpo e a mão era a principal ferramenta. “A mão é uma descobridora há mais tempo do que o cérebro” (FISCHER, 2007:29). Pinker (2007:22) alerta sobre as inúmeras configurações que as mãos podem assumir, dependendo da forma, tamanho e peso daquilo que está sendo manipulado. A mão pode armar-se em forma de gancho ou mandril para apertar ou, ainda, assumir uma posição esférica, entre outras possibilidades. Mithen conclui que foram necessários milhares de anos para que a evolução mental se processasse e aponta dois momentos cruciais nesse processo: a explosão cultural² (60.000 – 30.000 a.c), caracterizada pelas primeiras manifestações artísticas, pelo aparecimento de uma tecnologia complexa e pela religião; e, o segundo, ocorrido a partir do início da atividade agrícola (cerca de 10.000 a.c.).

Esses dois momentos socioculturais motivaram, entre outros aspectos, o surgimento de ferramentas extracorpóreas, auxiliares tanto das atividades de subsistência e proteção quanto da produção artesanal de: imagens, utensílios e outras ferramentas. Ainda sem a capacidade de produzir uma imagem na mente para esculpí-la em matéria ou representá-la em desenhos e pinturas, os seres humanos simplesmente imitavam o que viam na natureza e ao seu redor (FISCHER,2007:29). Ernest Gombrich

² Conceito entendido nesta aqui com base nos estudos de LARAIA (2000).

(1999:42) conjectura que a função das imagens rupestres, na relação social/natural, principalmente das imagens antropomórficas, tinha haver com questões simbólicas, aspectos místicos e sobrenaturais. Por outro lado, na acepção de Mithen “o antropomorfismo é a integração harmoniosa entre a inteligência social e a naturalista” (2002:123). E ainda que o grupo social e a natureza eram únicos, isto é, não havia qualquer barreira entre ambos. Portanto, enquanto na afirmativa do arqueólogo as imagens remotas tinham o objetivo prático de registros estratégicos para a armazenagem e recuperação de informações sobre a caça; para o historiador da arte, o simbolismo, supostamente, era o foco principal das primeiras manifestações visuais. Porém, não há que se tomar partido de um ou do outro, pois, afirma Santaella “(...) O estudo da imagem é, assim, um empreendimento interdisciplinar” (1998:13).

A decisão dos humanos em posicionarem-se verticalmente, possibilitando a liberação dos membros anteriores e o desenvolvimento das primeiras ferramentas extracorpóreas foram igualmente cruciais. Essa nova posição resultou numa percepção de mundo baseada na orientação por eixos verticais e horizontais. Aumont (1995) assevera que a vertical (eixo vertical) relaciona-se à direção da gravidade e posição em pé; a horizontal (eixo horizontal) refere-se à linha do ombro ante o horizonte visual e ainda à profundidade à projeção do corpo no espaço. Até antes do Renascimento Italiano foram mais comuns as imagens produzidas a partir dos dois eixos básicos, o vertical e o horizontal. Santaella conjectura que é possível que houvesse culturas desses períodos adeptas à proibição de representar o corpo (a projeção do corpo no espaço), pois na acepção destas, os espaços pictóricos tinham cunho sagrado. Suposição arriscada, porém útil talvez para explicar o porquê das imagens se manterem em projeção bidimensional por longo período, sendo ignorada a representação tridimensional (projeção do corpo no espaço pictórico sagrado). Note-se que foi somente com a introdução definitiva da técnica da *perspectiva artificialis*, que ocorreu a passagem da bidimensionalidade sagrada do bizantino (Fig.4) para a tridimensionalidade (Fig. 5). A consolidação da terceira dimensão nos espaços de representação visual, na Europa, assevera Francastel (1990:1), significou o surgimento de um determinado modo, e o declínio de outro, para conceber espaços pictóricos. E ainda que isso pudesse estar intrinsecamente vinculado ao nascimento de um estado da

civilização [européia] em detrimento do declínio de outra [no próprio continente europeu].



Figura 4 – A anunciação – Simone Martini & Lippo Memmi, 1333



Figura 5 – Anunciação
Fra Angelico, 1440

Francastel conclui que a técnica da perspectiva no *quattrocento* italiano acompanhou as significativas mudanças socioculturais da Europa no século XV. Antecedendo aos pressupostos Humanistas do Renascimento, as doutrinas religiosas dominavam, a partir dos mosteiros, todo o processo de desenvolvimento cultural e educacional do ocidente europeu. O Humanismo, surgido como oposição a essas doutrinas, preconizava que o homem era o centro do universo. Seguindo essa tendência, artistas passaram a habitar os espaços pictóricos projetando os corpos humanos ao lado de divindades. Na acepção de Aumont:

No que diz respeito à perspectiva artificialis, ela se tornou possível (...) pelo aparecimento (...) de um “espaço sistemático”, matematicamente ordenado (...) ligado ao espírito de exploração que ia levar às “Grandes Descobertas” e também ao progresso da matemática (...). Essa perspectiva é então uma forma simbólica porque responde a uma demanda cultural específica do Renascimento, que é sobredeterminada politicamente (a forma republicana de governo aparece na Toscana), cientificamente (desenvolvimento da óptica), tecnologicamente (invenção das janelas vitrificadas, por exemplo), estilisticamente, esteticamente e, é claro, ideologicamente. (1995:215-16)

Os artistas europeus do século XV, seguindo as tendências socioculturais da época, ocuparam-se em buscar uma expressão visual conectada ao contexto de transformações sociais, culturais e políticas que estavam ocorrendo. René Huyghe alerta sobre a busca de outras tecnologias para registrar esse momento:

Viola-se o plano. Estava o real totalmente conquistado? Surge a pergunta essencial “De que é feito?”. O artista só dispunha de uma tinta que não lhe satisfazia para responder a esta pergunta. Recorre, então, ao uso do óleo como veículo dos pigmentos coloridos. (...) a pintura poderá ser uma pasta gordurosa e pesada (...). Todas as aparências captadas pelo olhar podem agora transcrever-se neste jogo ilimitado de ilusões. (1965:33)

A partir do século XVIII na Inglaterra e, posteriormente, no resto da Europa, as tecnologias exclusivamente manuais vão sendo paulatinamente associadas às mecânicas. É a partir desse contexto de início de Revolução Industrial, e seus desdobramentos, que analisamos a produção de imagens a partir do paradigma fotográfico de Santaella. A autora afirma que a máquina fotográfica (fig.6) e a fotografia não surgiram de um momento para o outro. Na sua acepção, ambas fazem parte do processo de evolução das tecnologias produtoras de imagens porque nada mais são do que “filhas legítimas da Camara Obscura (fig.7), muito popular no *quatrocentto*” (199:165). A concepção de espaço baseada na *perspectiva artificialis* também atravessou as épocas, desde a sua consolidação no Renascimento Italiano, influenciando igualmente a tecnologia da fotografia.



Figura 6 – Máquinas para capturar de imagens

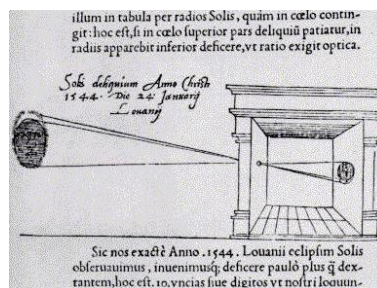


Figura 7 - Câmara Escura, 1544

Fischer (2007:96) afirma que no início de século XIX, o trabalho tornou-se fragmentado para poder atender aos engenhosos e complexos processos de desenvolvimento dos ambientes das fábricas, levando os trabalhadores à alienação. Os processos mecânicos demandavam a interferência humana de uma maneira cada vez menos inteligente, separando-a do conjunto e transformando-a em fragmento ao longo da linha de produção. Essa fragmentação, alerta o autor, avançou das fábricas para o contexto sociocultural e gerou não só uma “objetificação das relações sociais” como ainda a crescente especialização e divisão do trabalho. Concluindo, diz que o maior

prejuízo da “dessocialização” da arte, com a inserção da fotografia, foi a criação de uma colossal indústria de entretenimento. “O caráter bárbaro, o conteúdo anti-humanista e o brutal sensacionalismo desses produtos artísticos oferecidos às massas em forma industrializada, sob o capitalismo, são notórios” (p. 116-117).

Na acepção de Fabris (2006:162) a fotografia veio, entre outros possíveis usos, para dar uma resposta às exigências que emergiram com a Revolução Industrial “entre as quais avultavam a veracidade e a nitidez do registro (...)[,] a vasta clientela (...) reclamava o direito de usufruir da imagem fora dos cânones tradicionais da obra única”. No que tange à arte, MacLuhan, em entrevista concedida a Casasús (1978), afirma que os artistas perceberam os efeitos dos meios de massa e compreenderam que o futuro havia chegado. MacLuhan, afirma que a função do artista é ensinar ao homem como se relacionar com o ambiente no qual é criado o próprio homem, alertando que:

A outra forma de conceber a arte é considerar que o homem é um robô que atua como servomecanismo da máquina; o artista com sua obra choca este homem e faz que ele reaja e afaste-se de sua condição de robô. Os homens sem arte são robôs. (MACLUHAN apud CASASÚS, 1978:21).

Suzete Venturelli aborda essa questão afirmando que os artistas buscaram envolvimento com as tecnologias mecânicas, na medida em que a fotografia ocupou-se da sua função social, e responderam a isso na forma de diversos movimentos. “Assim, a fotografia, ao mesmo tempo em que libera a arte de sua função de representar o real (fig. 8), instiga os mais ousados para a possibilidade de criação de imagens por meio do processo mecânico e químico (fig.9)” (2004:16). Os artistas, conclui Venturelli, assimilavam os conhecimentos que estavam sendo produzidos na Europa do início do século XIX e, ao mesmo tempo, buscavam sua própria identidade nesse contexto. Identificando as suas diferenças e personalidade por intermédio de meios de produção de imagens que lhes fossem próprios.



Figura 8– Carroça de Feno
John Constable, 1821



Figura 9 – Fotomontagem
El Lissitzky, 1929

O terceiro, e último, paradigma proposto por Santaella está diretamente ligado às imagens sintéticas ou infográficas. Imagens geradas por resultados de cálculos matemáticos e visualizadas por intermédio de uma matriz de números em pontos elementares - *os pixels*. E, assim como a fotografia originou-se de uma invenção do Renascimento, a produção de imagens infográficas faz parte de um processo que se originou, inclusive, nos experimentos sobre os quais os artistas modernos se lançaram, conforme explicou Venturelli. Na acepção de Santaella a abstração representada por *pixels* resultantes de cálculos matemáticos “(...) já era sonhada por muitos artistas, filhos de Seurat (fig. 10) e de Cézanne.” (p.178).



Figura 10 – A ponte *Courbois*
George Seurat, 1884
(Detalhe ampliado à direita)



A novidade é que as TIC trazem a possibilidade da simulação via construção de espaços habitados virtualmente, característica além das metáforas de mundo produzidas em espaços pictóricos por técnicas manuais e mecânicas. Essas últimas as únicas, até bem tempo, disponíveis para produção de imagens. Philippe Quéau, entretanto, alerta sobre o uso das TIC e suas possibilidades de simulação “como meio de escrita e de invenção de mundo”, assevera que quanto mais recorreremos à simulação “corremos o risco de confundir o mundo com as representações que fazemos dele”. E ainda conjectura que os excessos de simulação podem afetar a relação do indivíduo com o seu próprio corpo. A modificação na percepção do corpo no âmbito do digital e a hibridação do real com o virtual “irá nos levar, provavelmente, à desapropriação dos nossos hábitos mais interiorizados. Elementos fundamentais da nossa relação com os outros homens (...)” (1993:99). Os jovens, conclui Quéau, são particularmente fascinados pelas imagens digitais em virtude dessas imagens possibilitarem a construção de pequenos mundos habitáveis. Diz a ainda que o virtual tornar-se-á o “novo ópio do povo” (idem).

As realidades virtuais nos obrigam a questionar profundamente sobre o que o real por intermédio de outra percepção. Ou seja, sob a perspectiva de espaços que são concebidos matematicamente, acessíveis via redes de computadores interligados mundialmente e ainda essencialmente efêmeros. Esses espaços virtuais, resultantes dessa rede computacional, a *internet*, são denominados ciberespaços caracterizados pelas interfaces gráficas, pela cibercultura (ou cultura digital), interatividade e pelo tempo virtual. A interface gráfica, afirma Steven Johnson (2001), é um programa de computador que possibilita a interação entre usuário e máquina. Na acepção do autor a ruptura tecnológica da máquina computacional com a analógica dá-se pela idéia de que o computador foi concebido como um sistema simbólico. Diferentemente das máquinas do mundo fabril, que eram concebidas sob as condições de causa-e-efeito de um sistema mecânico. Essa nova concepção resultou numa forma de aproximação entre humano e máquina baseada na interação por troca de dados e informação. Santaella alerta que a interface “suprime qualquer distância, produzindo um mergulho, imersão, navegação do usuário no interior das circunvoluções da imagem” (1998:174-5).

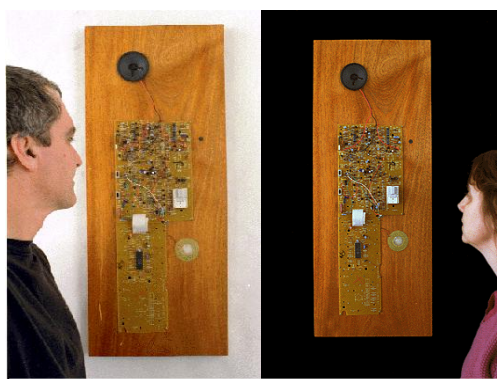


Figura 11. *Dialogical Drawing*
Eduardo Kac, 1994

Na figura 11, observamos uma das obras do artista Eduardo Kac³ que tem por propósito questionar a condição do objeto de arte na era das redes computacionais. Por intermédio da instalação, *Dialogical Drawing*, o artista disponibilizou dois objetos idênticos, os exibindo simultaneamente em espaços de exposição distintos - localidades geográficas distantes uma da outra. No primeiro contato com o trabalho, o fruidor reage

³ Eduardo Kac é reconhecido internacionalmente por suas *net* instalações e sua *bio arte*. E é considerado pioneiro na *telecommunications art* na pré-Web nos anos 80. Disponível em: <http://www.ekac.org/kacbio600.html>. Acessado em: 10/08/2008.

como se estivesse diante de uma composição artística executada tradicionalmente. Um trabalho criado a partir linhas, círculos e retângulos, elementos corriqueiros da sintaxe visual, obtidos com aproveitamento de placas de circuitos eletrônicos, fios, microfones e alto-falantes que foram encaixados verticalmente num pedaço de mogno. Pelo fato do fruidor não perceber antenas ou fios externos, ele considera a peça como um discreto objeto de arte. Num segundo momento, é informado de que os sons que ouve são vozes humanas e acaba percebendo que as vozes vêm de lugares distantes e ainda que lhe é possível estabelecer um diálogo com elas. A efetivação do diálogo por conta da interação estabelecida entre os dois pontos [os dois objetos de arte] é o que o artista considera ser o desenho ao qual faz alusão no título *Dialogical Drawing*.⁴

A análise do trabalho de Kac, no contexto dos paradigmas de produção da imagem, nos faz refletir sobre a produção da arte e os caminhos que se abrem para a arte contemporânea em termos de interatividade entre a obra e o espectador, apesar desse não ser um conceito novo para as artes visuais. Ao mesmo tempo, em que nos leva de volta ao alerta de Fabris acerca da necessidade de revisão das categorias e conceitos operacionais, códigos, estratégias e funções cognitivas para análise das imagens no contexto atual. Porém, há ainda uma terceira reflexão, a de que as tecnologias de produção de imagens estão fortemente conectadas em sua evolução, observe-se que na linha do tempo histórico elas foram surgindo quase que como o aperfeiçoamento da técnica anterior ou para atender às demandas dos contextos socioculturais. Essa última reflexão nos leva a conjecturar que não haveria TIC se um dia o machado de pedra não tivesse surgido, pois, as evoluções tecnológicas funcionam de maneira interdependente, criam a necessidade de aperfeiçoamento a partir do seu uso prático nos meios socioculturais pelos quais são absorvidas. Voltando a Fabris e às suas proposições, verificamos ainda que os estudos da produção artística no âmbito da tecnologia manual e mecânica já possuem referenciais, conceitos, códigos, estratégias largamente consolidadas. Entretanto, quais códigos e demais repertórios correspondentes aos já sedimentados, que estão sendo pesquisados e elaborados para o estudo de imagens produzidas a partir de tecnologia digital? Repertório que possa nos auxiliar no entendimento de que modo as TIC agem sobre o contexto sociocultural contemporâneo?

⁴ <http://www.ekac.org/dialogical.html>

Ana Mae Barbosa assevera que foi somente nos anos 90 que a expressão cultura visual, relacionada à TV, Internet, *softwares* interativos, entre outros, passou a ser usada “para falar das mídias que modelam nossa mente, nos ensinam sobre arte e comandam a nossa educação, embora já as viéssemos trabalhando criticamente como imagem e como significação” (2005:16). Na acepção da autora, contemporaneamente no Brasil, a educação em artes visuais está voltada para o desenvolvimento cognitivo e a tecnologia é responsável pela percepção, memória, mimeses, história, política, identidade, experiência, cognição entre outros. Concluindo, então que, nesse contexto, a cultura contemporânea acaba permitindo a inter-relação entre a necessidade e a expressão, resultante da integração entre inteligência, emoção e tecnologia. O resultado é que os processos mentais estão sendo conduzidos de modo cada vez menos por os aspectos disciplinares e específicos, e cada vez mais interdisciplinares,

a interdisciplinaridade é a condição epistemológica da pós-modernidade, e a interculturalidade, a condição política da democracia. A aliança entre essas duas condições basilares da vida, contemporâneas às tecnologias flexíveis e multiplicadoras, garantirá um humanismo em constante reconstrução para responder às imponderáveis e permanentes mudanças sociais. (2005:11)

Na acepção de Hernandez, a cultura visual é uma dimensão importante da vida social e dos processos sociais. Para o autor, a cultura visual pode ser entendida como uma trama teórico-metodológica derivada do pós-estruturalismo, dos estudos culturais, da história da arte, entre outras fontes. Ele situa as fontes de leitura das imagens de modo que as proposições que remetam exclusivamente à experiência estética do sujeito sejam ampliadas para o acesso ao conteúdo discursivo das imagens. Discurso esse que contribui para que o indivíduo pense no mundo, em si como sujeito e de que maneira fixar um olhar reflexivo sobre esse mundo. A cultura visual é uma referência para pensar de forma crítica o momento histórico no qual vivemos. E, também, revisar olhar com o qual construímos o relato sobre outras épocas a partir de suas representações visuais. “A cultura visual é uma referência para situar uma série de debates e metodologias, não somente sobre a visão e as imagens, mas sobre as formas culturais e históricas da visualidade” (2005:38).

A historiografia da tecnologia e os demais resultados de pesquisas apresentados até aqui nos levam também a refletir sobre o espaço geográfico ocupado por nós e que constitui o nosso referencial cultural. Principalmente, quando se trata do ensino da arte e

mais especificamente do ensino por intermédio das imagens. As imagens que circulam aos milhares na rede mundial de computadores têm um potencial educacional para o ensino/aprendizagem que precisa ser urgentemente explorado. Um modelo de ensino em que se proponha considerar a visualidade como potencial produtora de cidadãos críticos, que possam contribuir com os valores sociais, morais e políticos do país, não pode continuar limitado ao modelo moderno. Estamos buscando a construção de um contexto de aprendizagem que, entre muitas outras características, seja multicultural para dialogar com o dinamismo do ciberespaço.

Analisando as imagens modernas difundidas pelos meios de massa e suas característica de metáfora, sob a perspectiva de Quéau, observamos que o contexto visual possibilitado pelas TIC - onde é eminente a conversão numérica e digital [em *bits* e *pixels*] das imagens - apresenta-se como um momento onde deve haver uma revisão “dos saberes e dos métodos, das escritas e das memórias, dos meios de criação e de gestão” (1993:92), pois as imagens digitais fogem à metáfora e são simulações. Na aceção daquele autor as TIC possibilitam ao modelo engendrar as imagens, pois enquanto as imagens difundidas em meios de massa eram unicamente metáforas da cultura escrita, as imagens digitais possibilitam a criação de modelos que podem ser manipulados, alterados, desconstruídos, experimentados e reconstruídos, de modo que esses experimentos resultem, ou não, em outros modelos ou imagens. Esse aspecto de simulações diversas pode ser explorado pedagogicamente, pois provoca “sensações ou modulações” reais no corpo. “O corpo experimenta o inteligível de modo tangível”. Quéau conclui e alerta sobre a necessidade urgente de formar-se um público que interaja com o contexto digital, visualmente preparado para lidar com as TIC (p.96). Ao contrário do que pode parecer nas citações feitas anteriormente, Quéau não se coloca desfavorável à simulação, o que lhe aflige é a ausência de referenciais para lidar com as TIC e o desconhecimento das conseqüências que podem advir desse uso sem uma base consistente e referenciada.

Os carrosséis de *slides* por um longo período acompanharam os professores de artes até as suas salas de aula onde por algumas horas, num ambiente totalmente escuro, os estudantes ouviam sobre a composição das obras de arte e sua sintaxe. As imagens desses *slides*, em geral, eram registros metafóricos de um dado momento sociocultural concebido por tecnologias acessíveis no tempo e espaço dos artistas que o (re)produziu.

Contemporaneamente, *laptops*, projetores multimídia, extensões elétricas, enfim, uma parafernália técnica é necessária para “espetar-se” uma *pendrive* recheada de *bits* e *bytes* que ao serem acessadas pelo professor, transformam-se imediatamente nas mesmas imagens metafóricas que compunham o carretel de *slides*. E aí? O que há de novo?

Conjecturando-se, mais uma vez, sobre as TIC, arriscamos a apontar dois caminhos convergentes resultantes da absorção, ainda tímida, dessas tecnologias. Sendo que para ambos, é certo, encontram-se opositores. No primeiro, essas tecnologias nos possibilitam a simulação de espaços e corpos que já não existem mais, a exemplo citamos a reconstituição do rosto de Luzia, a nossa mulher pré-histórica. Dessa maneira, é possível simular um passado remoto que nos é caro e relevante para construção de perfis identitários e socioculturais brasileiros. O segundo caminho aponta para as mudanças socioculturais que os processos de produção da imagem digital trouxeram para o ocidente no século XXI, tais como o surgimento das redes de relacionamento, a virtualização do poder econômico, descentralização da informação e do poder de controle sobre o conhecimento, entre outros.

Nesse sentido, as revisões preconizadas por Quéau e reiteradas por Fabris são factíveis e necessárias. Reconhecemos que esse tema tem sido foco de pesquisas de estudiosos das diversas áreas do conhecimento, porém ainda longe de respostas definitivas. No entanto, os espaços para debater, questionar e refletir sobre o assunto são a cada vez mais frequentes o que, sem dúvida, vem a responder, em certa medida, aos anseios desses estudiosos. A cultura visual, a reaproximação da arte, ciência e tecnologia; as fundamentações teóricas sobre o ciberespaço e a cibercultura, que aos poucos estão despontando; as convergências de disciplinas e áreas de conhecimento no caminho da interdisciplinaridade ou ainda da transdisciplinaridade são também algumas repostas para as inquietações. Apesar de tantas incerteza e conjecturas, arriscaria dizer, por fim, que mesmo diante de tecnologias tão desafiadoras, o que veio antes delas ainda, por longo tempo, baterá em nossa porta. Porque é esse é o referencial de onde sempre partirá o novo, o que ainda está por vir.

Referências Bibliográficas

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Trad. Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Sontoro. 2ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 1995.

- BARBOSA, Ana M. Introdução. In: OLIVEIRA, M.O., HERNADEZ, F. (Orgs.). *A formação do professor e o ensino das artes visuais*. Santa Maria: Editora UFSM, 2005.
- CASTRO, Rosana A. C., *Tecnologias de Informação e Comunicação: As implicações da Imagem Digital para a Arte/Educação Contemporânea*. Dissertação (Mestrado em Arte) – Universidade de Brasília, Brasília, 2008.
- CASASÚS, José M. *Teoria da imagem*. Rio de Janeiro: Salvat, 1978.
- FABRIS, Annateresa; KERN, Maria Lúcia B. (Orgs.). *Imagem e Conhecimento*. São Paulo. Edusp, 2006
- FISCHER, Ernst. *A necessidade da arte*. Trad. Leandro Konder. Rio de Janeiro: LTC, 2007.
- FRANCASTEL, Pierre. *Pintura e Sociedade*. Trad. Elcio Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- GOMBRICH. E.H. *A História da Arte*. Rio de Janeiro: LTC, 1999.
- HERNANDEZ, Fernando. A construção da subjetividade docente como base para uma proposta de formação inicial de professores de Artes Visuais. In: OLIVEIRA, M.O., HERNADEZ, F. (Orgs.). *A formação do professor e o ensino das artes visuais*. Santa Maria: Editora UFSM, 2005.
- HUYGHE, René. *O poder da imagem*. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1965.
- JOHNSON, Steve. *Cultura da Interface*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- NEVES, Walter A; PILÓ, Luís B. *O povo de Luzia: em busca dos primeiros americanos*. São Paulo: Globo, 2008.
- LARAIA, Roque de B. *Cultura: um Conceito Antropológico*. São Paulo: Jorge Zahar, 2000.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. 2ª. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.
- MITHEN, Steven. *A pré-história da mente: uma busca das origens da arte, religião e da ciência*. Trad. Laura Cadellini Barbosa de Oliveira. São Paulo: Editora UNESP, 2002.
- PINKER, Steven. *Como a mente funciona*. Trad. Laura Teixeira. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- QUEAU, Philippe. O tempo virtual. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. Trad. Rogério Luiz et al. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- SANTAELLA, Lúcia; NOTH, Winfried. *Imagem: Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminura, 1998.
- VENTURELLI, Suzete. *Arte. Espaço_tempo_imagem*. Brasília: EdUnB, 2004.