



IMAGEM DIGITAL: UMA POTÊNCIA PARA O ENSINO DE ARTES VISUAIS

Ana Cristina Luiza Souza¹ - UEG
Débora Cristina Santos e Silva² - UEG

Grupo de Trabalho – Educação, Arte e Movimento
Agência Financiadora: Central de Bolsas de Pós-Graduação *Stricto Sensu* - UEG

Resumo

Os meios e processos de criação utilizados pelo homem para expressar-se pertencem a um contexto histórico, e por isso acompanham as mudanças e transformações sociais e culturais que ocorrem ao longo do tempo. Tal argumento não contrapõe os meios utilizados ao surgimento de cada novidade, mas antes, programa e permite novas possibilidades ao homem de produzir, criar e transformar. O presente artigo tem como objetivo o discutir as potencialidades da imagem digital para o ensino de artes visuais, sobretudo imagens que correspondem ao universo da arte. Duas questões centrais delimitam essas reflexões: a disseminação de imagens digitais contribui na produção de conhecimento? São dispositivos para o processo criativo? Caso seja possível afirmar que as imagens digitais contribuem para o desenvolvimento cognitivo e criativo do sujeito, e que são dispositivos para o processo de criação, de que maneira isso acontece? Essas são as questões-chaves que norteiam o presente estudo teórico-bibliográfico. Contudo são discutidas a partir de um viés pedagógico, considerando a imagem digital nas coleções visuais para o ensino de Arte. O Texto apresenta-se no desdobramento de três momentos, no primeiro momento apresenta o processo de criação das imagens sob paradigmas, o segundo concentra na imagem do ensino de arte e por fim a imagem digital como potência cognitiva em aulas de arte. Concluiu-se que a imagem digital além de fazer parte do apanágio das visualidades contemporâneas, pode ser mediadora de conhecimento e experiência estética. Neste sentido a disseminação das imagens digitais vem contribuindo para a ampliação do universo imagético dos indivíduos, contudo imputa em um novo tipo de olhar, que deve ser mais apurado por conta do hibridismo da imagem digital. O ensino de artes visuais pode contribuir significativamente para construção do olhar emancipado dos estudantes.

Palavras-chave: Imagem Digital. Artes Visuais. Conhecimento. Experiência Estética.

¹ Mestranda do Programa de Mestrado Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias – MIELT – Universidade Estadual de Goiás (UEG). Bolsista *Stricto Sensu* – UEG. Anápolis. Brasil. E-mail: crisufg@hotmail.com

² Doutora em Teoria Literária com Pós-Doutoramento em Literatura e Hipermedia (UEG/Porto/PT). Professora e Coordenadora do Mestrado Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias – MIELT/Universidade Estadual de Goiás/UEG. Orientadora da pesquisa. Bolsista PROBIP/UEG. E-mail: deboraphd@gmail.com

Introdução

O presente artigo tem como objetivo discutir as potencialidades da imagem digital para o ensino de artes visuais, sobretudo imagens que correspondem ao universo da arte. Duas questões centrais delimitam essas reflexões: a disseminação de imagens digitais contribui na produção de conhecimento? São dispositivos para o processo criativo? Caso seja possível afirmar que as imagens digitais contribuem para o desenvolvimento cognitivo e criativo do sujeito, de que maneira isso acontece?

Partimos da ideia de que a presença das TIC afeta o modo de ver, pensar e agir do sujeito contemporâneo, e isso implica em novos desafios à escola. As novas tecnologias estão presentes em diferentes formas de acesso à comunicação. Vivemos um momento de disseminação dessas tecnologias. De acordo com Flusser (2008), vivemos uma nova modernidade, na qual profundas mudanças estão em curso. As novas tecnologias trazem diferentes consequências para o cotidiano, ao ponto de ser difícil desenvolver alguma atividade que não envolva essas tecnologias. Contudo esse novo modo de lidar com as tecnologias, fazem emergir tanto comportamentos quanto o modo de produzir do homem.

A imagem digital, que agora é constituída por elementos numéricos, códigos e algoritmos constituem sob uma nova forma. Com intuito de cooperar com para subsídio teórico sobre a imagem digital, optamos pelo estudo teórico-bibliográfico alicerçado por diversos autores. Dividimos o trabalho em três momentos para facilitar a compreensão tanto de nosso objeto quanto de sua aproximação com o tema proposto.

No primeiro momento apresentamos os processos de criação que deram curso à imagem digital, a partir de elementos históricos característicos de tempos e espaços diferentes, e como os novos meios de criação da imagem fizeram emergir a arte tecnológica. No segundo momento discutimos o espaço da imagem no ensino de artes visuais com finalidade de compreender sua importância, e por fim no terceiro momento discorremos sobre alguns aspectos da imagem digital e suas potencialidades cognitivas e estéticas para o ensino de artes visuais.

A relevância do presente estudo está em considerar as imagens enquanto artefatos visuais e construções impregnadas de elementos humanos, como cultura, valores, relações sociais. Nesse contexto, a imagem é resultado de representação cultural constituída de significados relevantes no processo de compreensão e transmissão de conhecimentos.

Contudo enquanto elemento mais importante que constitui as artes visuais cabe considerá-la enquanto mediadora de diversas experiências na educação, desde cognitivas às estéticas.

Os paradigmas da imagem: Abrindo caminhos

Sabemos que pensar a imagem como produção artística no tempo da cibercultura requer a consciência de que “a passagem do material para a interface sugere a criação e uma cartografia capaz de inventariar os pontos de transição” da história clássica da arte, (POISSANT, 2009, p.71) e recuar no tempo é o mesmo que avançar em conhecimento (DEBRAY, 1993). Para refletir sobre uma possível cartografia da imagem, optamos pela estrutura dos paradigmas da imagem propostos por Santaella (2012), no entanto para encorpar a discussão buscamos em Debray (1993) e Vernant (2002) bases para subsidiar constituição da imagem, visto que Santaella (2012) toma por base quase exclusivamente a evolução tecnológica do processo de produção.

A trajetória do sapiens pode esclarecer a trajetória das imagens através de suas técnicas de produção e transmissão. Essa imputação às técnicas nos traz esclarecimento dos processos que ancoraram a produção das imagens bem como as transformações dos meios utilizados para tal. A limitação do processo histórico dos meios de produção das imagens enquanto objeto artístico definido em três paradigmas é reducionista, pois não dá conta de todas as diferenças específicas de cada um deles, no entanto essa categorização será feita com finalidade didática, haja vista que, é possível estabelecer outros paradigmas dentro dos que a autora propõe como a evolução do desenho para a pintura, da fotografia para o cinema, ou mesmo todas as transformações ocorridas da câmera escura a máquina digital. Embora “grilhão no tornozelo do historiador, toda periodização vem a sê-lo, a fortiori, no pescoço do esteta” (DEBRAY, 1993, p.205), a periodização é tão antiga quanto à própria história-disciplina, assim não há motivos para que a imagem escape a essa regra.

Os paradigmas da evolução da imagem propostos por Santaella (2012) são: o paradigma pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico. Cada um dos paradigmas descreve um meio de vida e de pensamento, porém não se excluem uma das outras, antes, elas se imbricam uma na outra. De acordo com Debray (1993, p.206), do mesmo modo que “a imprensa não suprimiu de nossa cultura os provérbios e anexins medievais, esses procedimentos mnemotécnicos próprios das sociedades orais, assim também a televisão não nos impede de ir ao Louvre”. Nesse sentido é importante compreender que cada uma está em

germe com a que lhe antecede e a posterioriza, mas em diferentes tempos, espaços e intensidade. É certo que as obras de arte são resultado de diferentes processos de desenvolvimento, e é na reflexão de como esse caminho foi percorrido até chegar as imagens de síntese presente na cibercultura que esse tópico se insere.

As imagens no paradigma pré-fotográfico são baseadas nas habilidades do indivíduo, através de pincéis, tintas e outros recursos manuseáveis dando formas visuais tri ou bidimensionais ao imaginário. A consciência figurativa desse paradigma opera-se em particular o esforço feito pelo homem para “reproduzir em matéria inerte, graças a artificios técnicos, o aspecto daquilo que, vivo, manifesta ao olhar seu valor de beleza” (VERNANT, 2002, p. 310). Santaella (2010) ressalta que essas técnicas dominaram a produção artística até a revolução industrial. Fazem parte desse paradigma desde as “imagens nas pedras o desenho, pintura e gravura e até escultura” (SANTAELLA, 2012, p.161).

Das imagens das cavernas até o Renascimento em meados do século XV, a imagem esteve atrelada a questões religiosas e a mímeses, caracterizada pela bidimensionalidade exceto o classicismo grego, tais imagens obedeciam a dois eixos, o vertical e o horizontal. É uma produção dedicada à materialidade, assim a produção artística depende do suporte que podem ser desde as paredes das cavernas às paredes das igrejas, ou uma tela as quais recebem substâncias, na maioria das vezes tintas, que no caso o artista, utiliza para registrar sua marca através de um instrumento como o pincel, ou qualquer outro apto, (SANTAELLA, 2012).

Os materiais utilizados na produção da imagem artesanal dão a esse tipo de imagem certa fragilidade, sua durabilidade coincide com o tipo de suporte em que são produzidas. O suporte material utilizado para sua produção é único e irrepitível, são perecíveis, pois estão sujeitas às erosões do tempo, contradizendo as aspirações de permanência do gesto criador (SANTAELLA, 2012). A natureza da imagem pré-fotográfica figura o visível e o invisível, essa figuração ocorre através da imitação, como um espelho, a cópia de uma aparência imaginarizada. Enquanto o armazenamento da imagem artesanal coincide com seu suporte, nesse paradigma o suporte é único e irrepitível, e por sua natureza matéria está sujeita a erosão do tempo, sua durabilidade é sensível, contraponto ao que se propõe enquanto eternização e permanência implícita no gesto criador do artista, assim seu armazenamento é caracterizado pela fragilidade e perecibilidade, (SANTAELLA, 2012).

Contudo as novas relações, impostas pelos valores materiais por consequência do racionalismo, buscam o autor da obra de arte e lhe dão o estatuto de artista e seu

reconhecimento na sociedade. A obra de arte começa a ganhar possibilidade de exposição com a descoberta da xilogravura, e ainda passa a ser considerada como objeto de consumo estético. A xilogravura, a litografia e a gravura em metal marcam o início da reprodução da imagem, porém de acordo com Benjamim (2012) é a fotografia a primeira técnica de reprodução revolucionária, isso ocorre em um momento que a arte se transforma e deixa de ancorar-se de vez ao ritual para se ancorar na política.

Com a Revolução Industrial houve um crescente desenvolvimento das ciências. Nesse contexto de transformações de ordem econômica, social e cultural impulsionaram inúmeras invenções que vieram a interferir de modo decisivo nos rumos da história moderna, o telégrafo, o telefone, a máquina a vapor, a lâmpada elétrica e os automóveis projetaram para um novo cotidiano. A fotografia, que surgiu nesse contexto do século XIX, foi vista como possibilidade inovadora de informação e conhecimento, bem como instrumento que veio a apoiar diferentes campos científicos como também forma de expressão artística, (KOSSOY, 2001). A fotografia trouxe o nascimento das artes tecnológicas, terminando com a exclusividade das artes manuais, (SANTAELLA, 2010). Esse paradigma se refere a “todas as imagens produzidas por conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo vivível” (SANTAELLA, 2012, p.161), se estendendo ao cinema, TV, vídeo até a holografia. A imagem produzida nesse paradigma é o resultado de técnicas óticas de formação a partir de uma emanção luminosa, que o cinema e o vídeo posteriormente potencializaram, (SANTAELLA, 2012). A fotografia trouxe impactos sociais, culturais e, sobretudo artísticos, principalmente acerca da reprodução da imagem. De acordo com Benjamin (2012) com a fotografia o valor de culto começa a recuar diante do valor de exposição.

O aspecto de reprodução da imagem trazido pela fotografia já havia sido antecipada pela gravura, porém é com a fotografia que esse aspecto avança, a fotografia é a execução de um híbrido, é uma herança artística vinda da utilização da câmara escura e do sentido dos valores e do negativo vindo da gravura como afirma Virilio (1994, p.73). No entanto é com a era industrial que a imagem ganha o aspecto reprodutível, para Plaza e Tavares (1998) nessa era surge à relação criação-imagem-máquina, que tem como objetivo a reprodução. A produção da imagem no paradigma fotográfico traz ainda consigo duas diferenças cruciais ao paradigma anterior: a origem técnico-formal e a econômica. Plaza e Tavares (1998, p. 19-20) afirmam que a técnica da fotografia é uma matriz de invenção de um processo criativo iconográfico inesgotável, para os autores o papel da fotografia como interface que indo além

da mera reprodução conseguiu recriar e traduzir toda a arte do passado, graças à tecnologia fotomecânica, com seu papel digitalizador das retículas gráficas utilizadas para reprodução de originais.

A passagem do pré-fotográfico para o fotográfico se dá por um processo de produção didático inaugurado pela fotografia, “Nesse paradigma, a imagem é o resultado do registro sobre um suporte químico ou eletromagnético (cristais de prata da foto ou a modulação eletrônica do vídeo) do impacto dos raios luminosos emitidos pelo objeto ao passar pela objetiva”, (SANTAELLA; NÖTH, 2012, p.169).

Enquanto no paradigma pré-fotográfico o suporte aguarda passivamente a gestualidade do artista, no paradigma fotográfico o suporte está preparado aguardando o impacto luminoso para produzir a imagem, no primeiro a mão é o membro fundamental que com determinados prolongamentos produzem a imagem, no segundo o olho é mais importante do que a mão, pois a câmera se torna o prolongamento do olho para capturar o real.

A fotografia como obtenção do real chamou atenção de muitos profissionais, Venturelli (2004) cita Man Ray como pioneiro da tecnopoética, o qual além do discurso nos manifestos modernistas experimentou a “tecnologia para fins poéticos como linguagem” (VENTURELLI, 2004, p.17), mostra ainda que a fotografia poderia fazer parte de um novo tempo, com novas subjetividades. Para Kossoy (2001) a imagem do real capturada pela fotografia tanto preservada ou reproduzida, testemunha o visual e material dos fatos aos espectadores ausentes da cena, “A imagem fotográfica é o que resta do acontecido, fragmento congelado de uma realidade passada, informação maior de vida e morte” (KOSSOY, 2001, p.37).

A mecanização decorrente da era industrial modificou o sistema de expressão do homem, a fotografia em específico significou um divisor dos meios dos processos de produção da imagem. O advento da fotografia trouxe novo sentido a produção de imagem, e um novo modo de ver a arte, o qual estruturou os estilos do fim do século XIX e início do século XX, e ainda impulsionou o interesse dos artistas para as novas tecnologias da imagem que surgiram posteriormente, (VENTURELLI, 2004). A natureza da criação artística a partir da fotografia tornou-se cada vez mais experimental, os artistas dedicavam à busca de liberdade, subjetividade, e identidade, incorporavam materiais do cotidiano dando atualidade ao contexto social, distanciando “da representação do real para privilegiar a expressão pessoal” (VENTURELLI, 2004, p.18). O processo de manipulação da nova técnica permitiu

que os artistas utilizassem a fotografia como matéria-prima para diferentes possibilidades de produção, resultando em montagens, sobreposições, recortes, assemblages, colagens, fotogravuras, os filmes, os ready-mades, as imagens pop, a action-paint, as pinturas cinéticas, as produções televisivas, e etc, (VENTURELLI, 2004). Desse modo muitos artistas se colocaram atentos ao que as tecnologias da imagem poderiam oferecer. A utilização da tecnologia por esses artistas não se encapsulam na memória ou documentação, mas como forma de manifestar uma criatividade estética.

O armazenamento da imagem no paradigma da imagem fotográfica também sofreu alteração em relação à imagem pré-fotográfica, se antes a imagem artesanal sofria com a fragilidade do seu suporte, com a fotografia seu armazenamento ganha maior durabilidade através do negativo e das fitas magnéticas. Embora não inaugure o aspecto da reprodutibilidade das imagens como dito a priori, inaugura a reprodutibilidade técnica das imagens pela velocidade, baixo custo e em massa, e ainda com mais fidelidade do que as imagens obtidas pelas tecnologias anteriores. Essa reprodutibilidade também é característica da era da comunicação de massa, disponível e mais acessível às massas, pois possui diferentes meios de transmissão como jornais, revistas, outdoors, telas.

As máquinas de capturar e fazer cortes da realidade desenvolveu assombrosamente com o auxílio da ciência, estreitando ainda mais as relações entre ciência, arte e tecnologias. De acordo com Venturelli a relação da tríade arte, ciência e tecnologia trouxeram inovações que a humanidade jamais tinha visto. Além da fotografia outras formas de produção e recepção de imagens surgiram, o cinema, a TV são exemplos que permitiram a transmissão simultânea da imagem em movimento, e logo depois a informática que conduziu a imagem numérica. O advento da revolução industrial trouxe consigo novas técnicas e meios de produção que imputaram transformações e romperam com limites dentro universo artístico, ao longo dessa evolução sob influencia de várias tendências como o construtivismo e o concretismo, começa-se a desenhar novos caminhos para uma arte pós-industrial: A arte computadorizada.

O terceiro paradigma trata-se do pós-fotográfico, infográfico ou sintético. Nesse paradigma as imagens são produzidas inteiramente por computação com a transformação de uma matriz de número em pontos elementares chamados de pixels visualizados pelo ecrã ou impressora. É um processo de produção considerado por Santaella (2012) tríadico composto por três fases interligadas, mas delimitadas, que resultam da união entre o computador, tela de

vídeo, mediados por uma série de operações de cálculos matemáticos. Este paradigma corresponde ao período pós-industrial em que há um prevalecimento da utilização de novas tecnologias e constituição de um simbolismo que emana da sinergia entre o homem e a máquina. Essa simbiose invade diferentes campos da vida, dentre eles o artístico fazendo surgir uma espécie de máquina criativa responsável pela criação de imagens eletrônicas. Essas imagens podem transitar por diferentes meios e suportes devido ao seu caráter digital, podendo estar presente em vários lugares ao mesmo tempo, constituindo-se como Disponível. De acordo com Plaza (1993) a era digital traz novas formas ao imaginário e novos discursos icônicos, partindo da ideia de que a arte agora é metamorfose Plaza (1993) afirma um novo deslocamento, o “valor de exposição” passa a ser “valor de recriação”. Neste contexto a produção artística desvia-se do artesanal e do mecânico para as potencialidades das novas tecnologias, as quais oferecem possibilidades infinitas de exploração.

O papel do artista também sofre reconfiguração, para Moles (1990) o artista não é substituído pela máquina, mas pode se desviar da função primordial. O artista de acordo com o autor pode assumir o papel de programador desde que este tenha caráter de criação e não de reprodução. Nota-se que esse novo lugar do artista vai cedendo espaço para o público que antes das novas tecnologias não era possível vislumbrar a possibilidade de participar da obra. A produção artística passa a transitar pelo pensamento e pelo coletivo. Com isso novas formas de recriação vão se constituindo, de acordo com Plaza (1993) se as matrizes de reprodução industrial produzem cópias, as matrizes digitais possibilitam a criação infinita de imagens, singulares e com características de acordo com as combinações algorítmicas.

Da mesma maneira que a fotografia não surgiu repentinamente, mas antes foi fruto de um longo processo, as imagens infográficas também fazem parte de um longo processo anterior.

A arte tecnológica aparece nas bases da Revolução do Conhecimento, a partir da produção da obra de arte pela mediação de dispositivos digitais. Nesse paradigma a arte produzida não é matéria como na produção artesanal, nem físico-química e maquinica como na morfogênese ótica, mas resulta da união entre computador e uma tela de vídeo, mediados por operações, programas, modelos e cálculos, (SANTAELLA, 2012). Embora o computador seja uma máquina, ele não opera sobre uma realidade física como as máquinas óticas, mas operam a partir da informação, ou dados pelos inputs. No lugar do artista que deixa no

suporte a marca de sua subjetividade, surge a figura do programador que interage com a inteligência artificial³.

Antes de ser uma imagem visualizada, ela é uma realidade numérica de combinações binárias, entre 0 e 1, composta por fragmentos chamados de pixels, por sua vez só pode aparecer sob a forma visual na tela. As combinações numéricas fazem parte de um sistema de coordenadas geralmente cartesianas que darão ao computador condições de posicioná-la precisamente no espaço bidimensional da tela.

Na contemporaneidade vem se processando uma transformação importante nas formas de representação iconográfica, transformação esta decorrente das mutações tecnológicas em curso. Em relação ao imaginário Plaza e Tavares (1998) afirmam que a união entre as Novas tecnologias de Comunicação com ênfase na informática com os sistemas de representação imagética, imputam novas possibilidades no universo iconográfico que oscilam entre o concreto e o abstrato das linguagens, bem como entre o icônico (virtual) e o simbólico. As qualidades manifestam-se nos diferentes meios de produção, que codificam os sentidos e grafias humanos, essas novas iconografias propõem a imaterialidade nos novos espaços interativos de representação. Esses novos meios de produção permitem uma nova estrutura da imagem permitindo novas formas de representação sobre as quais são construídas as iconografias. As regras que norteiam essa estrutura tem caráter digital e algorítmico, qualificam e quantificam as imagens. Tais estruturas permitem a inauguração de poéticas numéricas e sintéticas, como qualificação de modelos e imagens mentais, que ainda permitem a simulação do processo criativo (PLAZA E TAVARES, 1998).

De acordo com Santaella (2009) a Arte deve ser tão eterna quanto for o ser humano, no entanto os meios utilizados pelos artistas no processo de produção do objeto de arte são históricos. Mesmo com a dinâmica do processo histórico isso não significa dizer que as artes envelheçam. Cada período da história é marcado pelos meios que lhe são próprios e suas mídias que lhe são específicas, assim, cada momento da história possui seus próprios meios de produção. Contudo a autora faz a seguinte síntese sobre os paradigmas da imagem:

³ Inteligência artificial pode ser considerada como um campo da ciência da computação que se dedica ao desenvolvimento de sistemas inteligentes de computadores, os quais relacionam com a inteligência e comportamento humano, (FERNANDES, 2003).

[...] o paradigma pré-fotográfico é o universo do perene, da duração, repouso e espessura do tempo. O fotográfico é o universo do instantâneo, lapso e interrupção no fluxo do tempo. O pós-fotográfico é o universo evanescente, em devir, universo do tempo puro, manipulável, reversível, reiniciável em qualquer tempo. (SANTAELLA, 2012. P.180)

Pensar a imagem sintética, infográfica no ensino de Arte é avançar e considerar que o apanágio visual da contemporaneidade é dinâmico, e reconhecer a presença massiva da imagem numérica que reclama um novo olhar.

A imagem no ensino de arte

A imagem na sociedade contemporânea desvela a cultura, constituída de valores, costumes, crenças e relações de poder. A imagem ocupa o apanágio das artes visuais. Flusser (2002) ressalta a imagem como uma superfície, independentemente do espaço e do tempo, que intenta a representação. “Imagens são códigos que traduzem eventos em situações, processos em cenas. Não que as imagens eternizem eventos; elas substituem eventos por cenas.” (2002, p.8). Nesse sentido a imagem é mediadora entre o sujeito e o mundo, pois estabelece relação imediata entre ambos.

Flusser (2002) esclarece uma inversão na sociedade contemporânea o homem passou a viver em função da imagem ao invés de utilizá-las no atendimento de suas necessidades do homem, essa inversão. Debord (1997) ao se referir a alienação como uma essência e base da sociedade pós-industrial, a qual ele chama de sociedade do espetáculo, também coloca a imagem como mediadora, o autor explica que o espetáculo a que se refere não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre as pessoas, mediada por imagens.

Para Martins (2010), na pós-modernidade, o consumismo está mais ligado à imagem e sua representação estética do que ao próprio objeto de consumo, a publicidade utiliza da imagem para persuadir o indivíduo. Assim nossas escolhas estão relacionadas ao mundo que vivemos a classe social que pertencemos à informação e recursos, porém se relacionam com a idealização que o indivíduo faz entre si mesmo e a imagem do objeto de desejo, como se este pudesse refleti-lo.

Meira (2003) ressalta que a imagem tem um papel agregador de significados, formas e comportamentos do cotidiano dos sujeitos, as imagens “mostram a exterioridade dos fenômenos intersubjetivos que se concretizam em gestos, formas, agenciamentos culturais, através dos quais a sociedade exerce sua criatividade” (MEIRA, 2003, p. 52).

As imagens são capazes de interferir nas relações e interações pessoais e coletivas, acessam e conectam ideias, ideologias, conhecimento e promovem experiências estéticas. Todo esse cenário tem provocado diferentes discussões e reflexões, sobretudo na educação em artes visuais. A apropriação e transformação das imagens buscam uma ressignificação daquilo que já conhecemos, veiculadas pela mídia, nos vendem ideias, conceitos, comportamentos, ensinam-nos como ser, o que comer, como andar e etc, (BARBOSA, 2012).

De acordo com Pimentel (2012), a intensidade e velocidade com que as imagens chegam até nós impedem-nos de selecionar aquelas que farão parte de nosso repertório imagético, não há tempo de escolha elas simplesmente nos invadem, além disso, Barbosa (2012) reforça que isso dificulta nossa leitura acabando por nos ensinar inconscientemente. Nesse sentido uma educação que privilegie a emancipação e o desenvolvimento crítico deve considerar a busca por desenvolver um olhar emancipado diante das visualidades do cotidiano.

Um olhar emancipado imputa relações entre conhecimento, crítica e estética. Trata-se da efetividade da educação estética que ultrapassa o campo das artes visuais, mas que é transdisciplinar.

As imagens são frutos de intenções pessoais, culturais, sociais, políticas, enfim, as imagens não são neutras. Nesse contexto, é importante o desenvolvimento da competência de “saber ver e analisar a imagem” (PIMENTEL, 2012, p.128), afim de que a produção de imagens tenha sentido tanto para quem produz como para quem as vê. O conhecimento da produção artística visual contemporânea e a valorização da herança cultural são elementos indispensáveis à consciência de nossa participação enquanto fruidores e construtores da cultura de nosso tempo, (PIMENTEL, 2012).

À medida que as tecnologias avançam também avançam os modos de produção da imagem, se antes a pintura foi desafiada pela realidade da fotografia, na contemporaneidade os softwares editores de imagens desafiam o olhar humano. Ainda como consequência desse avanço é comum crianças, adolescentes e jovens produzirem imagens em diferentes contextos, páginas web carregadas de imagens, vídeos, etc.

Contudo é importante que o professor de artes visuais esteja atento às formas como seus alunos apropriam e ressignificam as imagens que lhes chegam, pois é nessa relação de apropriação e ressignificação que poderá se formar um pensamento artístico e estético. O professor ao levar uma imagem para sala de aula deve estar atento às coleções visuais que os

alunos possuem essa escolha não pode ser arbitrária, ao contrário deixa de valorizar a realidade cultural a que pertencem.

A interpretação de imagens faz o indivíduo recorrer a sua memória visual, constituída no decorrer de sua existência conforme suas experiências visuais, e de sua memória social, Martins (2010, p.23) ressalta que o indivíduo ao tentar compreender o sentido simbólico das imagens, são influenciados pelo “imaginário dos lugares sociais por onde passa, vive ou habitam”, enfim o contexto das relações com o mundo e práticas sociais vivenciadas pelo indivíduo fazem parte do processo de construção de sentidos e significados e práticas de interpretação.

Na escola é importante que o aluno tenha possibilidade de ser fruidor e produtor de imagens tanto de arte como aquelas oriundas das visualidades cotidianas como propagandas, entre outros. O trabalho com a imagem de arte na sala de aula contribui para a ampliação do olhar crítico sobre as visualidades fora da arte, “preparando-se para o entendimento das artes visuais se prepara para o entendimento da imagem quer seja arte ou não” (BARBOSA, 2010, p.36).

A produção da imagem nas aulas de arte pressupõe considerar o desenvolvimento do impulso criador do aluno que é indispensável ao próprio desenvolvimento humano. Segundo Vigotsky (2009) esse impulso é inerente ao ser humano, mas depende de estímulos e experiências para se desenvolver, é na riqueza da experiência do indivíduo que a criação se amplia. A atividade criadora é a realização de “qualquer coisa de novo” (VIGOTSKY, 2009, p.9), para entender esse novo, o autor explica que “ toda atividade humana que não se limite a reproduzir factos ou impressões vividas, mas que cria novas imagens, novas ações , pertence a função criadora ou combinatória” (VIGOTSKY, 2009, p.11).

De acordo com Vigotsky (2009) a dinâmica do ser humano está no impulso reprodutor e criador, ambos são essenciais. O impulso reprodutor “encontra-se habitualmente ligado à nossa memória, a sua essência reside no facto de o homem reproduzir ou repetir normas de conduta já criadas e elaboradas ou ressuscitar traços de impressões antigas”, (VIGOTSKY, 2009, p.9).

As imagens são constituídas em tempos e espaços diferentes, e por essas diferenças também se constroem diversos significados, esses mudam de contexto de acordo com as práticas culturais e circuito temporal que passam a fazer parte, (MARTINS, 2010).

Na contemporaneidade, as imagens digitais possuem relevância especial, é o fruto de meios multimidiáticos, construídas por meio de processos de manipulação tecnológica que circula com grande velocidade.

A imagem digital: Uma potência para aprendizagem

As imagens digitais estão presentes no cotidiano de forma multifacetado. Aparece em diferentes contextos desde o publicitário, político social, reclamando uma atenção especial por tamanha influência no comportamento humano.

De acordo com Martins (2007) o fluxo e a velocidade com que as imagens analógicas e digitais chegam aos sujeitos têm dominado de tal forma, que impedem a percepção de seus discursos, dimensões e representações. As imagens digitais requerem do sujeito uma habilidade aguçada do olhar diante da intencionalidade de subordinação que os aparatos multimidiáticos impõem. É necessário frente saturação de imagens que haja tempo e aprimoramento para o olhar.

Para Tourinho e Martins (2011, p.52) nosso mundo está saturado de imagens veiculadas, por monitores painéis e telas de diferentes tamanhos, onde imagens e objetos atraem e repelem olhares, cobram e desviam atenção. Nossas relações também estão sendo mediadas por esses aparatos imagéticos que exigem “tempo e habilidade aguçada para interpretação e negociação”.

De acordo com esses autores, há uma retenção passiva e mecânica das tecnoimagens, sem abstração crítica. Essas tecnoimagens ocupam arenas visuais, apresentando aspectos que podem contribuir para facilitar a construção de conhecimentos sobre arte no âmbito educacional de forma crítica. Ao passo que exigem perspicácia para que não consumam a percepção e capacidade crítica dos sujeitos.

As imagens digitais podem ser uma potência favorável para a construção do conhecimento em artes visuais, como mediadoras da experiência estética e cognitiva. Devem ser entendidas para além dos meios tecnológicos que as produzem. Essas imagens na sala de aula devem estar em confronto com o pensamento saturado gerando novas formas de pensar, ao passo que ampliam as possibilidades de visualidades.

As imagens digitais nas aulas de artes visuais favorecem os processos cognitivos e o desenvolvimento da autonomia do aluno, por permitirem a construção de um saber consolidado na interatividade e interação com seus pares. Uma vez que a imagem é mediadora

de significados. De acordo com Hernandez (2006), as visualidades fazem mediações da experiência estética e cognitiva. Refletir sobre produção visual contemporânea possibilita a compreensão e interpretação das imagens conduzindo à articulação de uma visão mais crítica da realidade.

Para Martins (2007), as imagens digitais influenciam os modos de pensar e de criar. No que se refere ao ensino de arte, surgem com essas imagens novos conceitos, ações e propostas. O crescente fluxo das imagens digitais imputam práticas que as abordem de forma crítica e dinâmica, ao passo que, qualquer sujeito deixa de ser meramente receptor e passa a ser produtor.

Contudo isso reclama a necessidade de projetos educacionais que incluam desde os processos de análise, interpretação e criação dessas imagens, considerando essas práticas como mediadores para experiências estéticas e artísticas. Procedimentos metodológicos que fazem uso de imagens digitais permitem aos alunos, diferentes experiências como: reflexão, análise e desenvolvimento da capacidade crítica, criadora de visualidades, sejam de natureza digital ou não.

Considerações Finais

Arte e aprendizagem sempre fizeram parte da vida do ser humano e foram sendo modificados ao longo da história, conforme normas e valores estabelecidos, em diferentes tempos e ambientes culturais. Com estudos e pesquisas atuais, a arte na é muito importante permitir ao educando tanto o desenvolvimento do pensamento artístico como uma educação estética que proponha diferentes formas de leitura, fruição tanto a partir de seu cotidiano como de obras de Arte.

A construção imagética no ensino de Arte é importante, a imagem é inerente aos seres vivos, no tocante ao homem ele lhe dá sentido de acordo com suas experiências de vida, no entanto um aprimoramento do olhar é imprescindível. O uso de imagens digitais pode possibilitar aprimoramento do olhar sobre as imagens sejam elas digitais ou não e cabe à escola elaborar projetos que as contemplem.

Existem diferentes modos de conhecer e produzir arte, tanto por técnicas tradicionais como por novas tecnologias, isso impõe a necessidade de incorporar as novas tecnologias ao processo educativo explorando suas potencialidades, sem suprimir os processos tradicionais da produção artística. As imagens digitais possibilitam novas formas de pensar e fazer a

imagem na arte, mas é necessário que os alunos entendam a natureza dos instrumentos de arte e os meios de escolha, e reflitam suas produções como fruto de sua experiência artística e estética.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. As mutações do conceito e da prática. In: _____. **Inquietações e Mudanças no ensino de Arte**. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2012. cap.1, p.13-27

_____. **A imagem no ensino da arte**. 8.ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na era de sua reprodutibilidade Técnica. In: _____ **Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Obras Escolhidas, Vol. 1. 8ª. edição, ed. Revista, São Paulo: Brasiliense. 2012.p.179-212

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DEBRAY, Régis. **Vida e Morte da Imagem: Uma História do Olhar no Ocidente**. Tradução: Guilherme Teixeira. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: RelumeDumará, 2002.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

HERNANDEZ, Fernando. **Cultura Visual, Mudança Educativa e Projeto de Trabalho**. Porto Alegre: Artmed. 2006.

KOSSOY, Boris. **Fotografia e História**. 2 ed. Ver. São Paulo: Ateliê editorial ,2001.

MARTINS, Raimundo. A cultura visual e a construção social da arte, da imagem e das práticas do ver. In: OLIVEIRA, Marilda O. (Org.) **Arte Educação e Cultura**. Editora UFSM, 2007. p.17- p.40.

MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Orgs.) **Educação da Cultura Visual: Conceitos e contextos**. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2011.

MARTINS, Raimundo. Pensando com Imagens para Compreender Criticamente a Experiência Visual. In: RODRIGUES, E.B.T. e ASSIS, H.L. (org.) **Educação das artes visuais na perspectiva da cultura visual: Conceituações, Problematizações e Experiências**. Goiânia, 2010. p.19-38

MEIRA, Marly Ribeiro. **Filosofia da Criação: reflexões sobre o sentido do sensível**. Porto Alegre: Mediação, 2003.

MOLES, Abraham. **Arte e Computador**. Porto, Edições Afrontamento. 1990.

PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. Tecnologias Contemporâneas e o Ensino de Arte. In: BARBOSA, A.M. (org) **Inquietações e Mudanças no ensino de Arte**. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2012.

PLAZA, Júlio. “As Imagens de Terceira Geração, Tecno Poéticas”, in PARENTE, André (org.), **Imagem-Máquina**, São Paulo: Ed. 34, 1993. p. 72-88.

PLAZA, Julio, TAVARES, Mônica. **Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais**. São Paulo: FAEP-UNICAMP, ed. Hucitec, 1998.

POISSANT, Louise. A passagem do material para a interface. In: DOMINGUES, Diana (org) **Arte, ciência e tecnologia**. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

SANTAELLA, Lúcia, NÖTH, Winfried. **Imagem: Cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. **A Ecologia Pluralista da Comunicação: Conectividade, mobilidade, ubiquidade**. São Paulo: Paulus, 2010.

VENTURELLI, Suzete. **Arte**. Espaço_tempo_imagem. Brasília: ed. UnB, 2004.

VIRILIO, Paul. **A máquina de visão**. Rio de Janeiro: José Olympio. 1994.

VERNANT, Jean-Pierre. **Entre Mito e Política**. Tradução de Cristina Murachco. 2ed. São Paulo: Editora da universidade de São Paulo, 2002. p.296-321.

VIGOTSKY, Lev. **A imaginação e a Arte na infância**. Tradução de Miguel Serras Pereira. Relógio D'água Editores, janeiro de 2009.