

HISTÓRIA DA ARTE.

Tópico 29

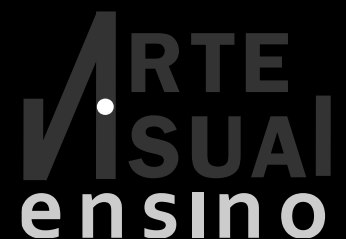
ARTE . VISUAL . ENSINO
Ambiente Virtual de Aprendizagem

*A transição das imagens
artesanais para as imagens
Técnicas.*

Professor Doutor
Isaac Antonio Camargo



Cursos de Artes Visuais e Audiovisual
Faculdade de Artes, Letras e Comunicação
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



***Fotografia: A Transição
das Imagens artesanais
para as Imagens
técnicas.***

O ser humano produziu as primeiras imagens na pré-história e, de lá para cá, veio aprimorando sua execução. Tal aprimoramento se refere aos meios materiais de sua execução e ao domínio cognitivo e psicomotor de sua realização.

No contexto material desenvolveu ferramentas, instrumentos e produtos para sua realização.

No contexto cognitivo e psicomotor desenvolveu sistemas, estratégias e processos pedagógicos para o seu aprimoramento. Com o passar do tempo, as Imagens deixam de ser apenas um recurso simbólico e ornamental para se tornarem técnicas e conceituais atendendo às diferentes funções sociais no tempo e no espaço.

Pode-se dizer que a passagem do processo artesanal para o processo técnico de construção de imagens ocorreu definitivamente no século XIX com o surgimento da Fotografia.

Entretanto, a Fotografia de fato, não surgiu da noite para o dia, mas foi o resultado do desenvolvimento de diferentes processos e inventos que culminaram no século XIX.

Aristóteles, na antiguidade, observando as projeções da luz que passavam pelos orifícios criados pelas aberturas entre as folhas de uma árvore, percebe que os orifícios projetavam no solo a imagem do sol. Isto fez com que descobrisse uma propriedade interessante da luz: a capacidade de transferir informações luminosas de um lugar para outro, por meio de um orifício, em Grego, de um *estenopo*.



Imagem à sombra de uma árvore produzida normalmente num dia iluminado.



Imagem à sombra de uma árvore produzida num dia iluminado por um eclipse solar.





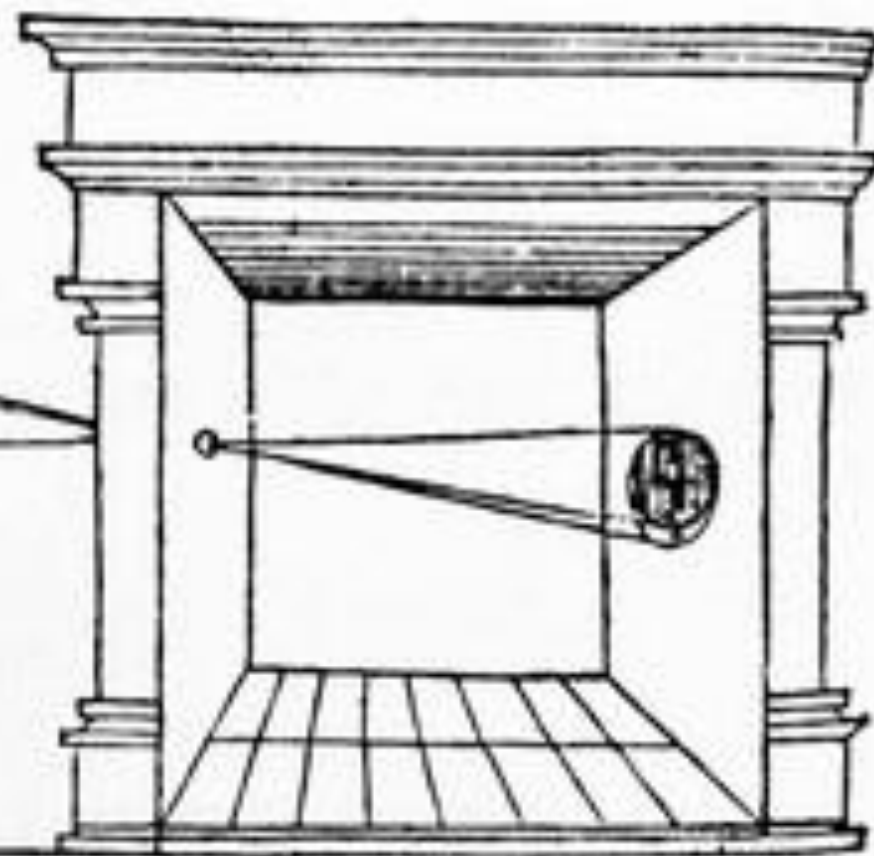
A luz projetada no solo mostra imagens circulares, considerando a situação normal em que o sol é um círculo, mostra imagens luminosas circulares. No entanto, quando a luz projetada ocorre no momento de um eclipse solar, o sol não é um círculo completo, mas uma espécie de semi-círculo ou ferradura, é esta imagem que se projeta no solo.

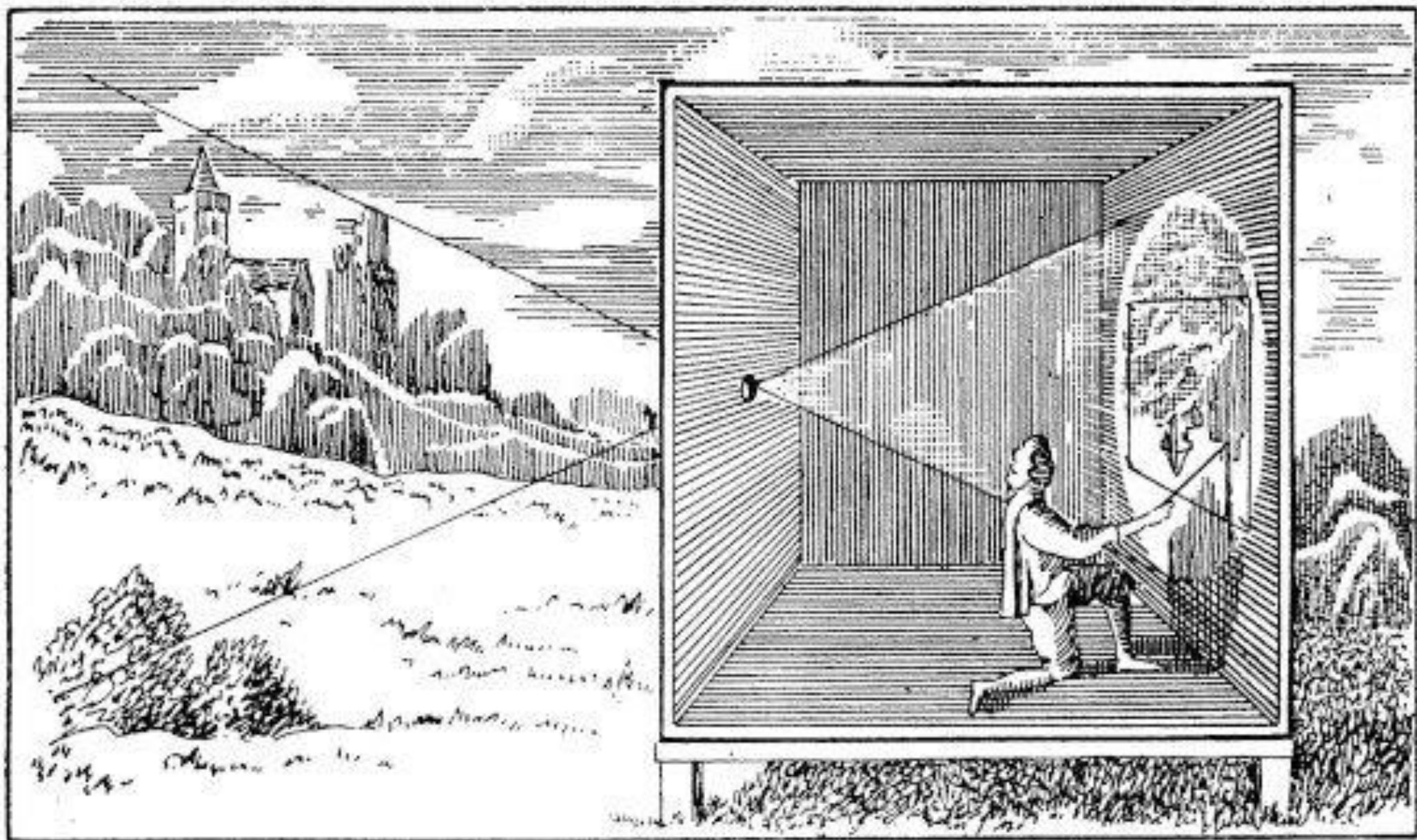
Voltando ao conceito de Imagem Estenopéica, é o nome que se dá às imagens produzidas por meio de orifícios, que é a base para a construção das Câmaras Escuras que surgem a partir do Renascimento e possibilitam a construção das Câmeras Fotográficas, neste sentido, se tornam a base ótica na configuração da imagem fotográfica.

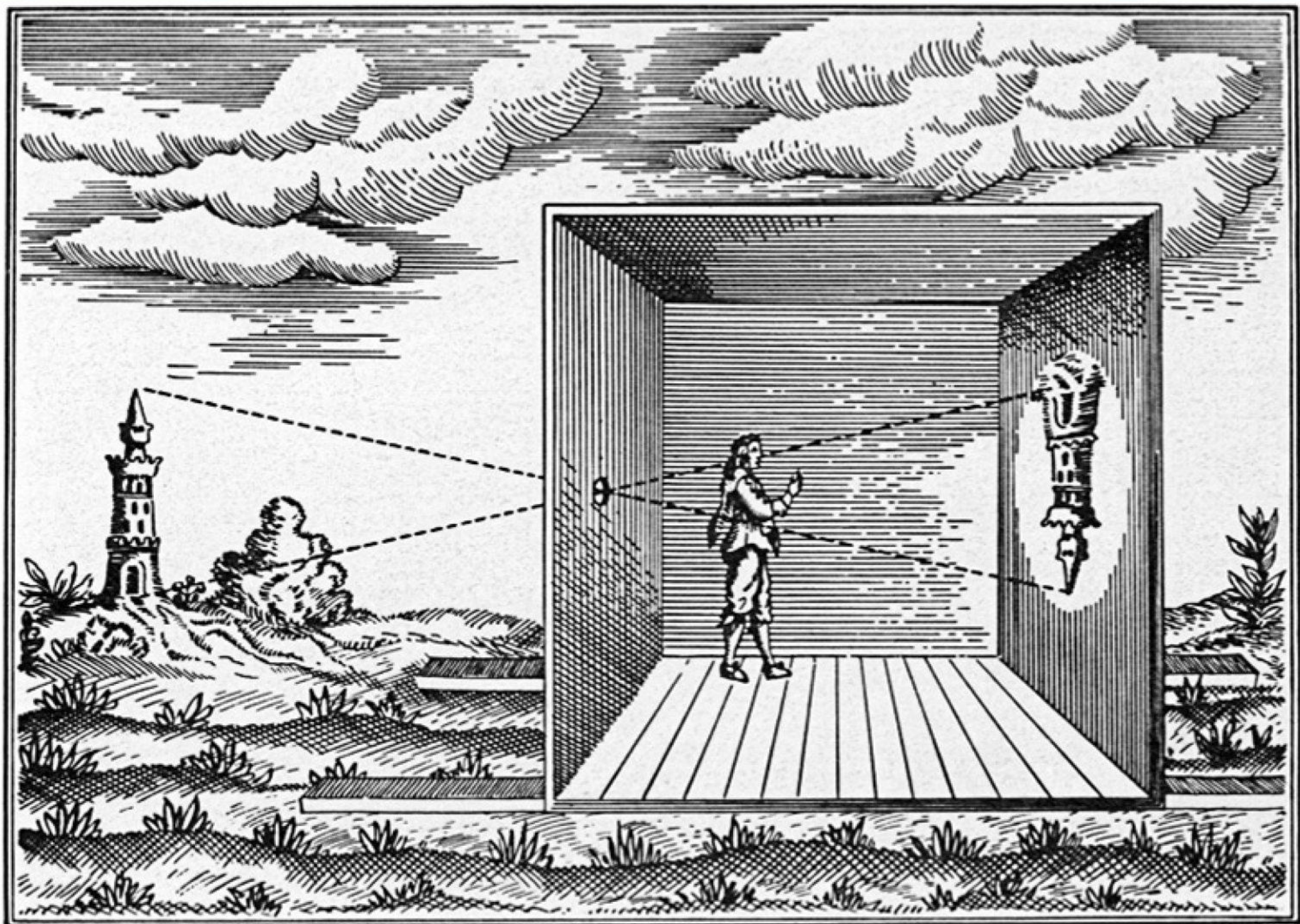
A Câmara Escura era, realmente uma Câmara, ou seja, um ambiente fechado, isolado da luz, em um de seus lados havia um orifício (estenopo) cuja capacidade era a de projetar no lado oposto a imagem do que estava diante dela no meio ambiente. Sobre esta imagem é que os artistas desenhavam para reproduzir o que estava diante da câmara.

A principal finalidade era a de facilitar o processo de desenho, melhorar a capacidade de observação e representação de imagens naturais, mas servir também para a observação astronômica, especialmente, dos eclipses solares.

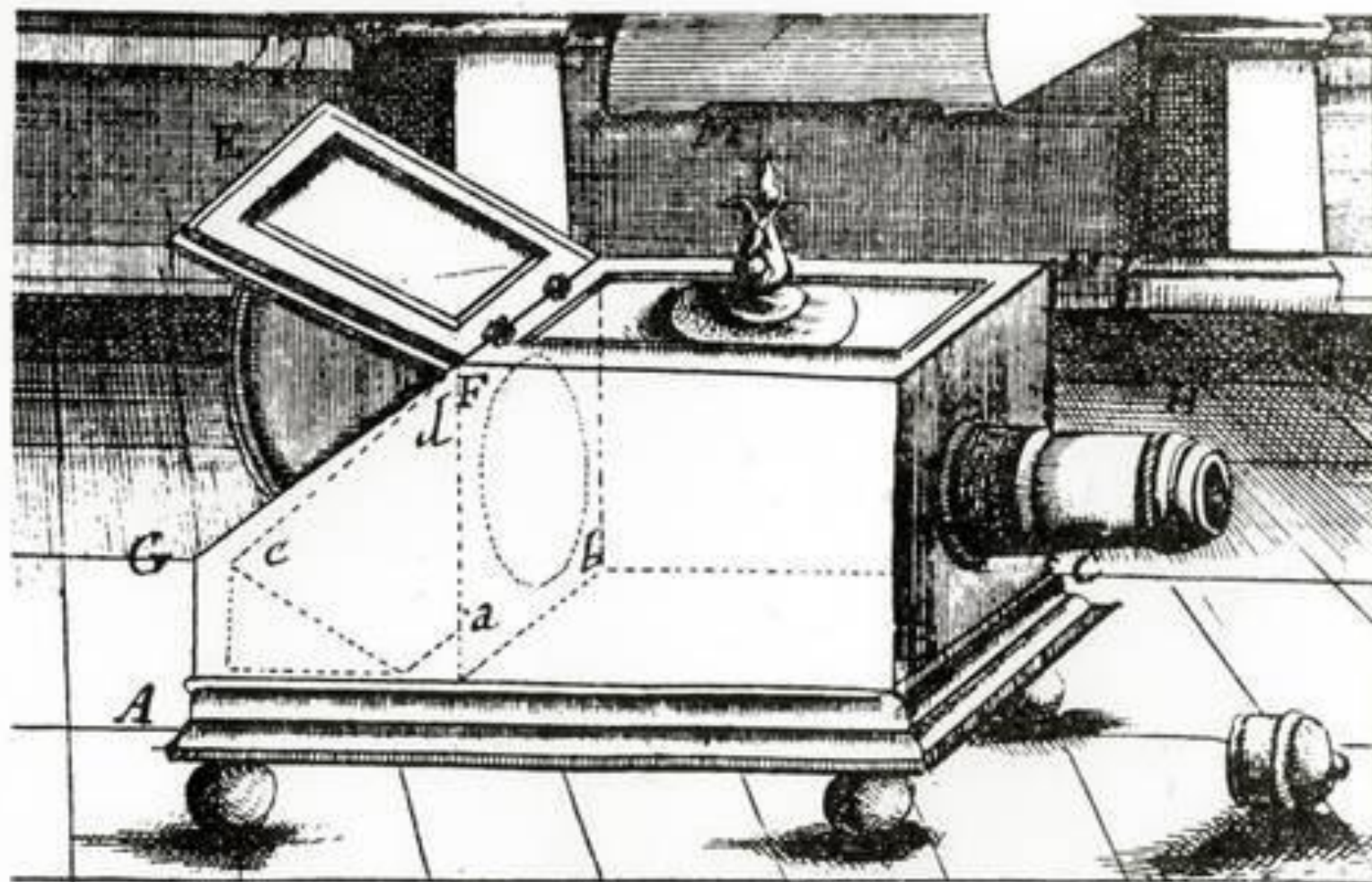
Solis deliquium Anno Christi
1544. Die 24. Januarij
Leonarj



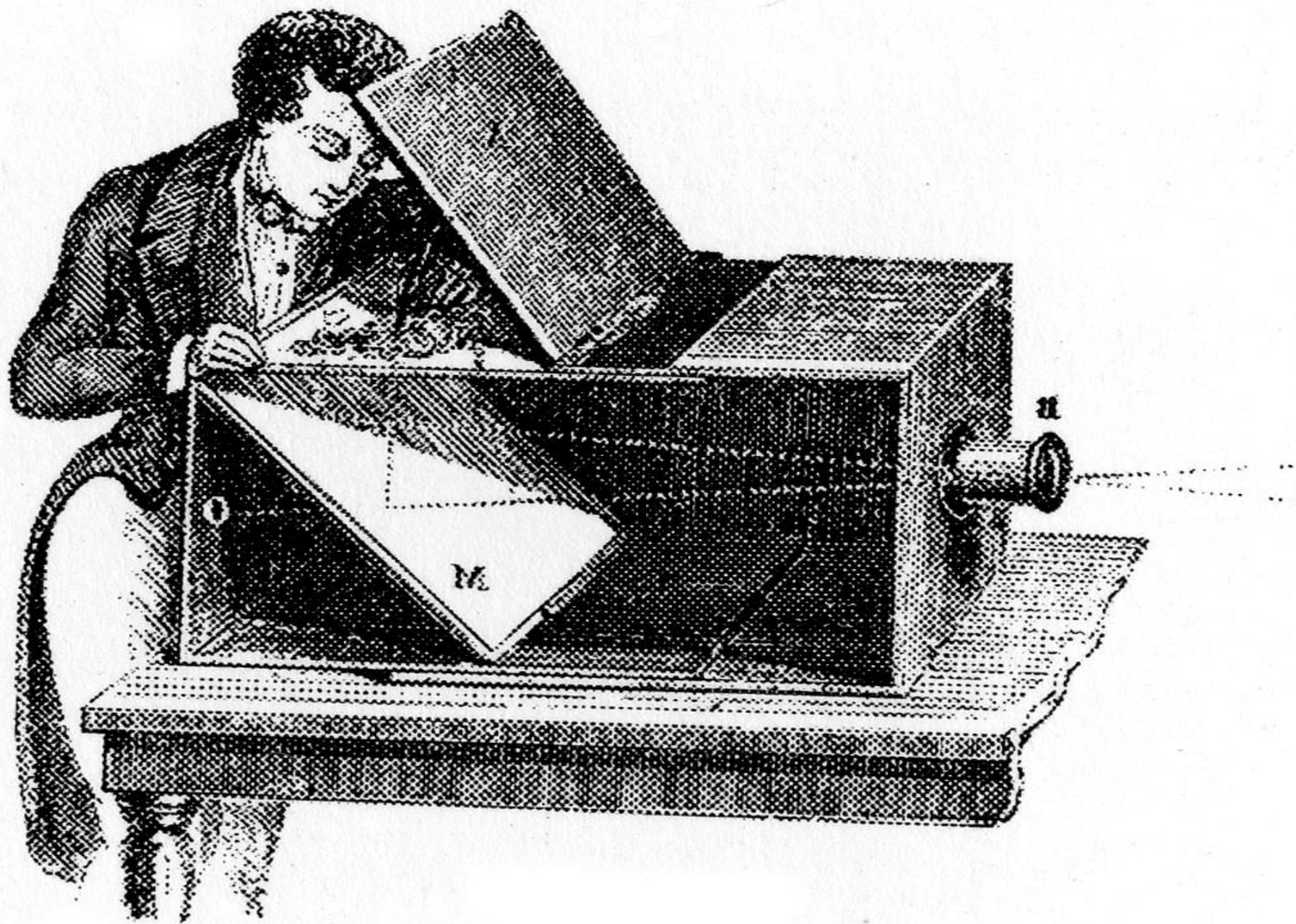


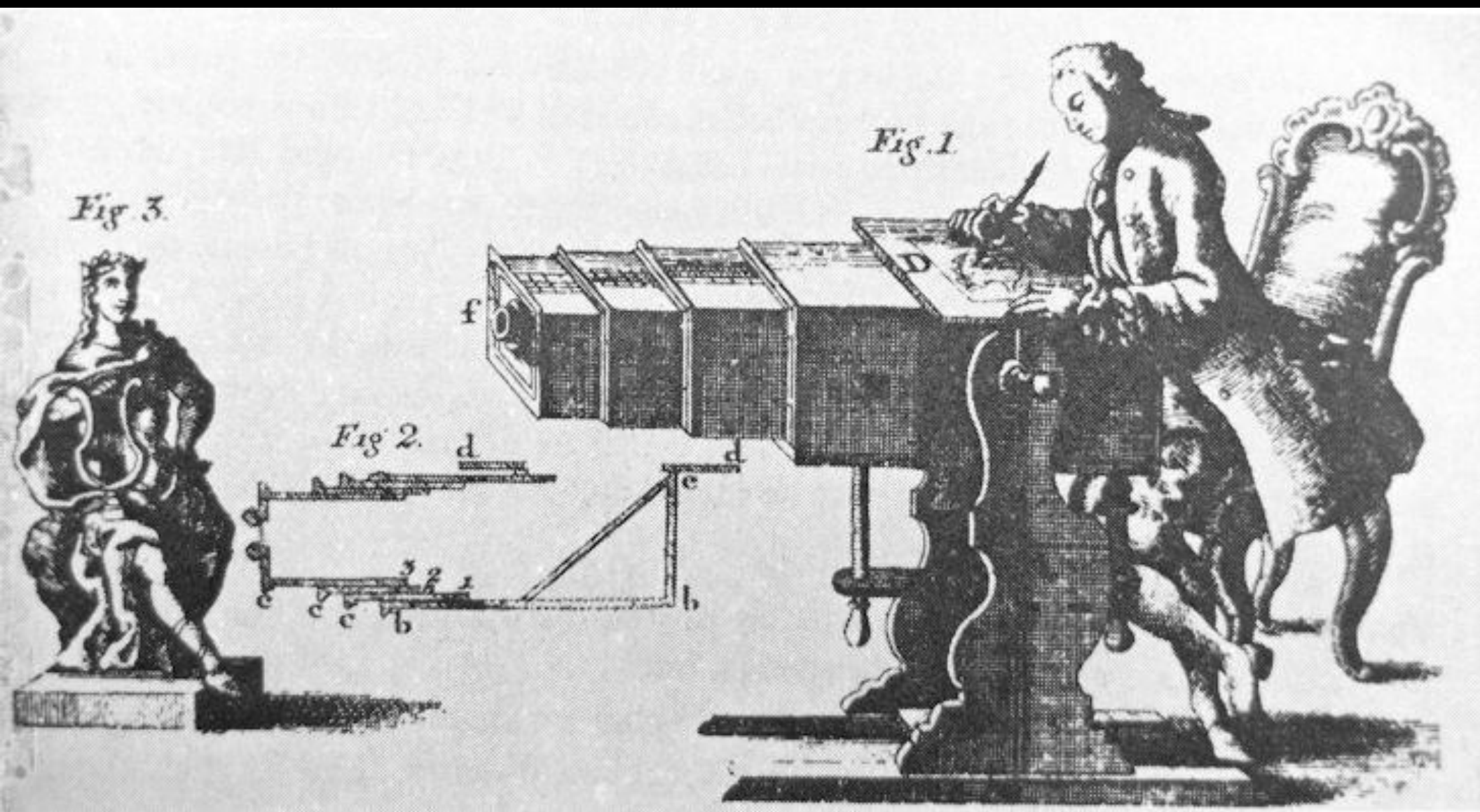


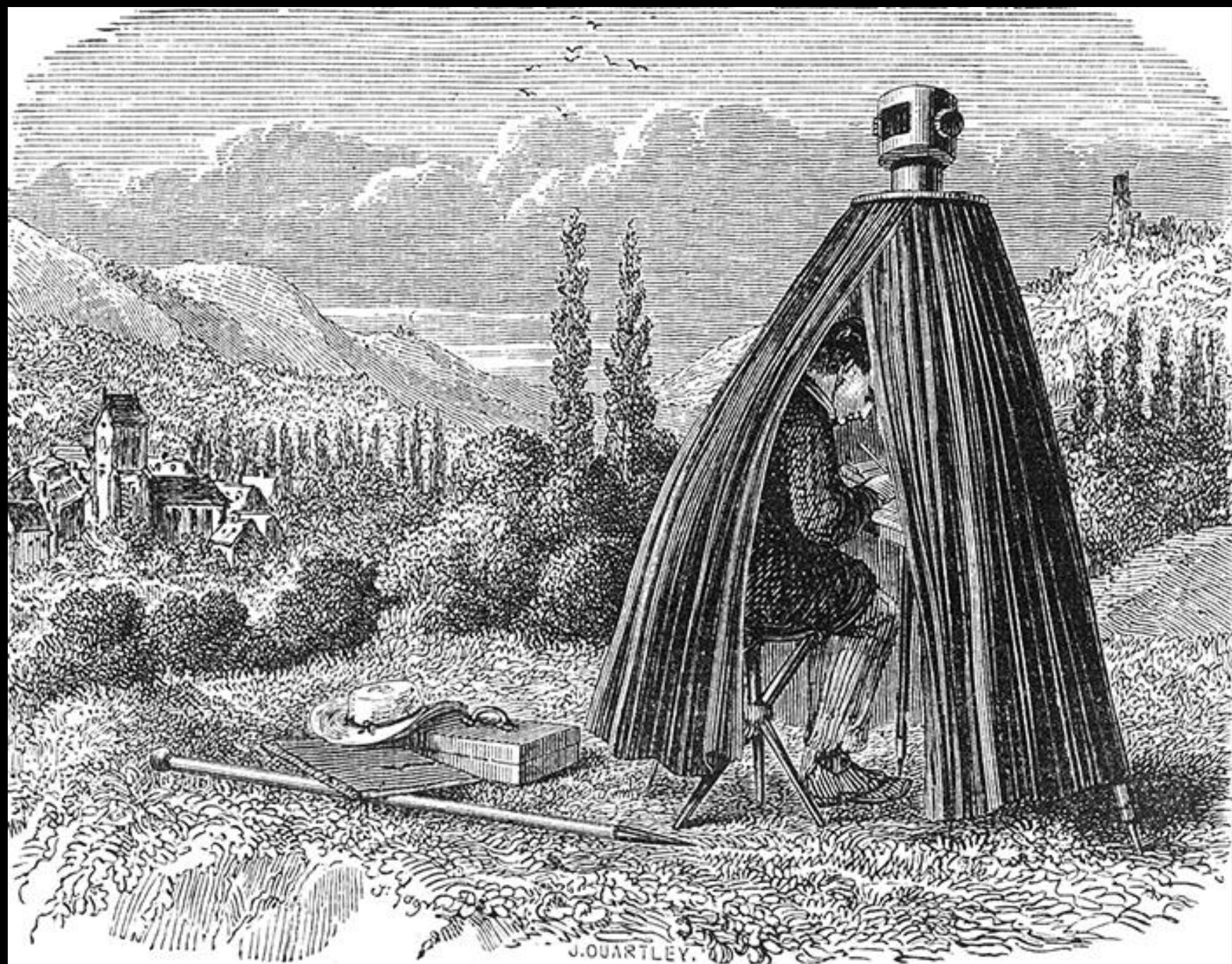
THE HISTORY OF THE CAMERA OBSCURA



5. Johann Zahn. *Reflex box camera obscura*, 1685







A descoberta do efeito Estenopéico proporcionou o surgimento das Câmaras Escuras. O fenômeno luminoso que ocorre quando a luz do ambiente passa por um orifício faz com que a imagem externa seja transferida para o lado oposto ao orifício no interior da câmara escura. Este foi um grande passo para aprimoramento das imagens, além de facilitar a construção das imagens aumentou seu nível de semelhança.

Por volta da segunda década do século XIX, diversos inventores tentavam reproduzir imagens usando recursos químicos e Joseph Nicephore-Niepce (1765-1833) consegue gravar uma imagem expondo, por meio de uma câmara escura, uma lâmina de cobre, recoberta com betume. Foi a primeira imagem obtida sem a intervenção direta da mão humana sobre o suporte, assim surgiu a Heliografia, depois Daguerreotipia e enfim Fotografia.

Foi a associação entre a Câmara Escura, um sistema ótico e a química, um processo de sensibilização, processamento e revelação, que possibilitou o surgimento ou invenção da Fotografia. Portanto ela é filha da ótica e da química, melhor dizendo da tecnologia. Naquele momento combinar duas áreas de conhecimento ou ciência era um grande passo.

Na Fotografia atual, esta associação ocorre entre a ótica e a tecnologia digital com seus hardwares e softwares para captação, processamento e editoração de imagens.

As imagens digitais, captadas ou produzidas neste sistema, continuam atendendo às diferentes necessidades e funções que a sociedade imagina, cria ou depende, sejam documentais, comunicativas ou estéticas.

Toda Câmera Fotográfica possui um orifício ajustável através do qual a imagem é transferida do meio ambiente para o suporte sensível. Além dele possui também um temporizador capaz de dosar o tempo de exposição do suporte sensível à luz. É assim que são captadas e registradas as imagens fotográficas.

Vale a pena acompanhar o caminho que a imagem fotográfica percorreu ao longo do tempo para entender, de um lado o seu surgimento e, de outro, o seu uso, aplicação e funções na sociedade.

écrire
writing with light
avec la lumière















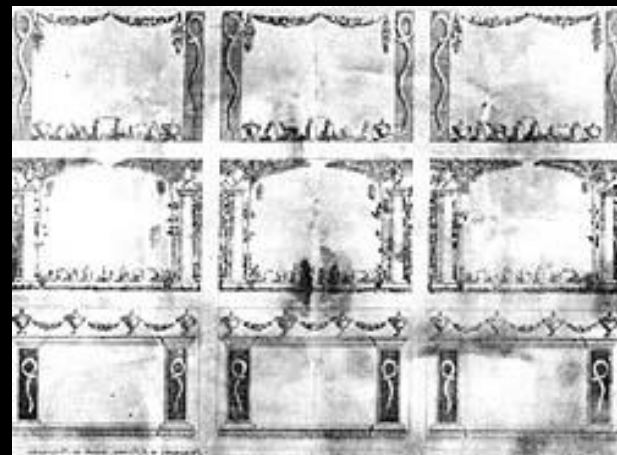
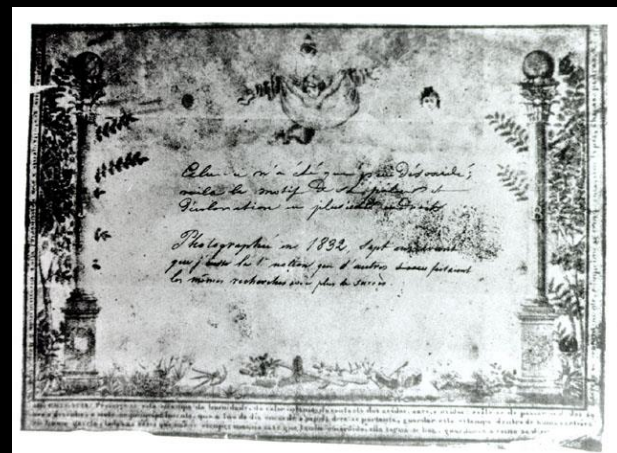




Sarah C. Smiley was
the daughter of Mrs H. Smiley
and Susan Rich Smiley they
were married Jan. 6 - 1826.
John H. Smiley died Sept 21
1840 aged 53 years.
Susan C. Smiley died Mar. 13
1884 aged 80 years -

Ao que parece a Fotografia foi uma consequência à tentativa de *reproduzir* imagens que era o principal objetivo dos inventores e não *captar* imagens que foi uma feliz consequência desta tentativa. Muitos artistas atuavam em Artes Gráficas, como produtores de imagens ou responsáveis por processos de reprodução, normalmente realizados por meio de gravuras.

A tentativa de imprimir imagens diretamente sobre a placa de metal acabou proporcionando um novo meio de produzir imagens. Muitos inventores estavam interessados neste processo, no Brasil, Hercules Florence, um francês radicado na região de Campinas, consegue isoladamente, reproduzir imagens por meio da luz que chamou de Fotografia.



Nesse contexto, Louis Daguerre associa-se a Niepce para desenvolver o processo de Daguerreotipia mas, produz também algumas imagens fotográficas

Louis Daguerre, *Eloise Johnson Bennett 1*, 1920





Louis Daguerre, *François Jules Colignon*,
painter and engraver, c. 1843



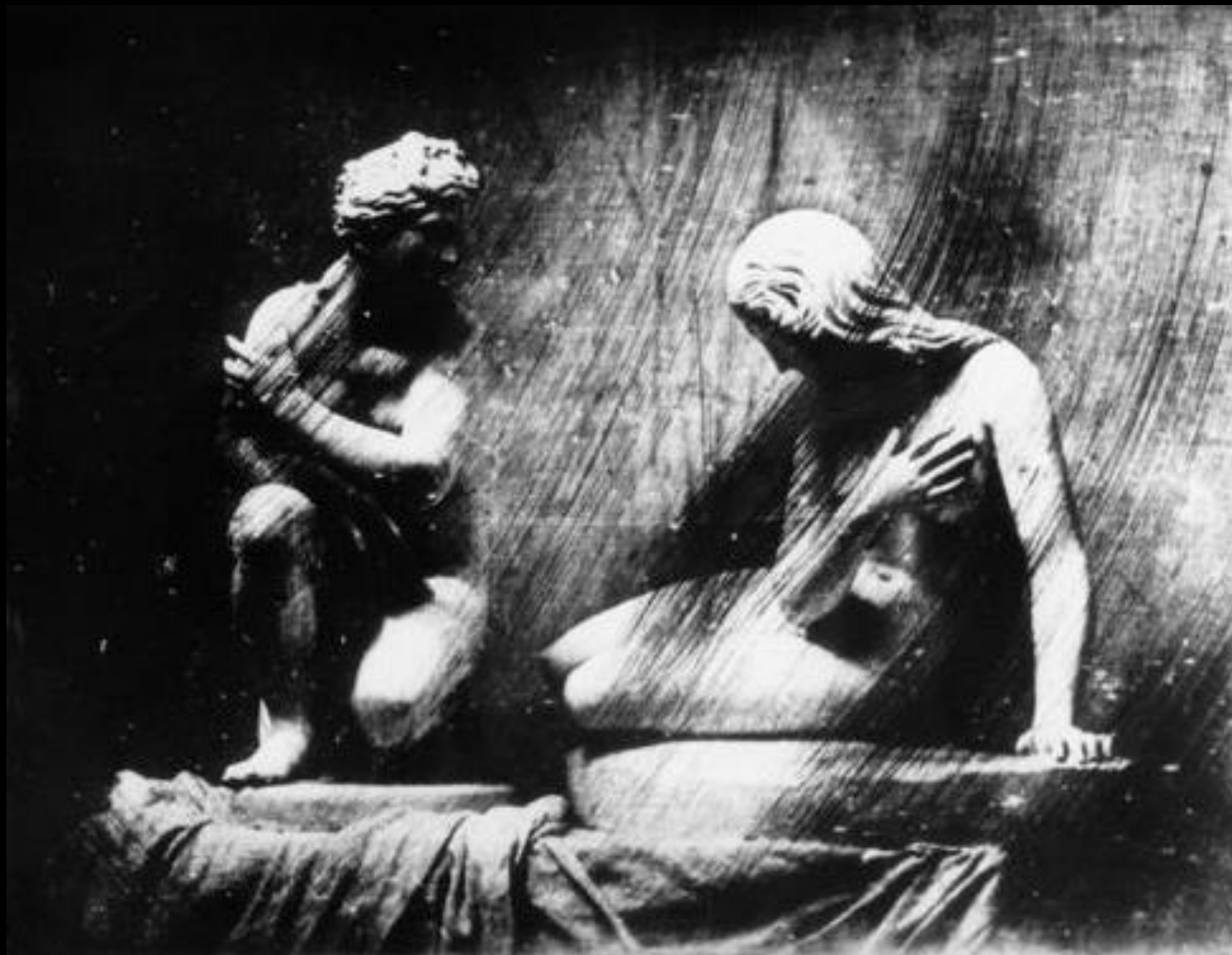
Louis Daguerre, *Shells and Fossils*, 1839



Louis Daguerre, *Still life with Jupiter Tonans*, 1839



Louis Daguerre, *Interior of Chapel of Holyroodhouse*, Edinburgh, date unknown

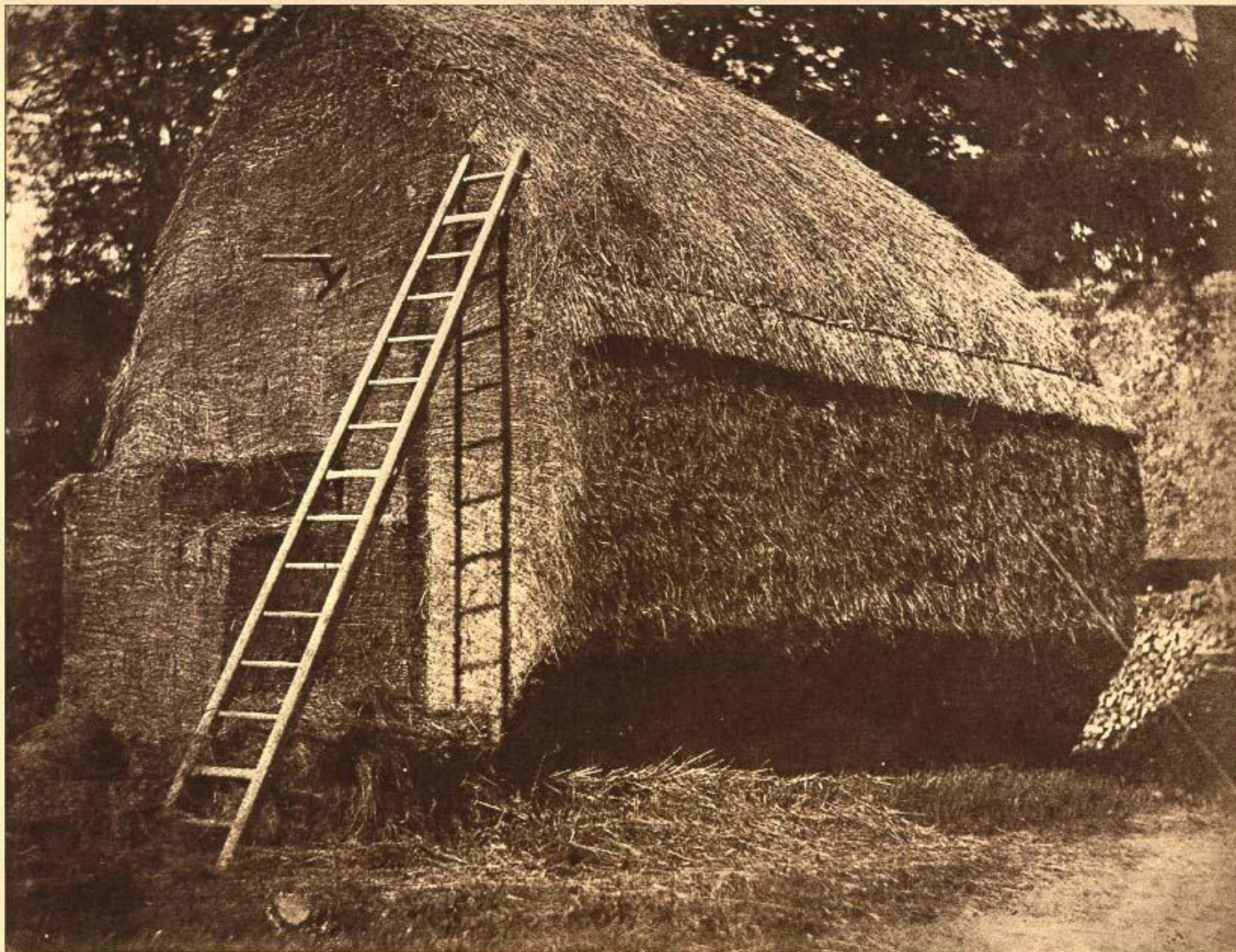


Louis Daguerre, *Daguerreotypes 1*, 1839



Louis Daguerre, *Still life with Jupiter Tonans*, 1839

Na Inglaterra, Willian
Henry Fox Talbot, também
inicia seu próprio
processo fotográfico.

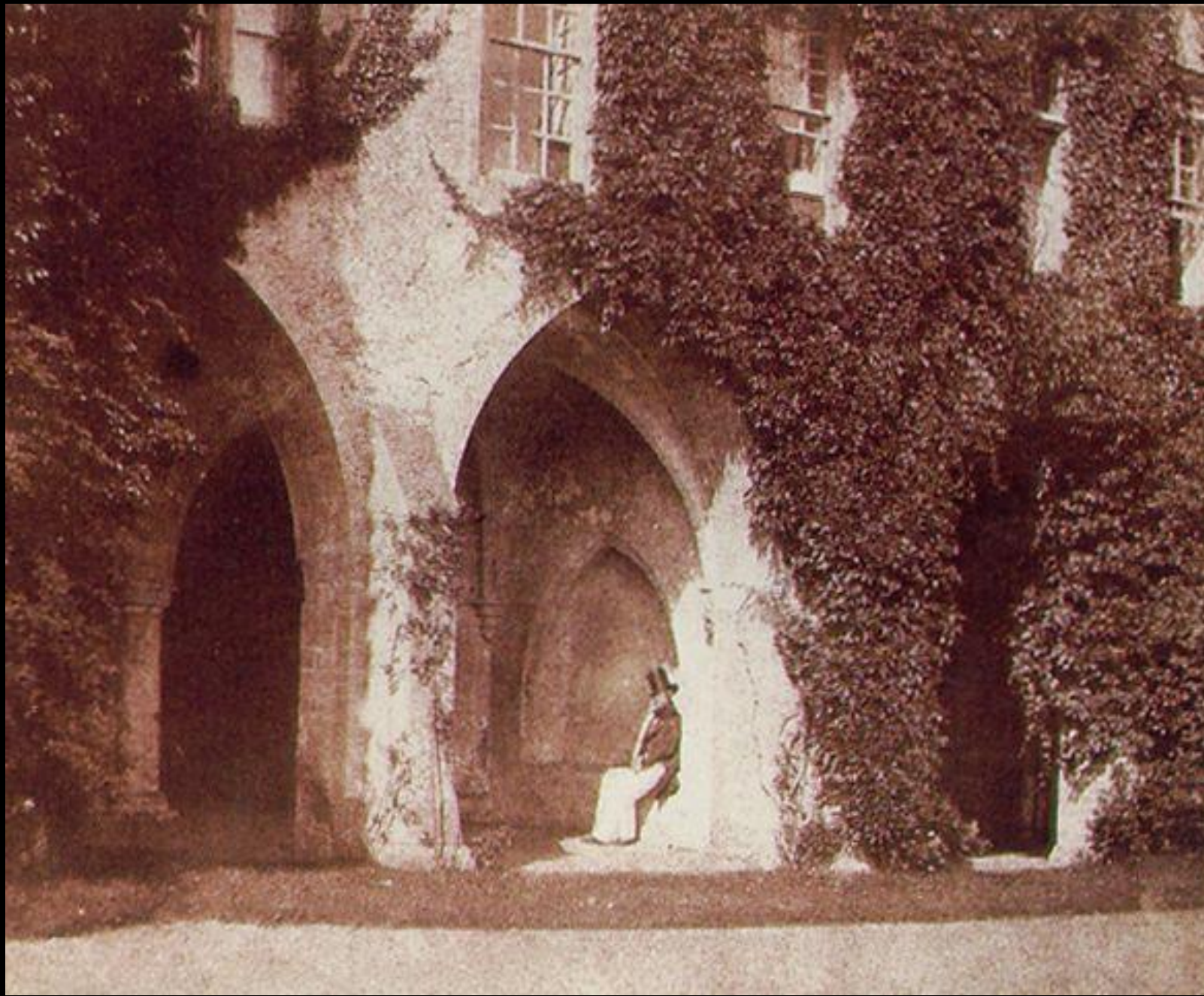


10

William Henry Fox Talbot, *The Pencil of Nature*, London, 1844



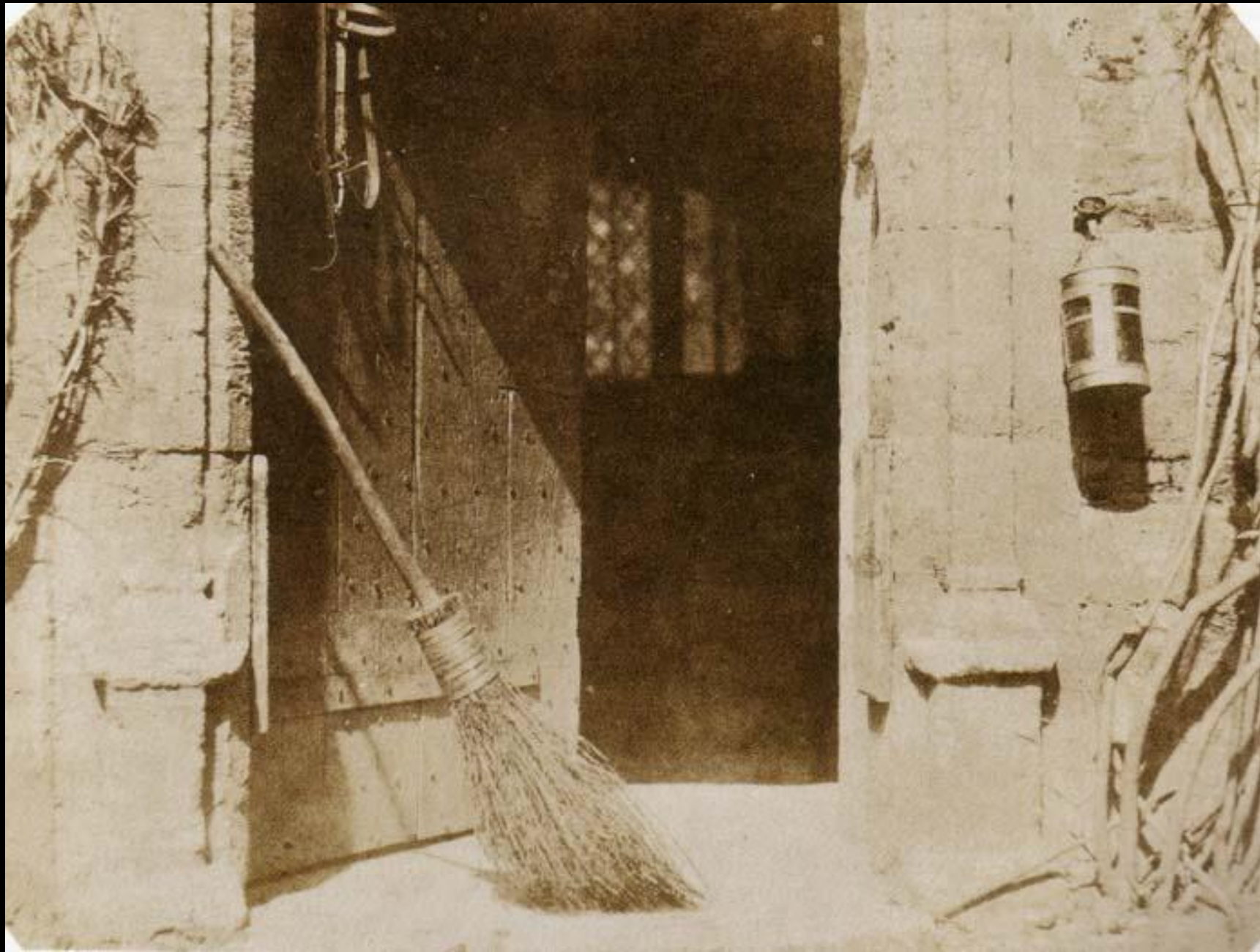
William Henry Fox Talbot, *An Aged Red Cedar Tree on the Grounds of Mount Edgcumbe*, c. 1840



William Henry Fox Talbot, *Cloisters, Lacock Abbey*, 1843

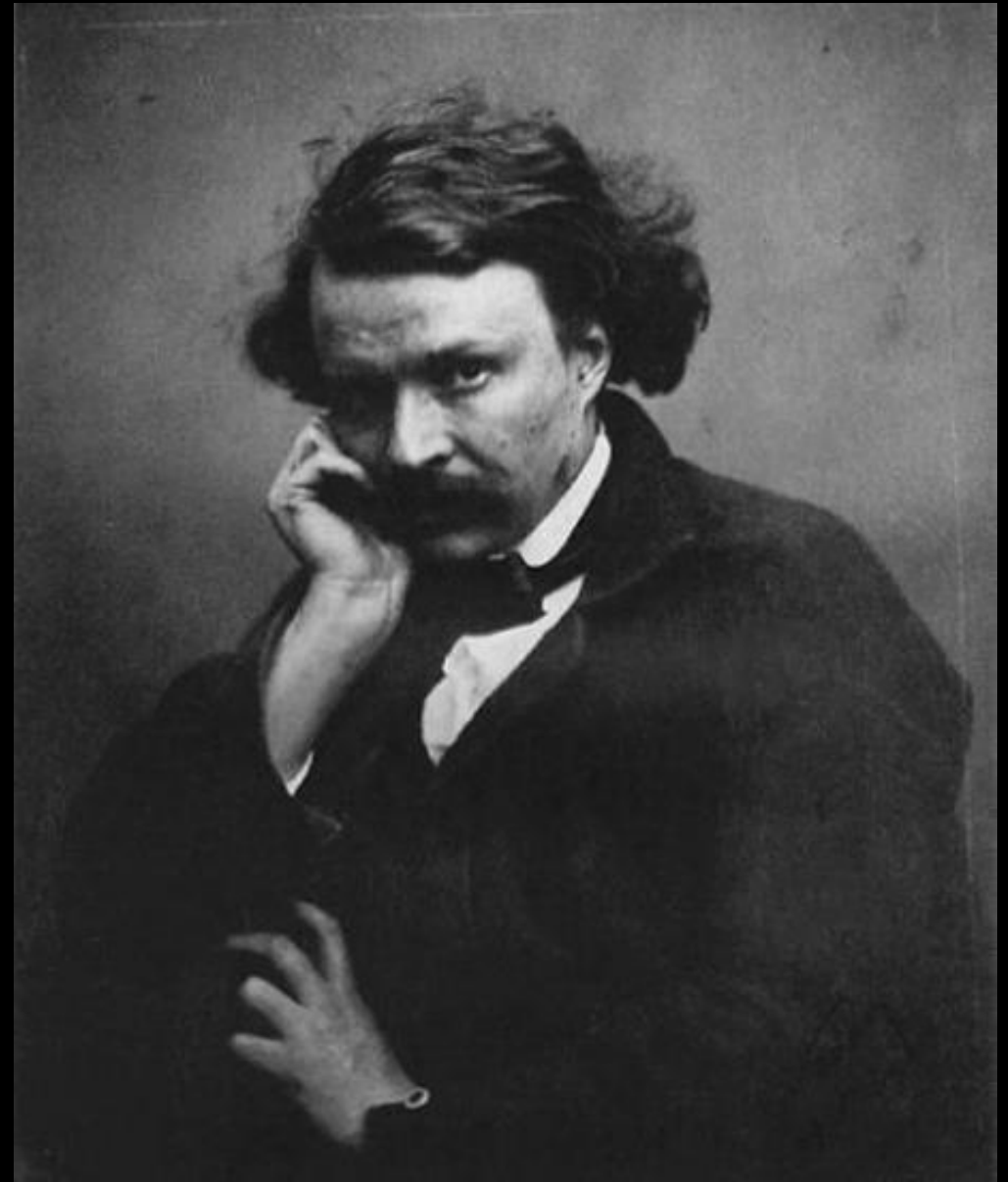


William Henry Fox Talbot, *Articles of China*, 1843



William Henry Fox Talbot, *The Open Door*, 1843

Ainda nestes primeiros momentos Felix Tournachon, chamado Nadar, se torna um dos mais importantes fotógrafos de Paris. Muitas personalidades: atores, escritores, pintores passam por suas lentes.



Nadar, *Self-portrait*, 1909



Nadar, *Victor Hugo dead in his bed*, May 23, 1885



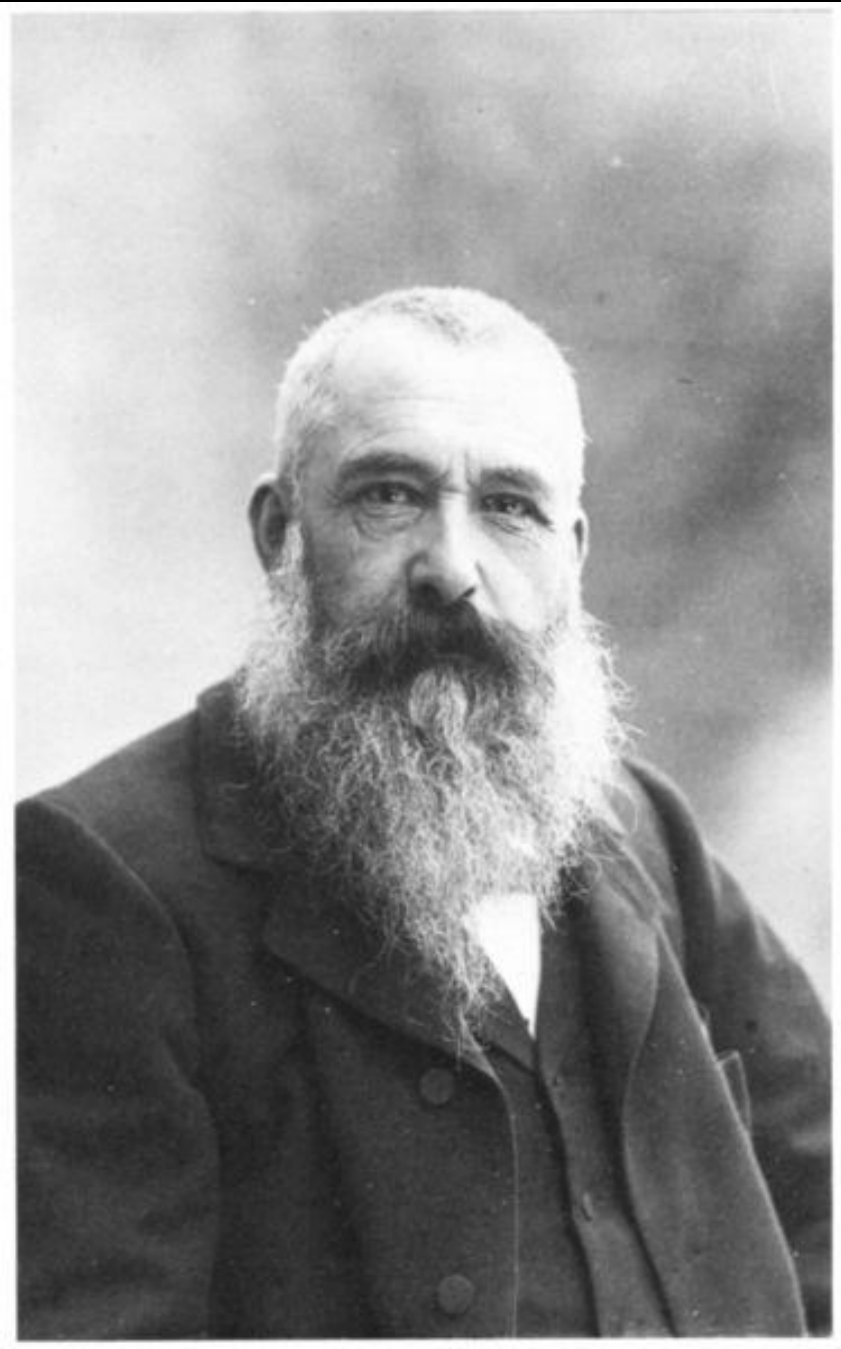
Nadar, *The mime Debureau, Pierrot*
photograph, date unknown



Nadar, *George Sand*, 1865



Nadar, *Eugene Delacroix*, 1858



Nadar, *Claude Monet*, 1899



Nadar, *Charles Baudelaire*, 1860



Nadar, *Gustave Courbet*, 1861

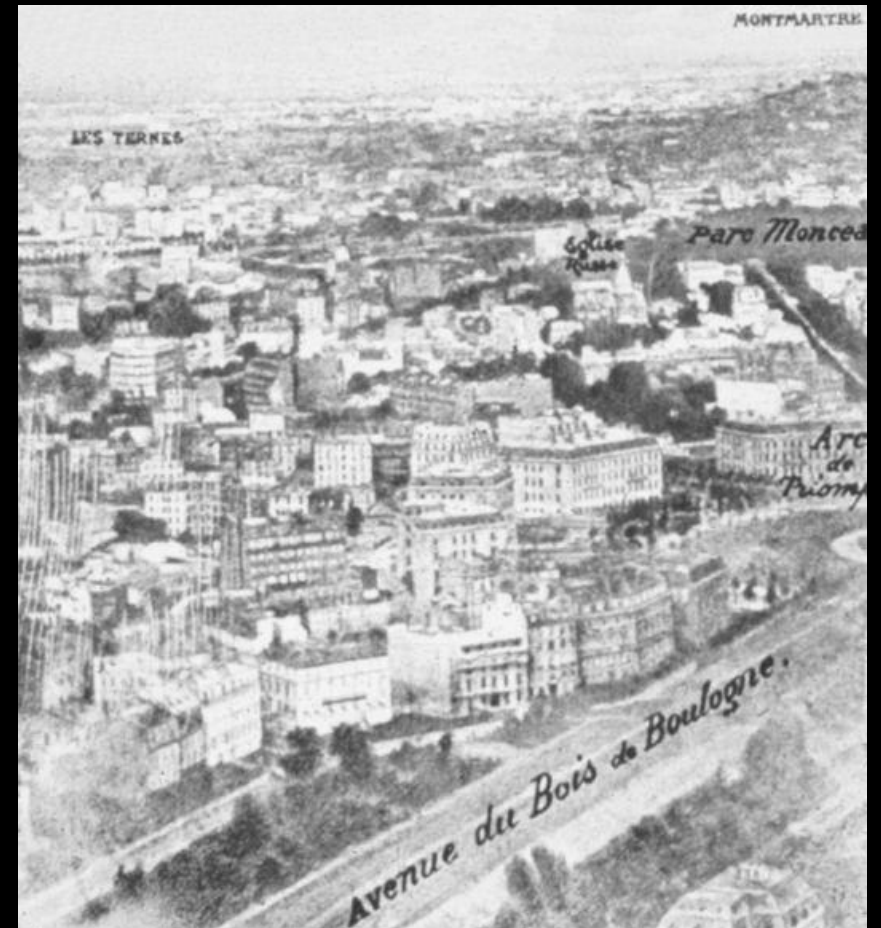


Nadar, *Sarah Bernhardt as Lady Macbeth in "Macbeth", 1884*



Nadar, *Emile Zola*, writer, 1885

Nadar foi também um dos primeiros fotógrafos a tomar imagens aéreas. Usando um balão sobrevoava Paris entre 1866-68.



Fotografia é uma palavra de origem composta do grego, *Foto* é luz e *Grafia* escrita/desenho, o que traduz a capacidade da fotografia de produzir registros luminosos do meio. Toda Câmera Fotográfica depende de, pelo menos, dois elementos essenciais para constituição da imagem que, consequentemente, define sua linguagem e poética: um Orifício e de um Temporalizador.

O Orifício foi acrescido de lentes e tornou-se o que se chama hoje Objetiva. O Temporalizador, antes o simples ato de tapar ou abrir a lente para a passagem de luz, tornou-se o que se chama Obturador.

Tanto a Objetiva quanto o Obturador podem ser ajustados em função da luz, do ambiente, do campo de abrangência e abordagem, o que possibilita controlar a luz, a distância focal e o período de exposição.

Portanto não é só apontar uma câmara para algo e disparar como se fosse apenas um passe de mágica. Embora esta ideia motivou George Eastman a criar uma das primeiras câmeras portáteis com filmes em tiras cujo slogan de venda era: *Você aperta o botão e nós fazemos o resto.* Assim a ideia de automação foi difundida.

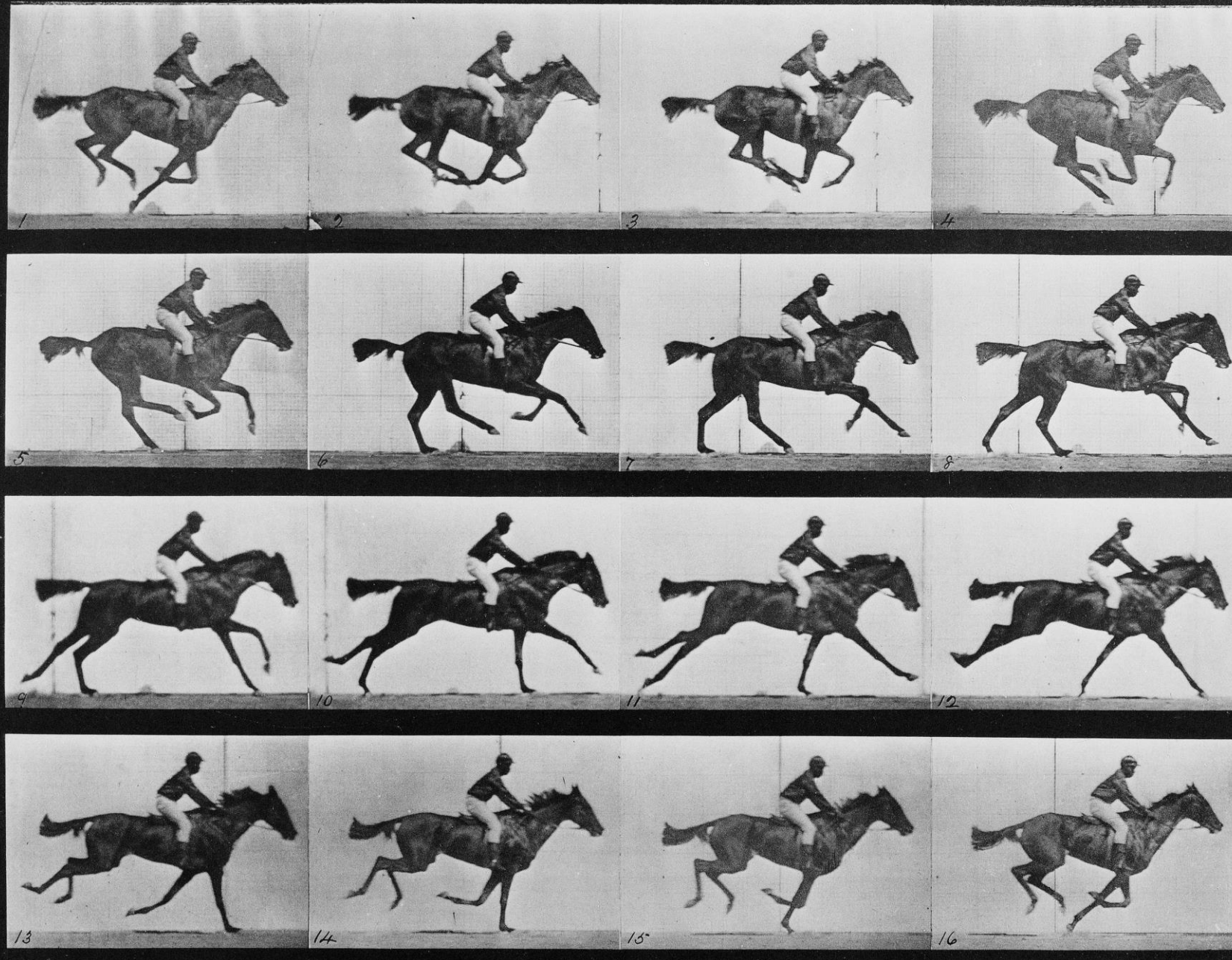
Hoje em dia, o uso de aparelhos digitais capazes de captar imagens segue este mesmo raciocínio: nada mais é preciso do que apertar o botão e pronto: imagens instantâneas.

Muitas câmeras digitais são simulacros de câmeras fotográficas e os programas acoplados a elas é que as fazem parecer fotografias e não os fotógrafos.

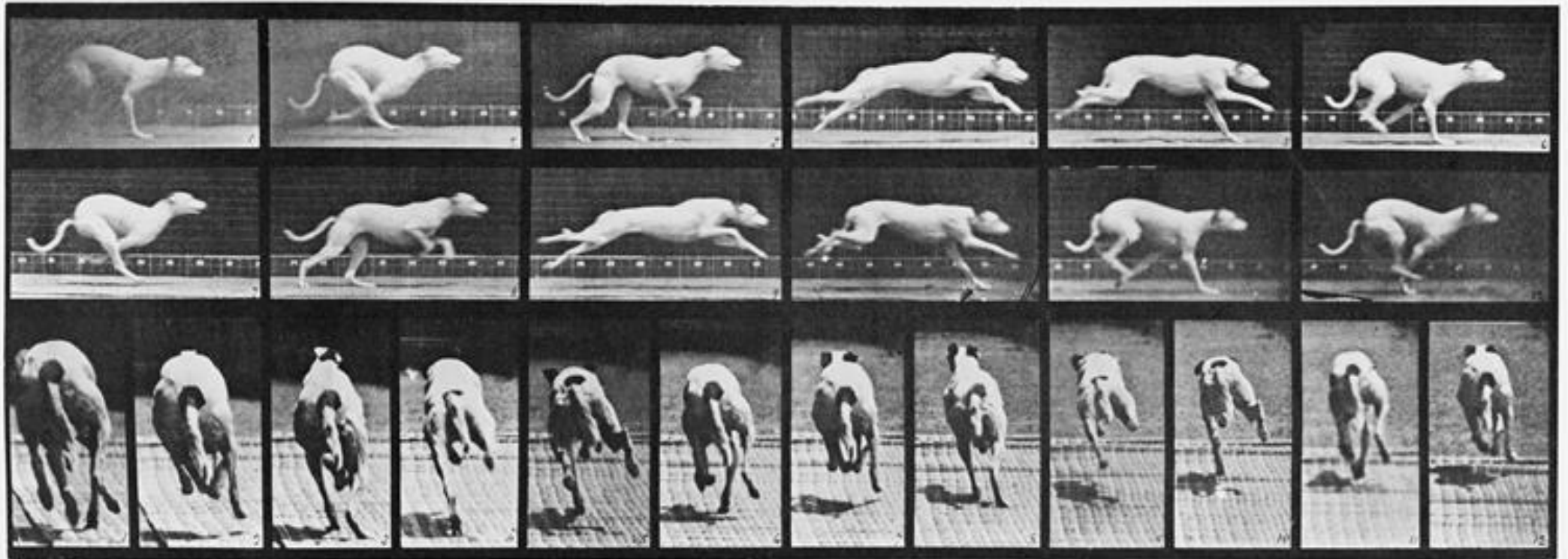
O advento da fotografia, embora fosse um recurso decorrente e utilizado inicialmente por dois campos distintos: gráfico e artístico, não deixou de atrair outros olhares que, em busca de solução para problemas instaurados pelos fenômenos naturais os instigavam a solucioná-los. Uma questão que mobilizou a atenção de alguns fotógrafos, dadas às condições técnicas da Fotografia, foi a Temporalidade.

A Fotografia, ao contrário da pintura tinha a possibilidade de registrar o movimento que, antes, só era possível por meio da observação e principalmente da imaginação, neste caso vamos encontrar dois fotógrafos que investiram nesta ideia.

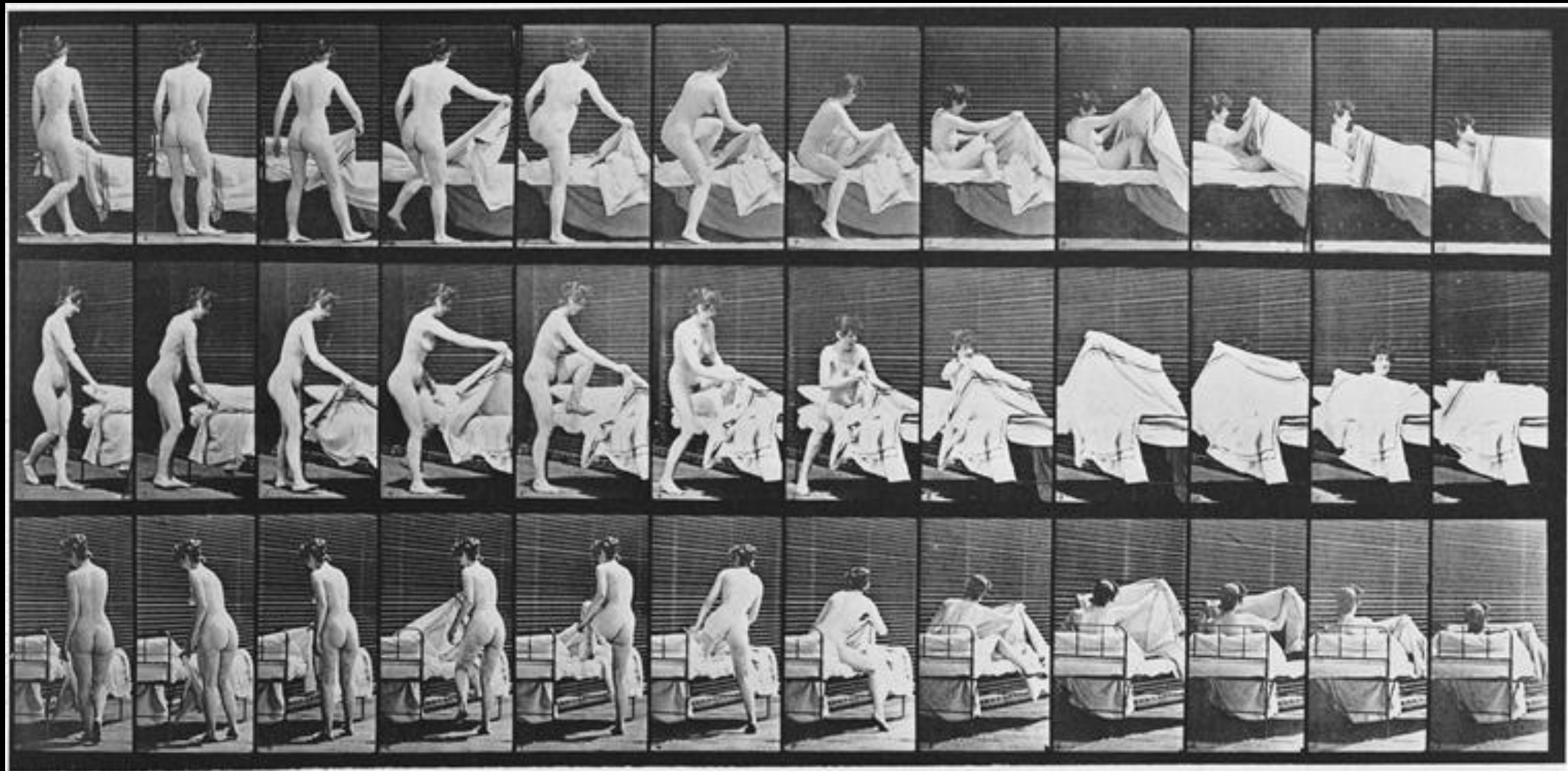
Os estudos fotográficos sobre o movimento se iniciam com Edward Muybridge e Jules-Etienne Marey que, em última hipótese, ajudaram os Futuristas a pensarem o movimento na Arte.



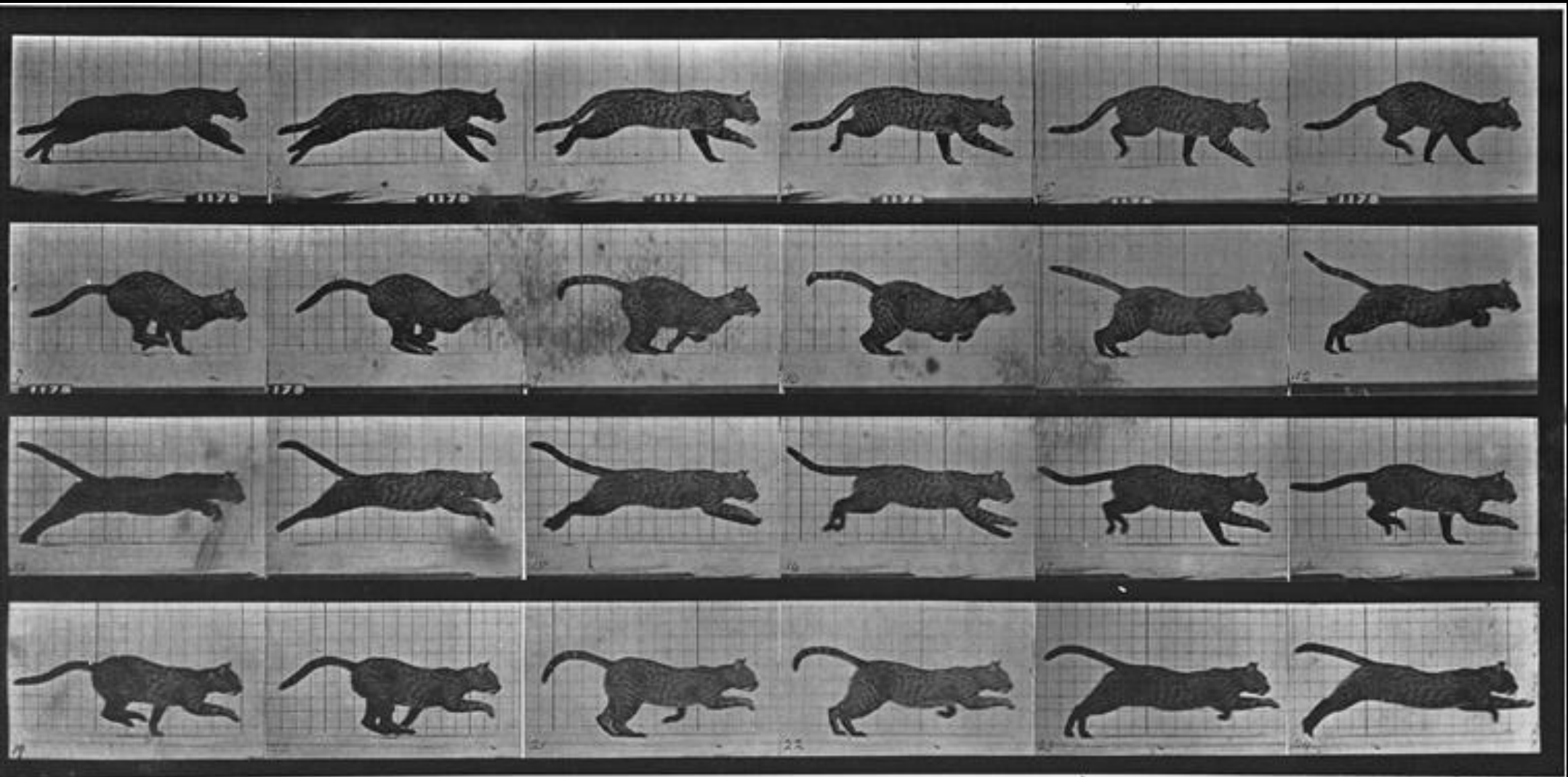
Animal locomotion – 16 frames of racehorse galloping, 1887; Edweard Muybridge



Edward Muybridge, *Animal Locomotion, Dog*, 1887



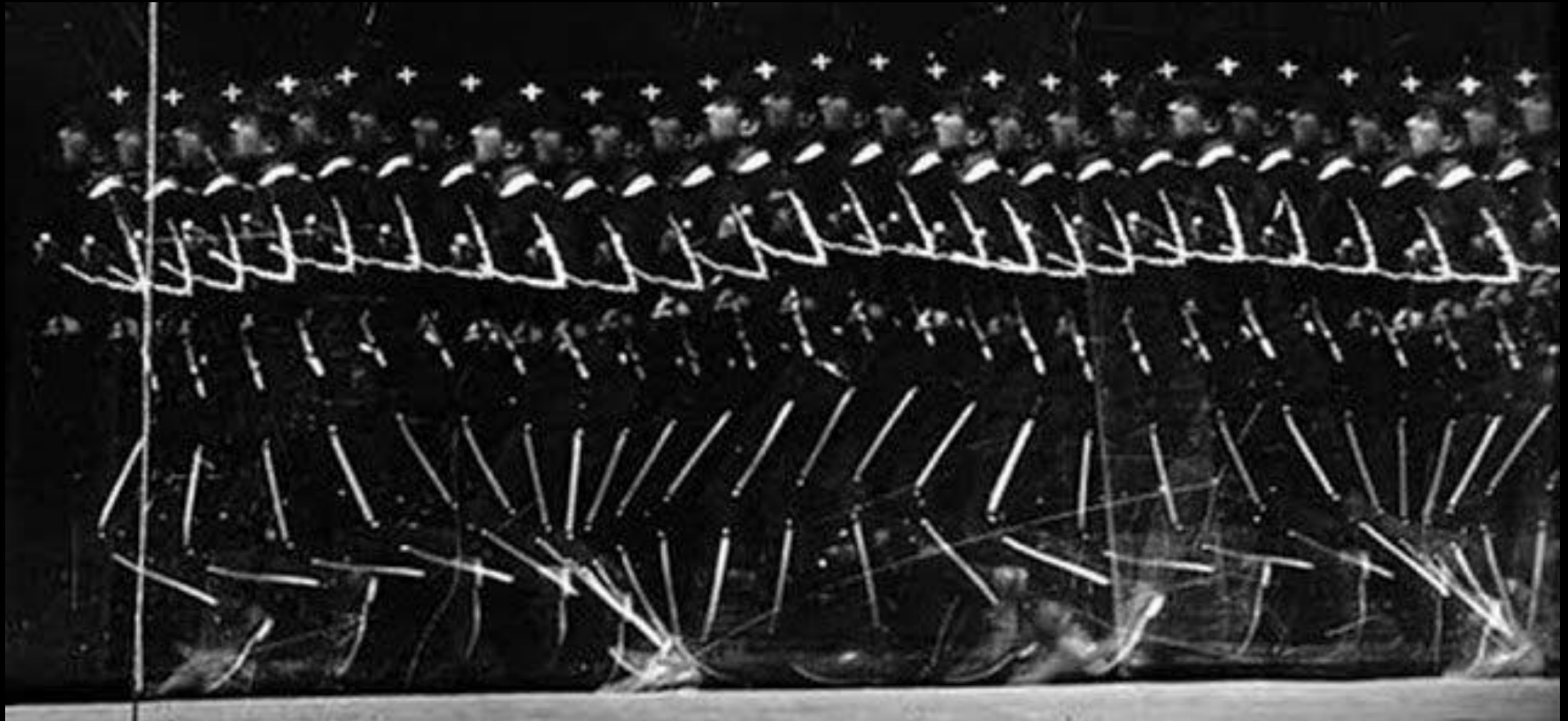
Edward Muybridge, *Animal Locomotion*, *Naked woman going to bed*, 1887



Edward Muybridge, *Animal Locomotion*, Cat, date unknown



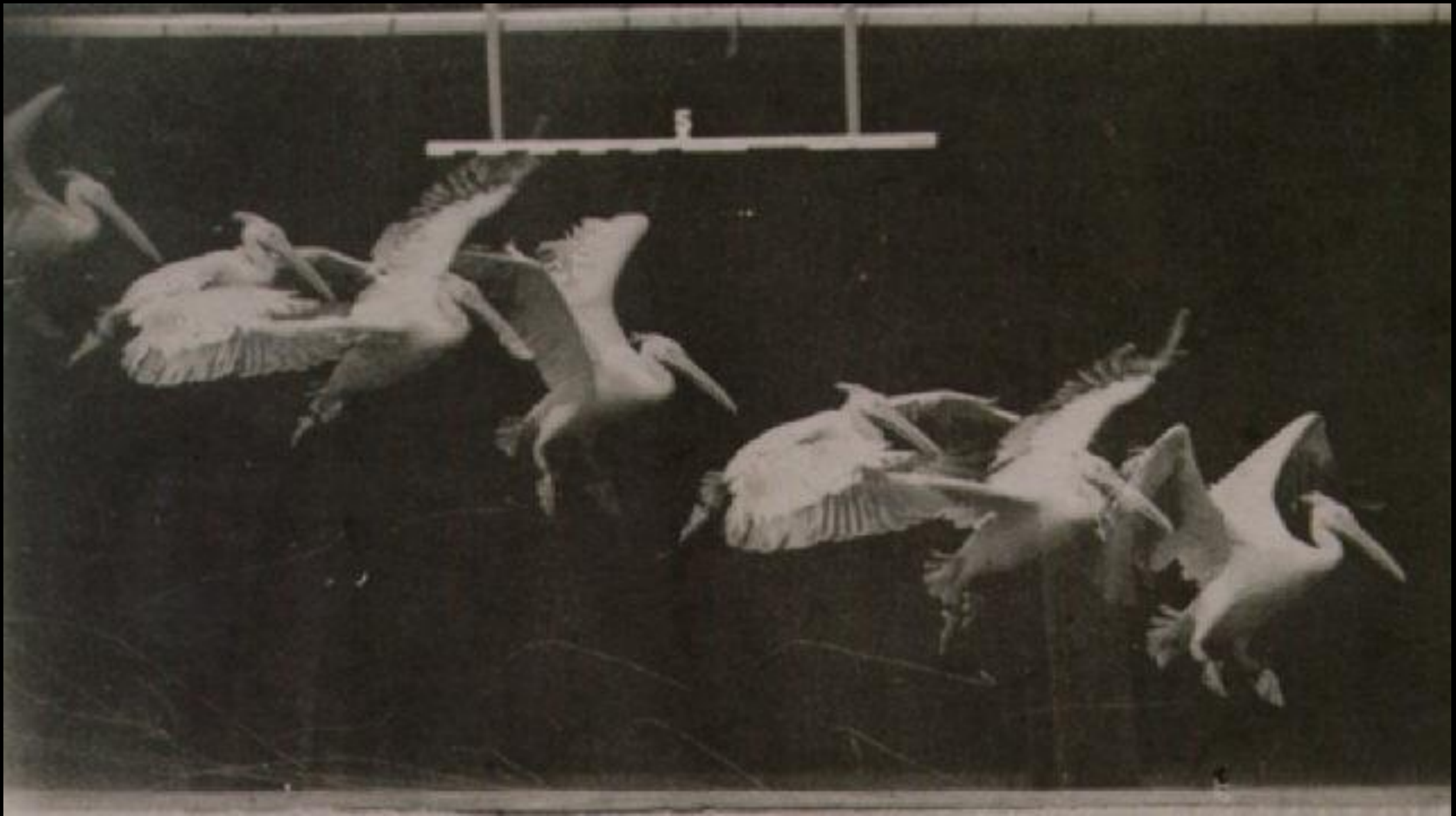
Edward
Muybridge, *Jumping,*
black horse, 1887



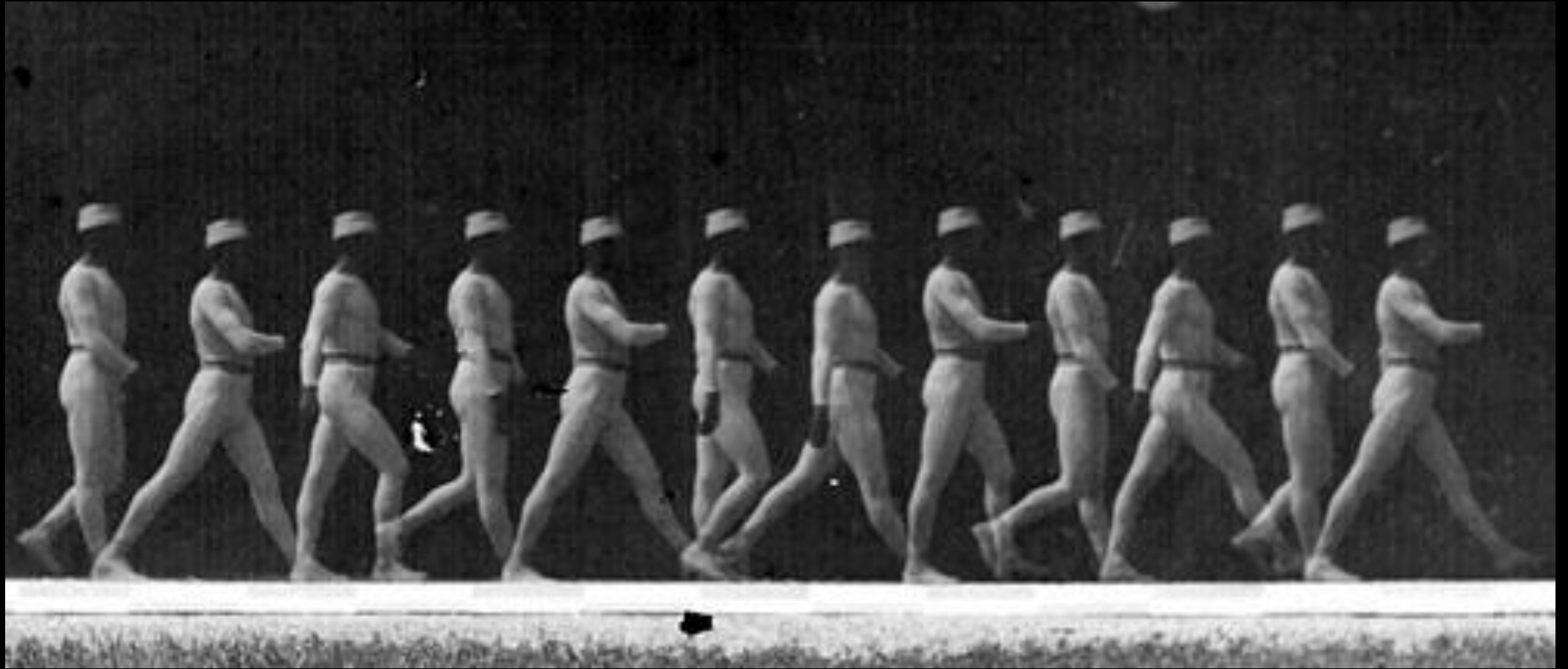
Étienne-Jules Marey produzida no estúdio “Facstaff / Motion” (late 1800s)



Chronophotography of a long jump, 1882-1883



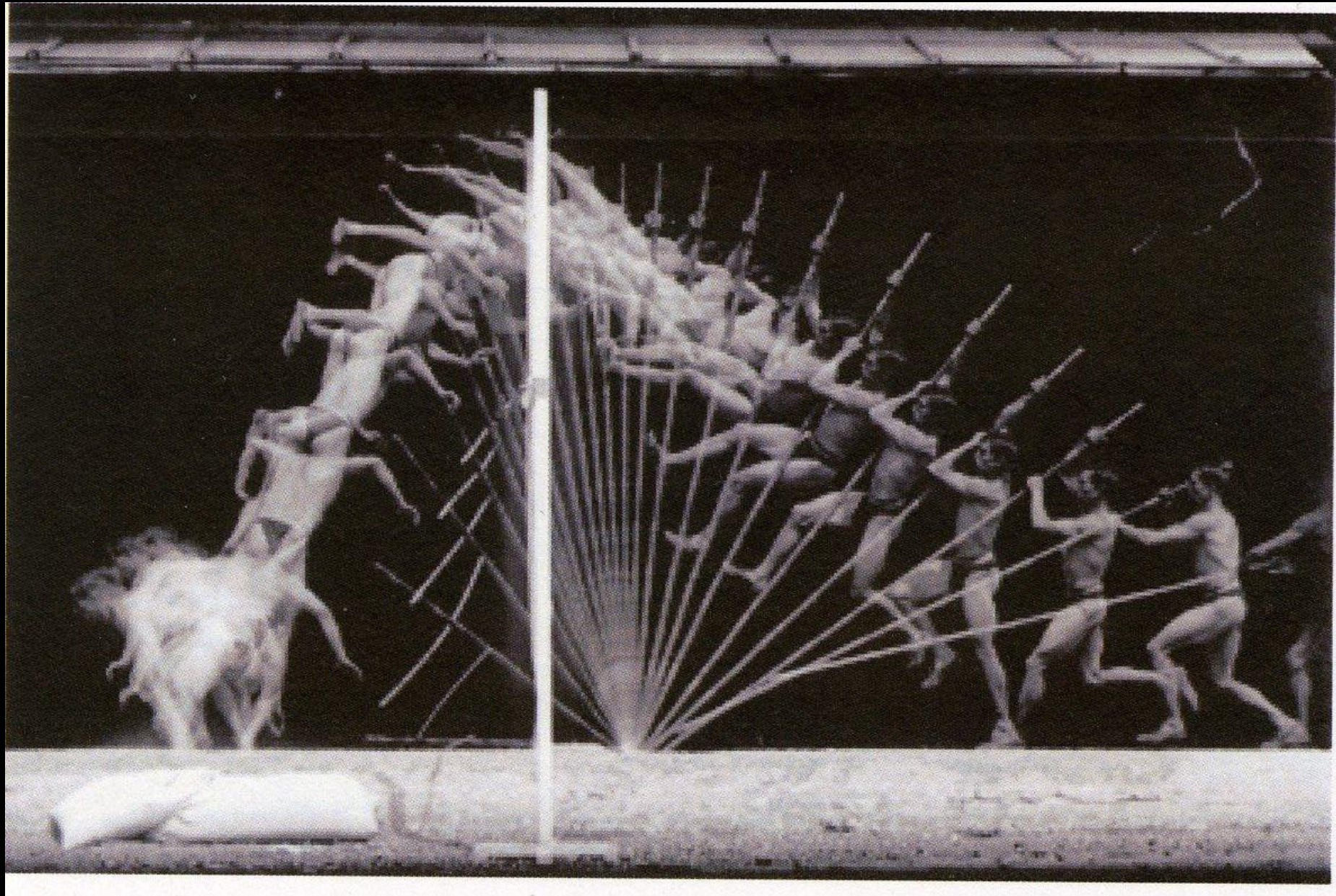
Etienne-Jules Marey, *Flight of the pelican*, 1883



Etienne-Jules Marey, *Human locomotion*, 1883



Etienne-Jules Marey, *Study of movement*, date unknown



Etienne-Jules Marey, *Untitled*, date unknown



Etienne-Jules Marey, *Analysis of the Flight of a Seagull*, 1887

Inicialmente o processo fotográfico não teve muita receptividade por sua baixa qualidade técnica. Uma imagem produzida por um artista, desenhista, pintor, gravador era muito mais eficiente em termos de informação e proximidade com o mundo natural, por isso, era considerada uma imagem de segunda categoria. Entretanto servia de esboço e ensaio.

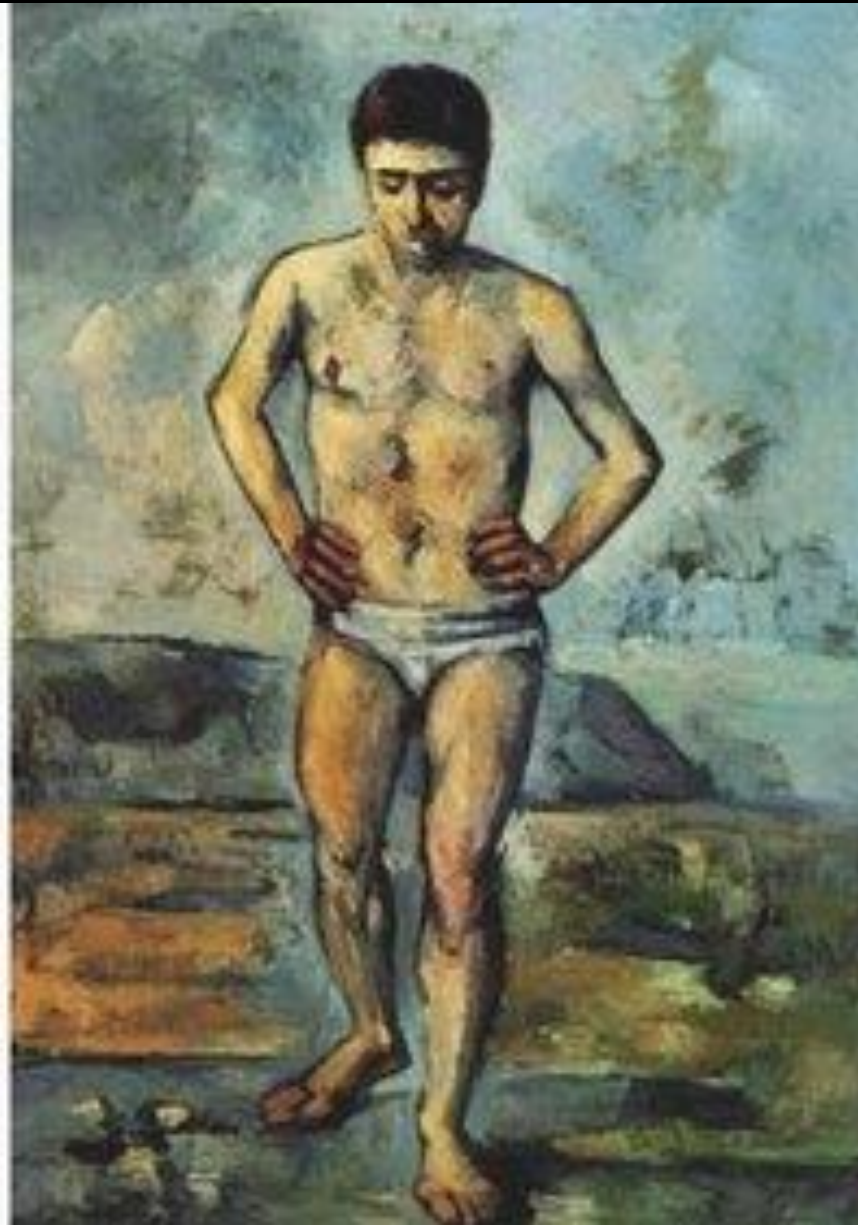
Neste sentido, a tentativa de fazer com que a imagem fotográfica fosse respeitada, instaura uma de suas primeiras tendências estéticas: A Fotografia Pictorialista.

Assim a Fotografia passa a fazer parte da História da Arte, influenciando e sendo influenciada por ela, promovendo contaminações cruzadas e rompendo limites.

Assim vamos encontrar
imagens que inspiraram
artistas a produzirem
imagens tomando-as
como referência ou apoio.



Gustave Courbet usou a foto de Daguerre para o retrato



Apropriação de uma fotografia de modelo por Cezanne



Retrato de sua Mãe, usado como base para pintura por Van Gogh.



Foto de Henry Lemasson usada como base para pintura de Gauguin



Nude Descending Staircase by Light Painting Photographer Gjon Mili, inspiração para a pintura de Marcel Duchamp.

Contaminações à parte, a Fotografia ao ser incorporada como um novo meio de produção de imagens teve, no campo da Arte Visual, uma receptividade controversa: de um lado considerada como um meio precário e, de outro, a tentativa de integrar-se ao sistema estético reinante na época apelando à visualidade clássica e tradicional.

Neste sentido as tentativas da Fotografia de integrar-se às manifestações artísticas vigentes à época levou os estudiosos a classificarem tal atitude de Pictorialismo Fotográfico ou Fotopictorialismo esta foi uma tendência que ocupou boa parte da produção fotográfica entre o final do século XIX e início do século XX, coincidindo com o período do Modernismo, no Brasil estimulou o surgimento do Fotoclubismo.

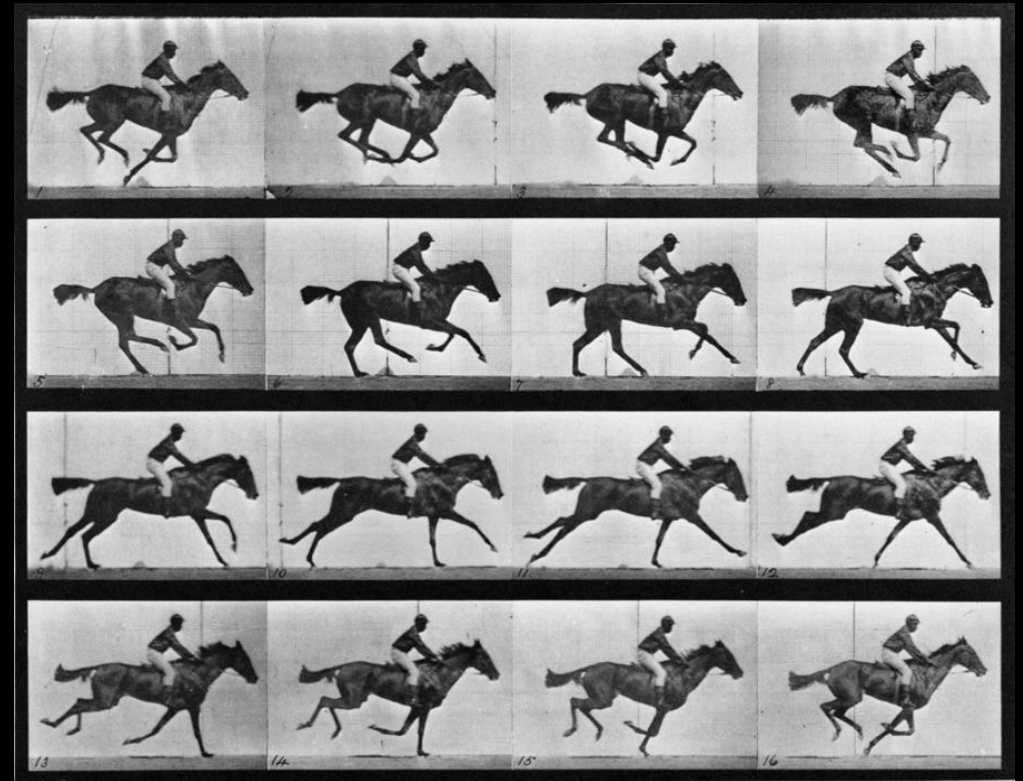
Mas não foi só isto que a fotografia obteve enquanto processo de transformação da luminosidade do meio ambiente em imagem, como se viu, foi capaz também de registrar estágios do movimento cinético dos corpos no espaço. Isto levou diretamente às questões, não só de registro, mas também às de reprodução do “efeito” de movimento.

Bem, o movimento ou o efeito dele, entrou em cena no contexto das imagens fixas e planas, nas manifestações bidimensionais e planares. Assim o desenho, a pintura e a gravura, puderam usar estratégias semelhantes quanto a ideia era a de criar a sensação de movimento de ação e de ruptura da estaticidade ou como se diz tecnicamente *Dinamismo*.

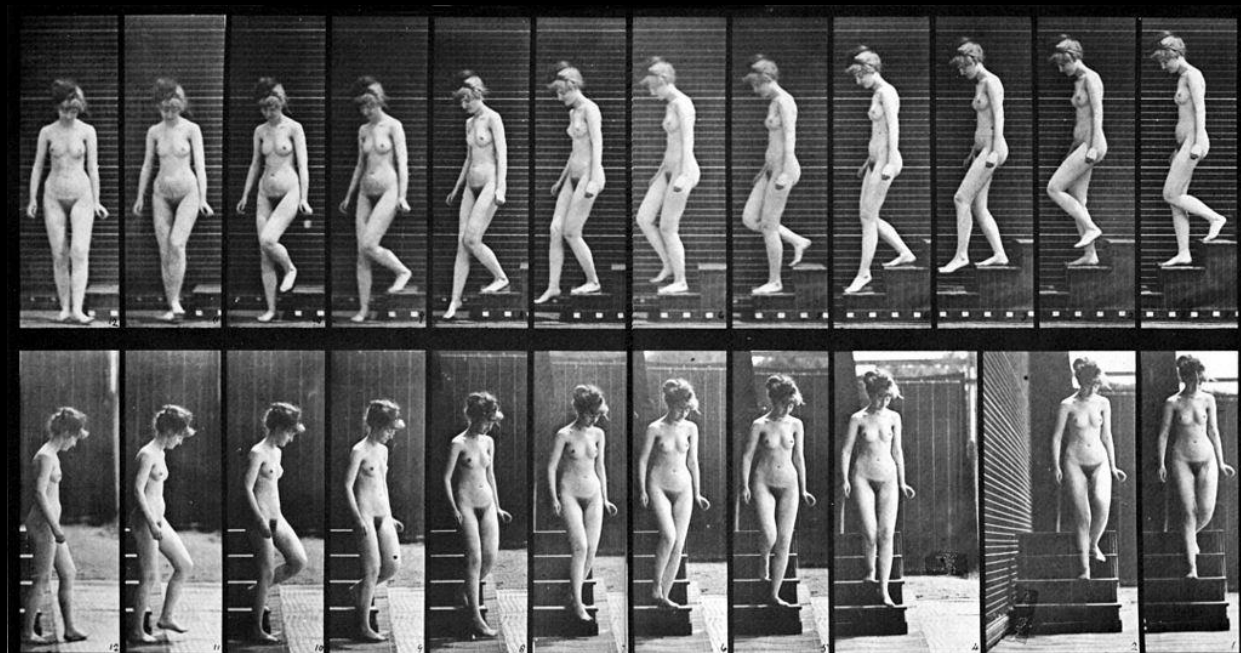
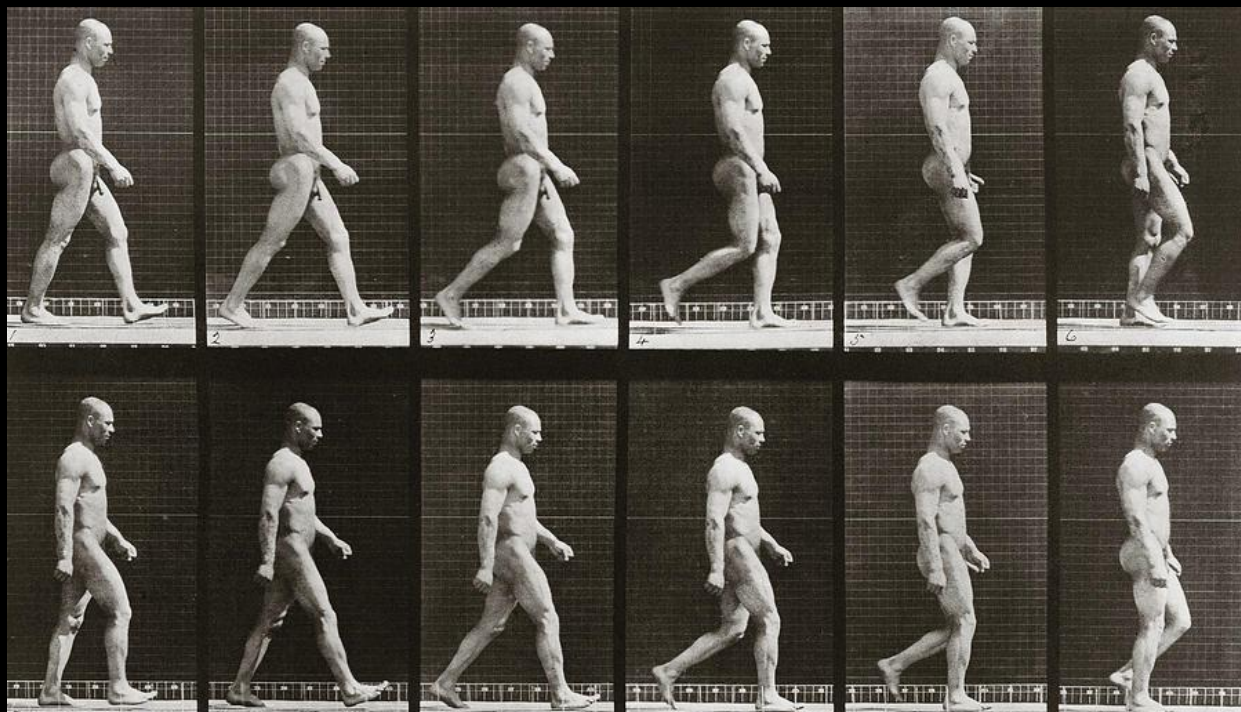
Esse dinamismo pode ser criado de várias maneiras mas todas elas surgiram de recursos intuídos, aprendidos ou repetidos como modos ou modelos, com pouca referência ao mundo natural. Mas voltando um pouco atrás, ainda no século XIX, vamos encontrar dois fotógrafos que se dedicaram a pesquisar o movimento e, para tanto, passaram a documentá-lo.

Como se viu, foi o caso de Eadweard J. Muybridge, inglês, (1830-1904) e Étienne-Jules Marey, francês, (1830-1904), tornaram-se célebres por desenvolverem os primeiros estudos fotográficos sobre o movimento. Criaram processos para documentar o deslocamento dos corpos no espaço. Fizeram experimentos de movimento com seres humanos e animais.

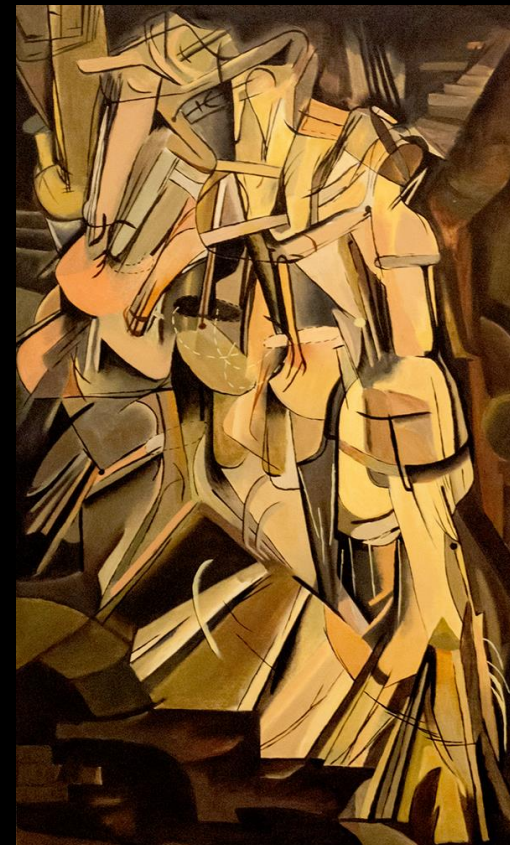
Conta a lenda que, quem começou tudo isto foi Muybridge foi contratado por Leland Stanford, apreciador de corridas de cavalo, afirmava que num dado momento do galope um cavalo mantinha as quatro patas no ar. Foi contestado várias vezes e, para provar que tinha razão, contratou Muybridge para fazer fotografias do galope e, com isto, tentar confirmar suas afirmações. Muybridge aceitou o desafio e montou um conjunto de câmeras num percurso de corrida, à noite, e foi disparando cada câmera de acordo com a passagem do galope. Com isto provou que a afirmação de Leland era correta.



Pode-se notar que a segunda imagem mostra o cavalo no ar. Leland ganhou aposta e Muybridge a fama. Muito justo. Com isto continuou a desenvolver seus estudos dirigindo-os aos corpos humanos em várias atividades.



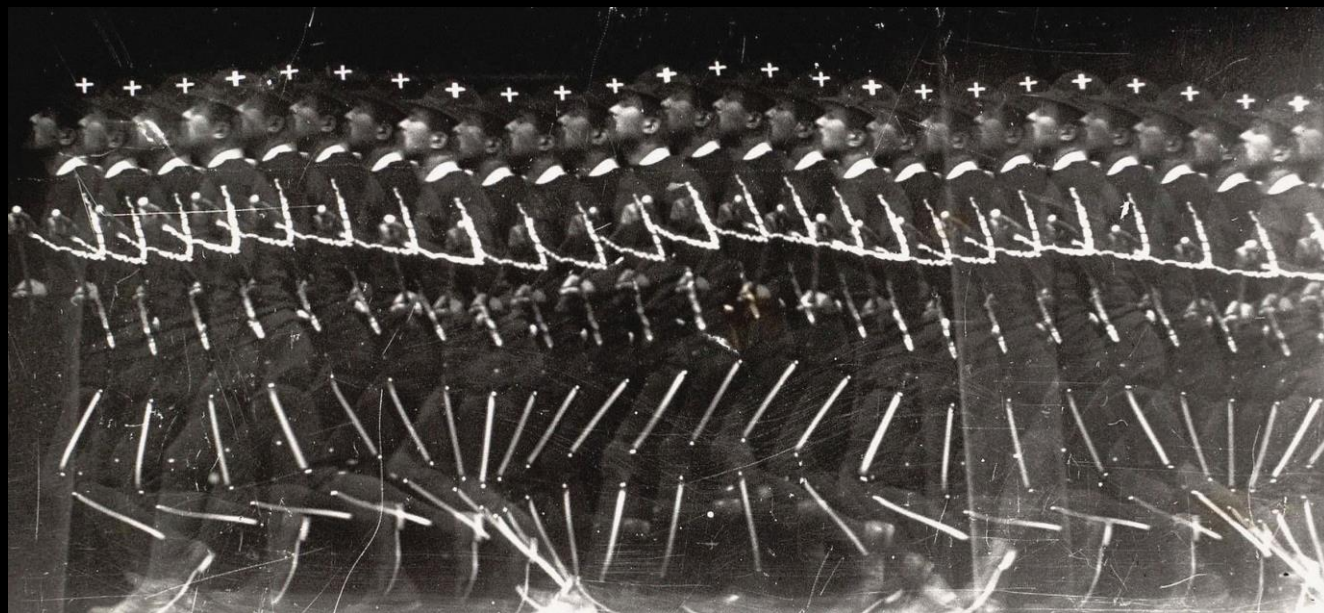
Muybridge documentou o movimento dos corpos caminhando, correndo, descendo escadas... Talvez tenha até inspirado Duchamp a realizar sua obra “Nu Descendo Escada”:



Étienne-Jules Marey foi um estudioso da ciência e o inventor do “esfigmógrafo”, traduzindo o medidor de pressão arterial ainda hoje usado na clínica médica. Além disso desenvolveu também estudos de movimento usando um invento que chamou de “Rifle Fotográfico”, capaz de captar 12 imagens sequenciais, com isto conseguiu “decodificar” o voo de pássaros e o movimento do ser humano e animais.



Voo de um Pelicano, registrado por ele. Diferente de Muybridge que captava cada imagem num fotograma, Marey capta todas as imagens num só fotograma, com iluminação estroboscópica, ou seja, pisca-pisca. Foi também inventor da Cronofotografia, antecessora da cinematografia ou do cinema e conseguiu realizar animações com imagens.



A corrida ou o salto eram temas para Marey em seus estudos de movimento, bem como outras possibilidades de estudo que o motivavam no esporte ou no dia a dia.



Aliar a Imagem ao Movimento já era uma preocupação anterior à própria fotografia. Desde 1860, já se desenvolviam vários processos para “animar” imagens como o Zootrópio (na imagem à direita acima) no qual uma sequência desenhada de imagens representando etapas de um movimento era vista através da abertura em sua estrutura circular criando a sensação de que se movia e o Praxinoscópio (imagem à direita abaixo) que fazia quase a mesma coisa só que a sensação de movimento era visualizada por meio de uma série de espelhos colocados na área interna do aparelho.



Bem, percebe-se que a questão do movimento motivava a Arte, a ciência e a diversão o que não mudou praticamente nada até hoje.

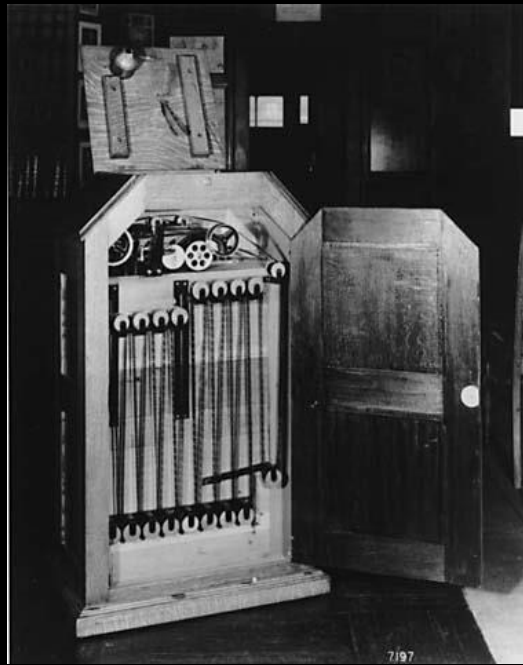
Independente dos motivos que levaram estudiosos e inventores a tentar explicar o movimento, o que resultou disto foi também a invenção do Cinema do qual o Audiovisual é seu atual herdeiro.

O termo grego para movimento é *kinesis* que corresponde a cinésica e *kinetikós* a *Cinética* área da física que estuda o movimento. Os primeiros aparelhos destinados a gravar imagens em movimento surgiram em fins do século XIX.

Na França, os irmãos Lumière, são considerados os inventores do Cinema que fizeram, em 1895, a primeira apresentação do *kinema* como batizaram a invenção de um aparelho, o *Cinématographe*, capaz de reproduzir virtualmente a sensação de movimento *por meio da projeção de imagens* gravadas em sequência. Mais tarde ocorre a abreviação de cinematógrafo para cinema e depois a redução para cine. Ao mesmo tempo a palavra deu origem a *Cinematografia*, *cinigrafia*, *cinéfilo* entre outras afiliadas. Antes disso, outros já vinham lidando com esta questão como Marey desde 1880.

Bem, nos EEUU, um outro inventor, Thomas Edson, famoso pela invenção da lâmpada elétrica, o telégrafo, o telefone, o fonógrafo entre outras, também se interessou pela imagem em movimento e inventa também o Cinetógrafo e o Cinetoscópio destinados a visualização das imagens em movimento produzidas pelo Cinematógrafo. A diferença entre Edson e os Lumière é que suas projeções só eram vistas no Cinetoscópio, um aparelho que projetava os filmes numa pequena tela vista individualmente e o sistema dos Irmãos Lumière, projetava as imagens em uma sala escurecida para uma plateia.

O sucesso do cinema Lumière é ter criado o cinema de entretenimento, um sucesso comercial que se transformou nos *Blockbusters* atuais. Tanto Edson quanto os Lumière visavam o uso comercial de seus inventos e não se dedicavam à pesquisa no campo da ciência mas sim no campo das aplicações comerciais. O Cinema se torna então um dos principais meios de entretenimento social. Mesmo sendo utilizado no campo dos Documentários como recurso histórico, antropológico ou científico, é o sistema de entretenimento mais bem sucedido da história.



O Kinetoscope de Thomas Edson era um aparelho individual para exibição de filmes, cada “caixa” podia apresentar um filme, logo, muitos filmes, muitas caixas. O negócio era realizado num ambiente onde as pessoas pagavam por visualização.



O Cinematógrafo dos Irmãos Lumière era uma máquina, aperfeiçoada da invenção de Edson, capaz de gravar imagens sequenciais. A grande diferença é que, ao contrário de Edson que optou em colocar os filmes em aparelhos individualizados, a ideia dos Irmãos Lumière, foi de utilizar um aparelho semelhante à câmera de captação de imagens mas que era capaz de “projetar” imagens sequenciais num ambiente maior, assim criaram o Cinema: um ambiente para projeções cinematográficas. A primeira projeção oficial foi feita no dia 28 de dezembro de 1895, no Salão do Grand Café em Paris.



O Cinematógrafo Lumière foi uma invenção de 1892, do francês Léon Bouly, feita a partir do cinetoscópio de Thomas Edson, como não tinha condições de patentear o invento, vendeu aos Irmãos Lumière que passaram a usá-lo comercialmente e ficaram com a glória da invenção...

Portanto foi só após a invenção do cinema que se conseguiu finalmente produzir o “efeito de movimento” nas imagens bidimensionais e planas, por meio de projeção virtual. A projeção das imagens em sequência numa velocidade que “engana a visão”. Inicialmente se acreditava que isto se devia à “persistência retiniana”, ou seja, a retina retinha uma imagem antes de substituí-la e parecia se isto que provocava o efeito de continuidade. Contudo, o estudioso de fisiologia Hugo Münsterberg defende que o processo é neural e não retiniano, e dá ao fenômeno o nome de “PHI”.

De qualquer modo, o que interessa de fato é que foi possível criar a virtualização do movimento por meio da projeção sequencial de fotografias, no cinema são chamadas de “fotogramas”, mas isto parou por aí. O invento fez tanto sucesso com o público que, ao invés de só gravar sequências documentais de pessoas saindo de fábrica, trens chegando a cidade, animais caminhando e demais “cotidianidades” alguns criadores perceberam que seria possível unir duas coisas numa só: o teatro e o cinema, ou seja, trazer para esta invenção os textos e representações teatrais.

Assim começa a Produção Cinematográfica: histórias contadas por meio de narrativas filmadas. Mas tinham um problema, não gravavam som, por isso, nesse primeiro momento foi chamado de “Cinema Mudo”. Aos poucos a tecnologia de sonorização cinematográfica evoluiu e conseguir acoplar ao filme uma banda sonora e incorporar sons das falas e sonoplastia de ruídos e inclusive trilhas musicais. Surge o cinema como o vimos e vemos até hoje. Obviamente a tecnologia não parou. Aí surge a Televisão. Uma transmissão ao vivo e a distância.

Da televisão surge o vídeo, um sistema capaz de gravar e reproduzir imagens magneticamente. Um grande avanço, inclusive porque já vinha com gravador de sons acoplados. Depois tudo isso migra para o sistema digital, então é possível gravar imagem, som em fluxo contínuo. Nesse momento chegou-se à conclusão que isto não era mais cinema, embora mantivesse os pressupostos e princípios dele, era uma outra coisa. Assim passou-se a chamar a este novo processo de Audiovisual, a diferença com o Cinema é que o Audiovisual possibilita o registro de movimento e som simultaneamente.

Nesta altura dos acontecimentos já estamos diante das imagens que sugerem movimento com tal precisão que é impossível acreditar que esta sensação é causada por um fluxo de fótons ou pixels capazes de nos enganar tão completamente. Mesmo diante de um monitor, como o que você deve estar agora, é possível que seu aparelho possa projetar imagens em movimento como se estivesse diante dele. E está mesmo! Se quiser pode gravar um “vídeo” *selfie* na “câmera” de seu aparelho de telefonia móvel, visualizando imediatamente ou transmitindo ou gravando para usar depois.

A Magia da Imagem em Movimento é o que se vive agora em ambientes digitais de alta tecnologia. A Realidade Virtual ou Aumentada é o que encanta. As projeções com ilusão de tridimensionalidade ou holográficas e outras tantas, fazem com que aquelas imagens singelas dos primeiros humanos da pré-história pareçam brinquedos infantis...

Mas o ser humano é bem isto: uma criança que inventa e se encanta com seu invento.

O cinema e seus sucedâneos como o vídeo e o Audiovisual se tornam um processos discursivos *Sincréticos*, ou seja: a plasticidade, a luminosidade, o movimento, os sons, a música, as falas, os textos funcionam em conjunto para a produção de efeitos de sentido únicos.

Os diferentes recursos discursivos atuam na construção de uma só narrativa, de um só objetivo, alinhando cada um dos elementos discursivos para atingir um só fim. Basta observar uma história qualquer em que um protagonista desenvolve uma série de peripécias para conquistar um dado resultado.

Todo o processo narrativo estará em função disto, de fazer com que o espectador apreenda o sentido final, a significação do processo como se estivesse vendo a história do protagonista se desdobrar diante de seus olhos e ouvidos. A cada momento de tensão, cada palavra, cada som, a música ambiente que intensifica ou suaviza em momentos precisos são todos recursos usados para um só fim: convencer o espectador que está diante de um só processo e não diante de um filme, uma música, um som, um texto, uma cor etc. etc. tudo flui em torno de uma só narrativa.

Tudo isto é muito diferente do que as imagens pré-históricas, dos egípcios, dos futuristas que mostrei, eram imagens fixas e que timidamente tentavam produzir uma ideia singela de movimento. O cinema mudo, se torna um cinema híbrido quando usa músicos nas salas de exibição para que, ao vivo, acrescentem sons que pudessem acompanhar as cenas mostradas. Os filmes também intercalavam textos entre as cenas, para explicar o que se estava dizendo ou propondo.

Tudo mudou e se tornou cada vez mais “realista”, melhor dizendo, produz melhor o “efeito de realidade”, de veridicção.

Enfim, hoje é praticamente necessário e obrigatório dizer que: *“As cenas aqui mostradas correspondem à fantasia, qualquer semelhança com a realidade é intencional”...*

Enfim criar a *ilusão de* é um modo de construir realidades paralelas que, embora não sejam, de fato, reais criam o efeito de...

As tentativas de fazer com que o mundo da ilusão se confunda com o mundo real parece ser uma espécie de missão assumida pelas tecnologias de virtualização, ora dos sentidos e talvez, no futuro, das pessoas e personalidades, quem sabe dos andróides...

Ao mesmo tempo, os gêneros tradicionais de documentário ou ficção e mesmo os processos poéticos e criativos experimentais; animação tradicional ou computadorizada, em desenhos ou tridimensionais; a publicidade, os videocliques, programas de televisão, internet; videogames e demais recursos interativos em que imagens, sons e movimento interagem com indivíduos, pessoas, grupos ou comunidades estão abertos à sociedade, justamente por conta das mídias de distribuição e difusão de dados. Surgem criadores o tempo todo, independente de terem sido ou não escolarizados, ou fazerem parte do sistema formal de ensino.

Hoje em dia o conhecimento não está só nas mãos do poder ou dos especialistas, mas abertos. Grande parte do que se faz ou conhece é imediatamente informado e esta informação acelera os processos de desenvolvimento social. Mesmo que nem todos tenham as ferramentas e os conhecimentos adequados para desenvolver certas tecnologias, seus detentores também não têm todas as ferramentas para protegê-las ou evitar que disseminem ou seja compartilhada. A propriedade intelectual está aberta e a comercial busca fechá-la.

Recomendações de atividades para complementar, reforçar e ampliar os conteúdos deste tópico.

Leituras:

<http://www.artevisualensino.com.br/index.php/textos>

Benjamin, Walter. Pequena História da Fotografia.

Benjamin, Walter. A Obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica.

Gombrich, E. H. História da Arte, Capítulo 27, 28.

Multimídia e/ou Tutoriais:

<http://www.artevisualensino.com.br/index.php/multimidia/audiovisuais>

Surgimento do Cinema.

Desenvolvimento do Cinema.

Breve História da Animação. (em Multimídia)

Princípios da Animação. (em tutoriais)

Questões sobre este tópico e suas leituras:

1. *Qual origem e princípio da Fotografia?*
2. *Qual a relação entre fotografia e movimento cinético?*
3. *Quais fotógrafos iniciaram os registros de movimento?*
4. *Quais inventores desenvolveram máquinas para projeção de imagem em movimento?*
5. *Qual a diferença entre Cinema e Audiovisual?*