



A Relação Entre Imagem Contemporânea, Arte e Arte-Educação

Profa. Maria do Mar Vázquez Manzano

Doutoranda em Estudos de Arte - Departamento de Comunicação e Arte - Universidade de Aveiro/ Portugal

Este texto analisa a questão da imagem contemporânea, nomeadamente as imagens midiáticas e a sua circulação na sociedade hodierna. A arte que utiliza novas tecnologias implica a participação direta do espectador no processo artístico. Os hibridismos na arte, desde o entrecruzar das linguagens artísticas e das soluções estéticas de tempos e espaços diversos até o deambular pela História da Arte, são práticas habituais do artista na pós-modernidade. A Arte-educação vem questionando seu papel e seu espaço numa dinâmica constante, objetivando o desenvolvimento artístico e cultural, estabelecendo múltiplos diálogos com outras áreas do conhecimento. A relação entre as formas de representação das imagens midiáticas e da arte pode oferecer subsídios metodológicos para a Arte-educação.

(...) sendo mundo e arte espelhos de reflexão recíproca, nunca um do outro podem totalmente se afastar, mas pelo contrário, atraem-se e constantemente se desafiam, reciprocamente cada um desejando o outro.

Bernardo Pinto de Almeida.

No século XIX, com o advento da Revolução Industrial, foram fundados novos modelos de produção industrial, circulação e consumo de mercadorias. O consumo ainda continuava restrito às camadas sociais urbanas privilegiadas. A evolução dos meios de transportes contribui sobremaneira para ampliar a circulação de mercadorias, conquistando novos mercados.

Mas é a partir do século XX, no período posterior à Segunda Guerra Mundial, por volta da década de 1950, que o aumento da produção e do consumo de mercadorias se torna massificado. O processo de desenvolvimento do avanço tecnológico dos meios de comunicação e informação cresce a ritmo acelerado.

As novas tecnologias de comunicação, como o rádio, o telefone, o fax, a televisão via satélite “em direto”, a indústria cinematográfica, os computadores e ultimamente a Internet, solapam a distância entre os espaços físicos reais, imprimindo um ritmo compulsivo de troca de informações de toda ordem, oriundas de lugares longínquos e que ocupam virtualmente o mesmo espaço, constituindo um espaço-lugar de representação social comum, globalizado.

As formas de representar o mundo são construções artificiais do pensamento “impregnado de uma série de códigos culturais, [que] baseia-se em modos de representação arbitrários, anti-naturais e circunscritos historicamente”¹, aos quais atribuímos sentido, através da percepção e da capacidade de codificar e decodificar signos.

¹ BARRO, David. *Imagens [Pictures]* - para uma representação contemporânea. Porto: Mimeses, 2003, p. 42.

Através do exercício contínuo de refletir, modificar e adaptar, vamos configurando e reconfigurando os espaços individuais de representação social, que implicam ações interativas entre a percepção e os acontecimentos extrínsecos e intrínsecos, construindo um modo de “estar” e habitar o mundo.

A simultaneidade, a fragmentação, a velocidade e a sobreposição são algumas das características que configuram o espaço de representação coletivo, que, midiaticizado, altera sobremaneira a percepção e a experiência do tempo e do espaço. David Harvey afirma que: “todo sistema de representação é uma espécie de espacialização que congela automaticamente o fluxo da experiência e, ao fazê-lo, destrói o que se esforça por representar.”²

O espaço de representação midiático, especificamente as imagens, altera a percepção do real, notadamente a opacidade e a ausência de continuidade no fluxo de circulação dessas mesmas imagens; gera a contingência, que se dá pela excessiva justaposição de mensagens fragmentadas e informações intermitentes construindo estratos de realidades.

A título de exemplo, pensemos na transmissão televisiva da Guerra do Iraque, com imagens fortíssimas de violência e degradação humana, que, dependendo do interesse discursivo do emissor, manipulam o contexto dos fatos. Essas imagens de sofrimento e destruição são transformadas em espetáculo pelas demonstrações de poder e intolerância, que se transfiguram em discursos democráticos, nem que para isso seja utilizado o poder militar.

A questão não se encerra aí, pois, após alguns segundos, somos surpreendidos por imagens de um estádio lotado de torcedores comemorando o magnífico gol de vitória do campeonato de futebol nacional.

Uma pergunta se torna premente: será que temos condições de analisar e refletir fatos tão importantes como a Guerra do Iraque e tantos outros, quando acontecimentos dessa natureza são estetizados midiaticamente, a ponto de câmeras de televisão serem instaladas em aviões de ataques? Nós nos perguntamos: isso é real?

Na qualidade de seres humanos, seremos capazes de resistir a tanta violência? Eduardo Subirats nos alerta para esse fenômeno quando afirma que: “Nossa capacidade de resistir a espetáculos de destruição maciça se tornou surpreendentemente grande.”³

Os bruscos deslocamentos contextuais e a formatação das imagens midiáticas adquirem a inconsistência do suposto real, pois o nível de superficialidade do conteúdo das mensagens vinculadas é superado facilmente pelo seu modo de apresentação. Em outras palavras, o requinte tecnológico e a qualidade visual das imagens, bem como a maneira como são veiculadas, fazem com que a *performance* seja a principal característica a ser valorizada em detrimento do conteúdo.

A qualidade estética e o aprimoramento das imagens por alta definição em seu caráter verossímil, se tornaram os elementos que serão apreendidos pelo espectador, mesmo que por tempo limitado. A estetização midiática tornou-se o elemento principal a ser apreendido. A fragilidade e a natureza digressiva das imagens midiáticas, no máximo nível de saturação e de efeitos especiais, vão formando estratos de realidades e desdobramentos de representações, o que nos remete à idéia de hiper-realidade.

Jean Baudrillard, em um ensaio intitulado “O Virtual”, nos explica que o conceito de realidade virtual na atualidade difere da “boa e velha acepção filosófica em que o virtual era o que estava destinado a tornar-se ato, e em que se instaura uma dialética entre as duas noções”.⁴ Baudrillard conclui que “o virtual é o que está no lugar do real, é mesmo em sua realidade definitiva e, ao mesmo tempo, assinala sua dissolução”.⁵

Percebemos que o tempo e o espaço sofrem um processo de compressão, modificando a maneira com a qual constituímos o mundo – não apenas na sua materialidade, como também na

² HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. Trad. Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 12. ed., 2003, p. 191.

³ SUBIRATS, Eduardo. *Vanguarda, mídia, metrópoles*. Trad. Nilson Moulin. São Paulo. Studio Nobel, 1993, p. 51.

⁴ BAUDRILLARD, Jean. *Senhas*. Trad. Maria Helena Kühner. Rio de Janeiro: Difel, 2001, p. 42.

⁵ *Ibidem*.

alteração do nosso comportamento no espaço social, provocando “uma crise da nossa experiência do espaço e do tempo, crise na qual categorias espaciais dominam as temporais, ao mesmo tempo em que sofrem uma mutação de tal ordem que não conseguimos acompanhar”.⁶

Uma das mudanças no comportamento sócio-cultural está intrinsecamente ligada à produção e ao consumo de mercadorias – na era do descartável, das modas efêmeras, do apelo insistente das imagens publicitárias voltadas para o consumo massificado.

As relações sociais sofrem grandes alterações, que vão desde as relações pessoais na comunidade promovidas pelo culto ao individualismo até a importância de se construir imagens – desde as pessoais às empresariais e institucionais –, estabelecendo formas de comunicação e relacionamentos de afinidade extrínsecas.

A idéia do desejo, no sentido deleuziano de “máquinas desejanter”, é explorada ao máximo. O artifício usado para incentivar o consumo e a moda é despertar o desejo, o prazer de desfrutar da última tendência, de estar atualizado, de ser atual e jovem. É o corpo jovem que é valorizado pela mídia.

Por outro lado, é incontestável que a troca de informações gera conhecimento e cultura quando utilizada para a pesquisa, para o desenvolvimento social, ecológico e humanitário, principalmente como um espaço de crítica e debate para toda ordem de conflitos e possíveis soluções.

A cultura e a arte são formas de representações da história da humanidade, num constante devir que é construído diariamente por todas as culturas e lugares do mundo. Como afirma Rosa de Oliveira, a “compreensão de uma cultura depende do estudo do seu mundo através daquilo que os seus membros construíram e das ferramentas, artefatos e obras de arte que criaram”.⁷

As práticas culturais e artísticas são expressões inerentes à humanidade e, através dessas vertentes, as memórias individuais e coletivas são elaboradas. Dessa forma, as identidades individuais e coletivas vão se formando ao longo da vida, pois como afirma Teixeira Coelho, “uma identidade tanto se descobre, *quanto se inventa*”⁸. Então, podemos afirmar que a cultura e a arte possuem núcleos flexíveis de adaptação e construção que se moldam a partir de contextos sociais e refletem comportamentos de determinadas épocas e de determinados lugares.

A arte contemporânea, principalmente a partir das últimas décadas do século XX, vem demonstrando grande interesse pela utilização de novas tecnologias. Isso se dá de forma natural, pois “os artistas se relacionam com eventos e questões que os cercam, e constroem maneiras de ver e de representar que têm significados sociais.”⁹

A utilização das novas tecnologias pelos artistas criou um novo meio de expressão, não restrito ao caráter de ferramenta de criação e expressão artísticas. Isso nos autoriza a pensar na relação entre tecnologia, artista e espectador, pois, para além do interesse puro e simples pelos aspectos tecnológicos, é importante ressaltar a preocupação dos artistas com a recepção das obras e com a interatividade que a tecnologia pode proporcionar aos espectadores.

Como bem observa Rosa de Oliveira, artista visual e professora que utiliza a Holografia criativa como meio, “(...) um dos principais objetivos dos artistas ao usarem tecnologias eletrônicas sofisticadas, é a tentativa de implicar o espectador no processo criativo e, em particular, quando se passa de um simples convite à participação, para um apelo ao envolvimento interativo elaborado. Passa-se, assim, de uma ‘participação’ a uma ‘interação’”.¹⁰

O espectador assume uma nova postura quando ultrapassa o papel de mero “consumidor” e passa a fazer parte da obra. A presença, sendo ou não virtual, potencializa sobremaneira o nível de

⁶ HARVEY, David. *Op. cit.* p.187.

⁷ OLIVEIRA, Rosa Maria Pinho de. *Pintar com luz, Holografia e criação artística*. Tese (Doutorado em Design) Departamento de Comunicação e Arte. Universidade de Aveiro, Portugal, 2000, 231 f, p. 33.

⁸ COELHO, Teixeira. *Guerras culturais – arte e política no novecentos tardio*. São Paulo: Iluminuras, 2000, p.155.

⁹ HARVEY, David. *Op. cit.*, p. 37.

¹⁰ OLIVEIRA, Rosa Maria Pinho de. *Op. cit.*, p. 35.

compreensão da obra porque o espectador está implicado no processo de criação, na construção e na poética do artista.

Na arte vanguardista, o elemento fundamental centrava-se na ruptura formal em relação aos paradigmas acadêmicos. Sucessivas escolas, estilos, correntes e movimentos artísticos marcavam uma distância maior ou menor da tradição. O diálogo se estabelecia na auto-referência da arte, na qual se desenhava um quadro de verticalidade.

A arte atual dissolve a predominância do caráter inventivo, original, “em função de outras [características] mais diretas, mais pragmáticas como as de eficácia, comunicação ou distanciação crítica”.¹¹ O discurso não possui mais o eixo central da auto-referencialidade modernista, as novas práticas artísticas se configuram na relação direta com o cotidiano social, que permeia as identidades coletivas e individuais, as memórias familiares e as memórias dos lugares. As minorias étnicas, os preconceitos sexuais, o feminismo e a cultura popular, os aspectos das relações afetivas e a efemeridade social são algumas das questões que habitam a paisagem artística.

O deambular pela História da Arte, entrecruzando soluções estéticas e linguagens artísticas de outras épocas, não significa necessariamente o *pastiche* como Hal Foster¹² contundentemente coloca; antes, o sentimento nostálgico, mesmo aquele que não foi vivido, age diretamente contra o fenômeno da compressão do tempo e do espaço, tendendo ao efêmero, ao caos, à contingência.

Harvey comenta a esse respeito: “O impulso de preservar o passado é parte do impulso de preservar o eu. Sem saber onde estivemos, é difícil saber para onde estamos indo. O passado é o fundamento da identidade individual e coletiva; objetos do passado são a fonte da significação como símbolos culturais.”¹³

O dispositivo da preservação do passado “cria um sentido de seqüência para o caos aleatório”,¹⁴ reorganizando e redimensionando as identidades tanto individuais como coletivas, delimitando territórios mais estáveis de representações sócio-culturais.

A Arte-educação é talvez uma das disciplinas que mais esforços vêm empregando na redefinição do seu papel educacional. O debate e a auto-avaliação têm sido uma prática constante na busca do aprimoramento de metodologias que sejam apropriadas para atender as necessidades do contexto social em que vivemos.

O arte-educador deve atuar como mediador entre o contexto sócio-cultural da sociedade hodierna, adotando práticas interacionistas, que possibilitem o diálogo e a leitura das imagens midiáticas diárias que nos cercam, considerando que o nível de recepção que os alunos têm delas se dá num nível superficial de compreensão.

A possibilidade de uma leitura mais crítica e mais elaborada proporciona níveis de decodificação dos signos e apreensão das mensagens subliminares, desencadeando processos heurísticos investidos de significados mais profundos.

Debruçar-se sobre as formas de representação midiática no contexto escolar e, a partir delas, adotar linguagens de interação com o repertório extra-escolar dos alunos, veda a lacuna aberta pelo rápido processo de mudanças que ocorre na esfera social.

Sabemos que a atração especial pelas imagens em movimento é grande entre as pessoas, especialmente entre os mais jovens, pois o universo imagético que os cerca – os *games*, os *video-clips*, os desenhos animados e etc. – é saturado de efeitos especiais, intenso colorido e impactantes, metamorfoseando-se continuamente.

¹¹ ALMEIDA, Bernardo Pinto de. *Transição – ciclopes, mutantes, apocalípticos – a nova paisagem artística no final do século XX*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2002, p.172.

¹² FOSTER, Hal. *Recodificação – arte, espetáculo, política cultural*. Trad. Duda Machado. São Paulo: Casa Editorial Paulista, 1996, p. 37-55.

¹³ HARVEY, David. *Op. cit.*, p. 85.

¹⁴ *Ibidem*.

Através das práticas artísticas que utilizam as novas tecnologias, a *web art*, a arte-tecnologia, a video-arte, arte telemática e outras modalidades artísticas afins habitualmente são constituídas por elementos de representação como cor, luz, movimento, nitidez e brilho, bem próximos das imagens midiáticas. Embora, a intenção e a finalidade da primeira seja muito diversa da segunda, as sensações de percepção são semelhantes e específicas dos meios tecnológicos.

Devemos relacionar as duas propostas, desconstruindo o discurso que as envolve e enfatizando as diferenças intrínsecas às suas especificidades e finalidades, apesar da semelhança do carácter tecnológico. Isso servirá para alargar os conhecimentos e as concepções da arte e dos espaços de representação sócio-culturais, utilizando uma linguagem bem próxima das imagens que habitam o ideário individual e coletivo.

O carácter irónico, fugidio da sobreposição de fragmentos de imagens ou da “colagem” de diversas partes de todos distintos que muitas das obras de arte atuais apresentam nos remete para a ideia de registro do inventário imagético humano. Bernardo Pinto de Almeida nos diz a respeito: “Baseando-se precisamente nos registros que já se conhecem, remisturando-os, samplerizando-os, reformulando-os e associando-os entre si na perspectiva de sugerir (ou de encontrar) outros modelos – individuais e coletivos ao mesmo tempo – em que seja possível reencontrar no mundo uma identificação”.¹⁵

Penetrar e interagir com a história do imagético humano é uma das possibilidades que a arte oferece, pois sendo a arte um diálogo contínuo com o mundo em que se insere, “longe de ser o ponto final desse processo, age como iniciador e ponto central da subsequente investigação do significado.”¹⁶

Pensar a arte em toda a sua dimensão é reunir histórias, culturas e memórias, transformar o intangível do sentimento, dos sonhos, da esperança e da ilusão em objetos tangíveis, mesmo que através da virtualidade de uma imagem. A obra de arte não demonstra a verdade do mundo, antes, ela se mostra aos poucos, a cada novo olhar, sem nunca se dar a ver por completo, pois sempre existirá alguma história à espera de ser contada.

¹⁵ ALMEIDA, Bernardo Pinto de. *Op. cit.*, p.185.

¹⁶ ARCHER, Michael, *Arte Contemporânea – uma história concisa*. Trad. Alexandre Krug e Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes, 2001, p. 236.

Referências

- ALMEIDA, Bernardo Pinto de. *As imagens e as coisas*. Porto: Campo das Letras, 2002.
- ALMEIDA, Bernardo Pinto de. *Transição - ciclopes, mutantes, apocalípticos: a nova paisagem artística no final do século XX*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2002.
- ARCHER, Michael, *Arte Contemporânea - uma história concisa*. Trad. Alexandre Krug e Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BARRO, David, *Imagens [pictures]: para uma representação contemporânea*. Porto: Mimeses, 2003.
- BAUDRILLARD, Jean. *Senhas*. Rio de Janeiro: Difel, 2001.
- COELHO, Teixeira. *Guerras culturais, - arte e política no noventa*. São Paulo: Iluminuras, 2000.
- FOSTER, Foster. *Recodificação - arte, espetáculo, política cultural*. Trad. Duda Machado. São Paulo: Casa Editorial Paulista, 1996.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 12 ed., 1992.
- LANDOWSKI, Eric. *Presenças do outro*. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- LIPOVETSKY, Gilles, CHARLES, Sébastien. *Os tempos hipermodernos*. Trad. Mário Vilela, São Paulo: Barcarolla, 2004.
- LYON, David. *Pós-modernidade*. Trad. Euclides Luiz Calloni. São Paulo: Paulus, 1998.
- LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio, 7. ed., 2002.
- MILLET, Catherine. *A arte contemporânea*. Lisboa: Biblioteca Básica de Ciência e Cultura, Instituto Piaget, 2000.
- OLIVEIRA, Rosa Maria Pinho de. *Pintar com luz, Holografia e criação artística*. Tese Doutorado em Design. Departamento de Comunicação e Arte. Universidade de Aveiro, Portugal, 2000, 231 f.
- PERNIOLA, Mario. *A estética do século XX*. Lisboa: Editorial Stampa, 1998.
- PRADEL, Jean-Louis. *A arte contemporânea*. Lisboa: Edições 70, 2002.
- SONTAG, Susan. *Diante da dor dos outros*. Trad. Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- SUBIRATS, Eduardo. *A penúltima visão do paraíso (ensaios sobre memória e globalização)*. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Studio Nobel, 2001.
- SUBIRATS, Eduardo. *Vanguarda, Mídia, Metrôpoles*, Studio Nobel, São Paulo, 1993.
- TOTA, Anna Lisa. *A Sociologia da arte*. Lisboa: Editorial Estampa, 2000.