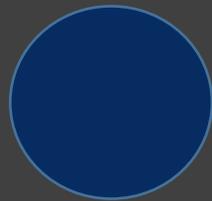


Professor Doutor
Isaac Antonio Camargo

HISTÓRIA DA ARTE

Curso de Artes Visuais
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



<https://www.youtube.com/watch?v=ypEaGQb6dJk&t=32s>

Esta sequência audiovisual foi retirada do filme ***2001: Uma Odisseia no Espaço***, produção cinematográfica de ficção científica dirigida por Stanley Kubrick a partir do texto de Arthur C. Clark em 1968. O tema principal é o surgimento e desenvolvimento humano. Mostra o início da Era Paleolítica e destaca a transformação de materiais em ferramentas, recurso que deu ao ser humano a possibilidade de se tornar agente ativo na natureza e na cultura.

Discute o existencialismo, tecnologia, inteligência artificial e vida extraterrestre. A produção é eficiente em relatar, por meio de efeitos especiais e com grande realismo uma nova estética que investe imagem por meio de efeitos visuais, reduz os diálogos e amplia os efeitos sonoros incidentais e musicais alterando o uso das técnicas narrativas tradicionais do cinema, ampliando o conceito de Audiovisual.

No curso de Audiovisual, a disciplina de História da Arte é responsável por abordar as manifestações da Arte Visual que ocorreram desde os primeiros momentos da humanidade até os dias atuais.

Para isto segue o percurso cronológico da Arte Ocidental e suas transformações estéticas.

O método adotado é o Expositivo com o apoio da projeção de recursos visuais complementados por textos para o aprofundamento dos conteúdos trabalhados em sala de aulas. Todo o material utilizado em sala é publicado na forma de Objeto de Ensino no Ambiente Virtual de Aprendizagem:

ARTE VISUAL ENSINO.

Acesso: www.artevisualensino.com.br



The image shows a screenshot of the website 'Arte Visual Ensino'. The header features the site's logo on the left and the text 'AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM' and 'Professor Dr. A. Camargo' on the right. Below the header is a navigation menu with the following items: ARTE VISUAL ENSINO, AULAS (with a dropdown arrow), TEXTOS, PROJETOS (with a dropdown arrow), PUBLICAÇÕES, LINKS (with a dropdown arrow), CONTATO, and VERSÃO ORIGINAL. A hamburger menu icon is located on the far right of the navigation bar. The 'AULAS' dropdown menu is open, showing a list of options: Arte e Pesquisa, História da Arte (highlighted in black), História da Arte: da pré-história ao século XIII., História da Arte: do século XIV ao século XVIII., História da Arte: o século XIX., História da Arte: o século XX até 1960., Ensino da Fotografia, and Oficina. Two red arrows point to the 'AULAS' menu item and the 'História da Arte' option. On the left side of the page, there is a section titled 'Arte V' and 'Ambiente Virtu' with some introductory text. On the right side, there is a large image of a sunset over a body of water. At the bottom left, a URL is partially visible: 'dex.php/aulas/historia-da-arte'.

Todos os conteúdos das disciplinas que fazem parte do Projeto Pedagógico do Curso estão disponíveis na página da UFMS. Os conteúdos desta disciplina, em especial, bem como sua bibliografia, programa e demais dados podem ser acessados no SICAD e são aqui apresentados:

EMENTA:

Estudo introdutório da teoria e da produção artística da pré-história ao início da era cristã, no mundo ocidental e oriental; da Idade Média ao século XVII na Europa e na América; nos séculos XVIII, XIX e XX no mundo ocidental e oriental; sempre em consonância com os aspectos técnicos, tecnológicos, políticos, sócio-econômicos e culturais.

Bibliografia Básica:

Argan, Giulio Carlo. Arte e Critica de Arte. 2. Ed. Lisboa, Pt: Estampa, 1995. 167 P. (Teoria da Arte). Isbn 972-33-0899-1.

Argan, Giulio Carlo. Arte Moderna: do Iluminismo aos Movimentos Contemporâneos. São Paulo, Sp: Companhia das Letras, 1993-2006. 709 P. Isbn 85-7164-251-6.

Gombrich, E. H. a História da Arte. Ed. Rio de Janeiro, Rj: Ltc, 2015. 688 P. Isbn 8521611854.

Janson, H.W. História da Arte: Panorama das Artes Plásticas e da Arquitectura da Pré-história a Actualidade. Lisboa, Pt: Fundação Calouste Gulbenkian, 1979. 766

P. Janson, H. W. História Geral da Arte: o Mundo Moderno, Vol. 3. 2. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001-2007. P. 827 a 1110 Isbn 85-336-1447-0.

Bibliografia Complementar:

Gombrich, E. H. Arte e Ilusão: um Estudo da Psicologia da Representação Pictórica. 4. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 386 P. Isbn 978-85-60156-31-3.

Ades, Dawn. Arte na América Latina: a Era Moderna, 1820-1980. São Paulo, Sp: Cosacnaify, 1997. 365 P. Isbn 85-86374-01-6.

Ades, Dawn. o Dada e o Surrealismo. [S.l.]: Labor do Brasil, 1976. 66 P.

Argan, Giulio Carlo; Fagiolo, Maurizio. Guia de História da Arte. 2. Ed. Lisboa, Pt: Estampa, 1994. 158 P. Isbn 972-33-0970-x

Janson, H. W. Iniciação à História da Arte. 2. Ed. São Paulo, Sp: Martins Fontes, 2007. 475 P. Isbn 85-336-0470-x.

Objetivo:

Possibilitar aos acadêmicos o acesso a informações sobre a Arte Visual e suas relações com o contexto do Audiovisual a partir das relações de caráter estético, técnico e social.

Programa:

- A) Introdução: Questões Teóricas sobre a Arte Visual e sua História.
- B) O surgimento da Arte na Pré-História e seus desdobramentos da antiguidade até a Idade Média.
- C) A Arte no Período Moderno.
- D) Arte no século XIX e o surgimento das tecnologias visuais
- E) O século XX, a Arte Visual e o desenvolvimento das tecnologias imagéticas.
- F) Arte contemporânea e os desafios do século XXI.

APRESENTAÇÃO

O conhecimento sobre os primórdios dos seres humanos depende, em parte, das pesquisas arqueológicas que, ao recolherem vestígios dos primeiros agrupamentos possibilitam inferir dados e tentar compreender como viviam e se comportavam.

Tais pesquisas também olham para as imagens criadas por eles naquela época.

Portanto, é possível dizer que a Arte foi uma das primeiras manifestações humanas e, por meio dela, pode-se conhecer um pouco mais do que fomos ou somos...

Por isso, esta disciplina toma como ponto de partida as ocorrências imagéticas produzidas naquela época e, a partir delas, estender-nos pelo percurso da História da Arte até a atualidade.



A caverna Bruniquel, localizada na França no vale de Aveyron contém as primeiras marcas da presença e intervenção espacial humana que consiste no corte e deslocamento de estalagmites dispondo-as em formatos não naturais, chamados de "spéléofacts".



Sala na caverna Bruniquet, com estruturas datadas de aproximadamente 176.500 anos.



Detalhe de estalagmites com vestígios de carbonização.

Imagem e Arte

**“Imagem é uma
configuração visual
geradora de sentido”.**

Toda configuração visual é
imagem mas nem toda
imagem é Arte Visual.

Esta é uma questão que
deve ser levada em conta
quando discutimos
questões da Imagem e da
Arte.

A apreensão
sensível/perceptiva visual
da luminosidade depende
dos olhos mas também do
modo como organizamos
e compreendemos o
entorno tanto em relação à
Luminosidade, quanto em
relação à Espacialidade e
ao movimento,
Temporalidade.

A capacidade perceptiva humana conta com sensores de qualidades estésicas: sejam luminosas, sonoras, táteis, olfativas ou gustativas quando consideramos os cinco sentidos como a visão, a audição, o tato, o olfato e o paladar.

No entanto, há que se considerar também que a percepção de movimento é importante e essencial para compreensão do meio e das coisas que o constituem.

Assim a visão, a audição, o tato, o olfato e o paladar dependem dos órgãos dos sentidos: os olhos, os ouvidos, a pele, o nariz e a boca. No entanto não há um órgão destinado ao movimento.

Entretanto, a estrutura auricular do ouvido interno possui sensor de nível, o labirinto, responsável pelo equilíbrio do corpo e é capaz de identificar posições em pé ou deitado e quando tais posições são alteradas.

O Ouvido Interno



Canais Semicirculares

Anterior
Lateral
Posterior

Ampolas

Utrículo

Sáculo

Nervo Vestibulococlear

Escala Vestibular

Escala Média

Escala Timpânica

Cóclea

 *Labirinto Ósseo*

 *Labirinto Membranoso*

Assim é possível caminhar, correr, saltar, movimentar-se com segurança e também perceber alterações espaciais do ambiente. Deslocando o olhar, o corpo ou acompanhando o deslocamento das coisas no espaço constituímos o que chamamos de Temporalidade.

O que se deduz é que os sentidos atuam simultânea e sincronicamente, ou seja, se quisermos apenas caminhar é necessário associar visão, tato, ouvido/labirinto. Um deficiente visual, usa o tato e o labirinto auxiliado pela audição, na medida em que pode perceber variações sonoras no ambiente auxiliando a localização.

Nesta mesma linha de raciocínio é que se pode considerar que a percepção de movimento também é desenvolvida por associação. Neste caso um tipo diferente de associação, além da visão entra um novo elemento associativo: o tempo.

Neste caso a ideia de tempo se refere à percepção de deslocamento dos corpos no espaço.

Vale a pena refletir um pouco a respeito disso na medida em que no contexto do Audiovisual, é justamente a associação do movimento com outros elementos sensórios, perceptivos, que são acionados para que o efeito de “realidade” ou de “naturalidade” ou de “realidade ampliada ou estendida” se configure.

Assim o Audiovisual opera com três elementos básicos de sentido: ***som, imagem e movimento.***

Entretanto para criar os efeitos de sentido que conjuguem estes três elementos e os apresentem aos sentidos depende-se da tecnologia pois as estratégias discursivas originais só operavam com imagens fixas.

Os desenhos, as pinturas, as incisões, modelagem e esculturas que surgiram desde os primeiros tempos da humanidade dependiam de habilidades manuais e cognitivas humanas para imitar, reproduzir ou criar imagens artificiais que podiam se assemelhar ou não com aquilo que viam e conviviam no ambiente.

A *visualidade* percebida do mundo natural possui formas, cores, texturas, volumes, densidades, distâncias, movimentos etc. Entretanto não é possível traduzir ou converter tudo isto em imagens, para realizar uma dada configuração visual há que se fazer escolhas: privilegiar alguns aspectos ou efeitos e deixar outros de lado.



As imagens pré-históricas foram produzidas mediante estratégias discursivas tradicionais como estas:

Pode-se dizer que o Desenho privilegia o contorno, o gráfico, em detrimento do volume. A escultura privilegia o volume em detrimento do desenho e da coloração. A pintura privilegia a cor, o desenho e não o volume. Enfim, as primeiras imagens foram construídas em superfícies ou em volumes nas quais eram destacadas as substâncias mais adequadas à sua configuração.

As imagens eram *artesanais*, feitas pela mão humana, e dependiam das habilidades de apreender as aparências do meio e da tentativa de reproduzi-las com maior, menor ou nenhum grau de proximidade ou aparência daquilo que viam.

As primeiras imagens conhecidas e realizadas pelo ser humano se referem a animais. Tais imagens se parecem bastante com certos animais que existem ainda hoje, logo, pode-se perceber a qualidade, a capacidade imitativa, as habilidades manuais e cognitivas que desenvolveram.

Embora seja possível aferir a eficiência com que aqueles seres humanos produziam suas imagens, não é possível saber, de fato, com que fim eram feitas.

Por isso os teóricos e historiadores levantaram algumas hipóteses na tentativa de explicar ou justificar a criação daquelas imagens.

Em síntese a melhor explicação é que fazem parte de possíveis rituais criados por eles e estes rituais tinham fins propiciatórios.

Adotando tal entendimento, não há que se pensar em Arte como hoje em dia, tampouco como ornamentação, decoração ou registro.

Ao observar suas realizações pode-se inferir quais as motivações que os estimulavam e, a partir daí, tentar entendê-lo e compreendê-lo um pouco mais a respeito de seu comportamento e de sua índole.

O ser humano é um ente social e, portanto, depende dos demais para sobreviver, dentro e fora de seu grupo.

Muito daquilo que realiza produz *efeitos de sentido* junto ao seu grupo, seja para comunicação interpessoal ou coletiva.

Como não há registros de qualquer outro meio de interação ou comunicação entre os seres humanos da pré-história, diz-se que a Arte é a primeira manifestação interativa criada pela humanidade. Embora o que se chama de Arte hoje em dia não corresponda necessariamente ao que os motivou a produzir as primeiras imagens, mas pode-se dizer que as *estratégias discursivas, técnicas ou conceituais*, usadas para produzi-las ainda estão presentes no contexto da Arte Visual.

Por isso chamamos de Arte às imagens produzidas pela humanidade ao longo do tempo, pois desenhos, esculturas, pinturas, incisões e outros modos de configurar a Arte Visual ainda fazem parte do contexto estético da Arte como a vemos hoje em dia, assim, por inferências, chamamos as imagens produzidas desde então de Arte.

Obviamente as imagens chamadas de Arte não atendem exclusivamente ao que entendemos atualmente, mas se aproximam disso e, por falta de uma melhor compreensão do contexto, vamos considerar que a História da Arte revela as transformações plásticas, estéticas e conceituais do que chamamos Arte hoje em dia.

Professor Doutor
Isaac Antonio Camargo

HISTÓRIA DA ARTE

Parte 1

Curso de Artes Visuais
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

***QUESTÕES TEÓRICAS
SOBRE A ARTE
VISUAL E SUA
HISTÓRIA***

Art

Diversas manifestações artísticas surgiram ao longo da história nas diferentes regiões do globo.

Esta diversidade inclui várias poéticas como pintura, música, teatro, dança, literatura entre outras, neste caso é interessante pensarmos um pouco a respeito disso.

Tais manifestações podem ser identificadas a partir das *substâncias expressivas* usadas em cada uma delas.

Tais substâncias são os elementos manipulados pelos artistas dentro das diferentes poéticas que as definem e distinguem.

As manifestações artísticas dependem destas substâncias tanto para sua criação quanto expressão. Sons, para a música; corpo, movimento, vestuário, cena para o teatro; palavras, versos, texto para a literatura por exemplo. No contexto da Arte Visual, são manuseados os elementos plásticos por meio de instrumentos, ferramentas capazes de interferir em sua materialidade, suas formas, cores, texturas na orientação da visualidade que opera por meio da luminosidade, espacialidade e temporalidade criando efeitos de sentido e significação.

O que chamamos *Poética* se origina no grego *Poien* = fazer. As poéticas são realizadas por meio de *estratégias discursivas* que são os modos e meios utilizados pelos artistas para realizarem as Obras de Arte.

Tais obras são o resultado, o produto estético obtido através por suas problematizações e proposições.

As poéticas podem ser identificadas pelas diferentes modalidades expressivas usadas pelos artistas como: Visuais, Sonoras, Cênicas, Literárias e Audiovisuais. Em cada uma delas podem ser identificadas subcategorias mais específicas nas quais as substâncias expressivas são combinadas de maneira própria para produzir sentido como na pintura, na música, no teatro ou na literatura.

Pode-se dizer que:

Arte é a Manifestação Estética da Humanidade.

Este conceito servirá para orientar o pensamento em torno dela e apoiar sua compreensão.

Arte: Manifestação estética da Humanidade

VISUAL

Plástica
(bidimensional)
Desenho; Pintura;
Gravura
Fotografia.

(tridimensional)
Escultura; Arquitetura;
Construção.

AUDIOVISUAL

Sincrética
(Imagem, som e
movimento)
Cinema; vídeo.
(analógico,
Eletrônico, digital)

ARTE

**Poéticas operativas
que manipulam diferentes
Substâncias Expressivas e
Estratégias Discursivas para
Realização de manifestações estéticas**

LITERÁRIA

Prosa;
Poesia;
Romance.

MUSICAL
Sonora.

CÊNICA

Teatro;
Dança.

Na modalidade expressiva visual, estão incluídas aquelas que operam por meio das qualidades plástico-visuais percebidas no mundo natural como a luminosidade e espacialidade na qual podemos incluir subcategorias como pintura, desenho, gravura, escultura, bem como, incorporar as que vieram da fotografia como o cinema.

Na literatura temos a manipulação da palavra, escrita ou falada que subentende a articulação cognitiva dos conteúdos, da afetividade proporcionada pela sonoridade inerente à língua de cada povo ou região, bem como, da configuração gráfica dos sinais ou códigos usados para significar ideias e conceitos em suportes impressos ou escritos.

Na modalidade musical temos as estratégias sonoras, especialmente a música que opera por meio da manipulação das qualidades sonoras, ou seja: altura, intensidade ou timbre, duração e simultaneidade, como são os acordes na harmonia. Temos também a Canção que associa textos à uma base musical.

No contexto cênico, encontramos as manifestações do teatro ou da dança nas quais o corpo humano realiza performances para desempenhar papéis e ações na relação com o espaço cênico, o movimento e também com textos e músicas que podem integrar um mesmo discurso para produzir sentido.

Dentro do que chamamos de Audiovisual, há uma junção de várias estratégias discursivas e, principalmente a valorização do cinético, movimento ou ação. Além disso são incorporados também elementos sonoros, gestuais, literários, luminosos etc.

Um projeto Audiovisual, como o nome diz, incorpora som e imagem em movimento, o que produz o efeito de sentido de “realidade” criado virtualmente por meio de projeções em superfícies ou monitores. Pode-se dizer que é o campo que mais se assemelha às características do mundo natural como o percebemos.

O uso de diferentes meios expressivos num só sistema significativo constitui o que se chama em semiótica discursiva de Sincretismo, ou seja, o usos de diferentes substâncias expressivas e estratégias para constituir um mesmo sentido. Antes apenas o Teatro e depois o Cinema adotaram tais estratégias para produzir significação.

Este sincretismo entre diferentes poéticas no é caracterizado pela junção ou superposição de duas ou mais categorias expressivas para constituir um único sistema expressivo é isto que define o que chamamos de poética Audiovisual, no meio analógico ou digital.

Para entender um pouco mais este campo, vamos abordar um pouco mais estas duas modalidades: a Visual e Audiovisual.

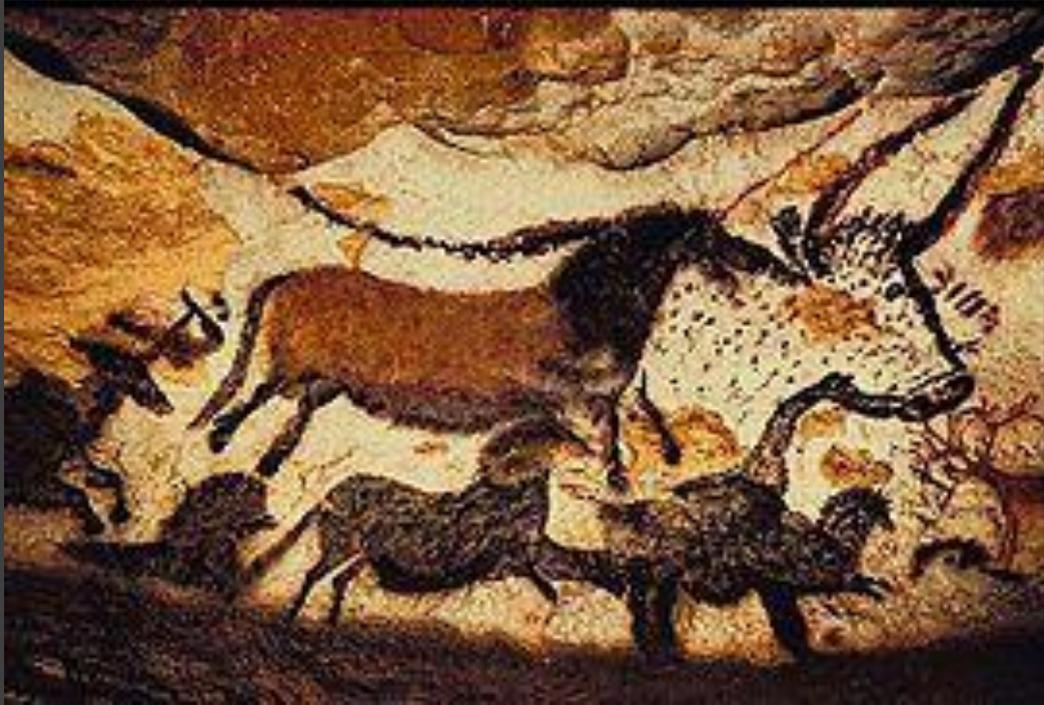
ARTE VISUAL

Poéticas discursivas de caráter Plástico
Resultantes da observação de fenômenos naturais como Luminosidade, Espacialidade e Temporalidade, transformados em Substâncias de Expressão por meio da manipulação de materiais, instrumentos, ferramentas e aparelhos para a configuração de imagens, construção, montagem de objetos e instalações por meio de Estratégias Discursivas Bidimensionais e fixas como o desenho, a pintura, gravura e tridimensionais como a escultura e intervenções e em movimento como o cinema e o vídeo.

Historicamente, admite-se a modalidade visual como a primeira a surgir ou, pelo menos, a que deixou registros capazes de atestar a presença do ser humano em diferentes espaços e lugares.

As primeiras imagens criadas foram os desenhos, as incisões, as pinturas realizadas nas paredes das cavernas e pequenas figuras esculpidas ou modeladas.

Tais imagens surgem por meio da operação de materiais, instrumentos e ferramentas para que, por meio da manipulação de qualidades plástico-visuais, recriar os efeitos de Luminosidade, Espacialidade e Temporalidade que percebe no mundo natural e, deste modo, ressignificar o contexto.



A produção de efeitos de Luminosidade, Espacialidade e Temporalidade são meios que o ser humano desenvolveu para criar ou recriar os sentidos ou a ilusão do que percebia no mundo natural e, deste modo, significar, representar, criar e ressignificar tanto o contexto quanto os conceitos e ideias que vê ou do que imagina sobre o meio ou o que pode problematizar ou propor na relação com o mundo.

Tanto as relações de caráter perceptivo ou fenomenológicas quanto sociais ou culturais, foram tomadas como temas, propostas, diálogos, assuntos e metas para criação de imagens, cenas ou proposições. O que chamamos Arte Visual faz parte deste universo.

Originariamente tais manipulações eram feitas artesanalmente e diretamente pelas mãos sobre o material, usando ou não instrumentos e ferramentas, para constituir tais imagens. As superfícies, objetos e demais suportes foram sendo adaptados, criados e transformados para ampararem suas criações.

Aos poucos, os sistemas manuais foram sendo adaptados, ampliados e novas técnicas, tecnologias óticas, mecânicas e digitais surgiram ou foram inventadas para facilitar, aprimorar e expandir tanto as possibilidades de execução, criação, imaginação e virtualização do visível, sensível ou significativo, assim surgiram as imagens técnicas.

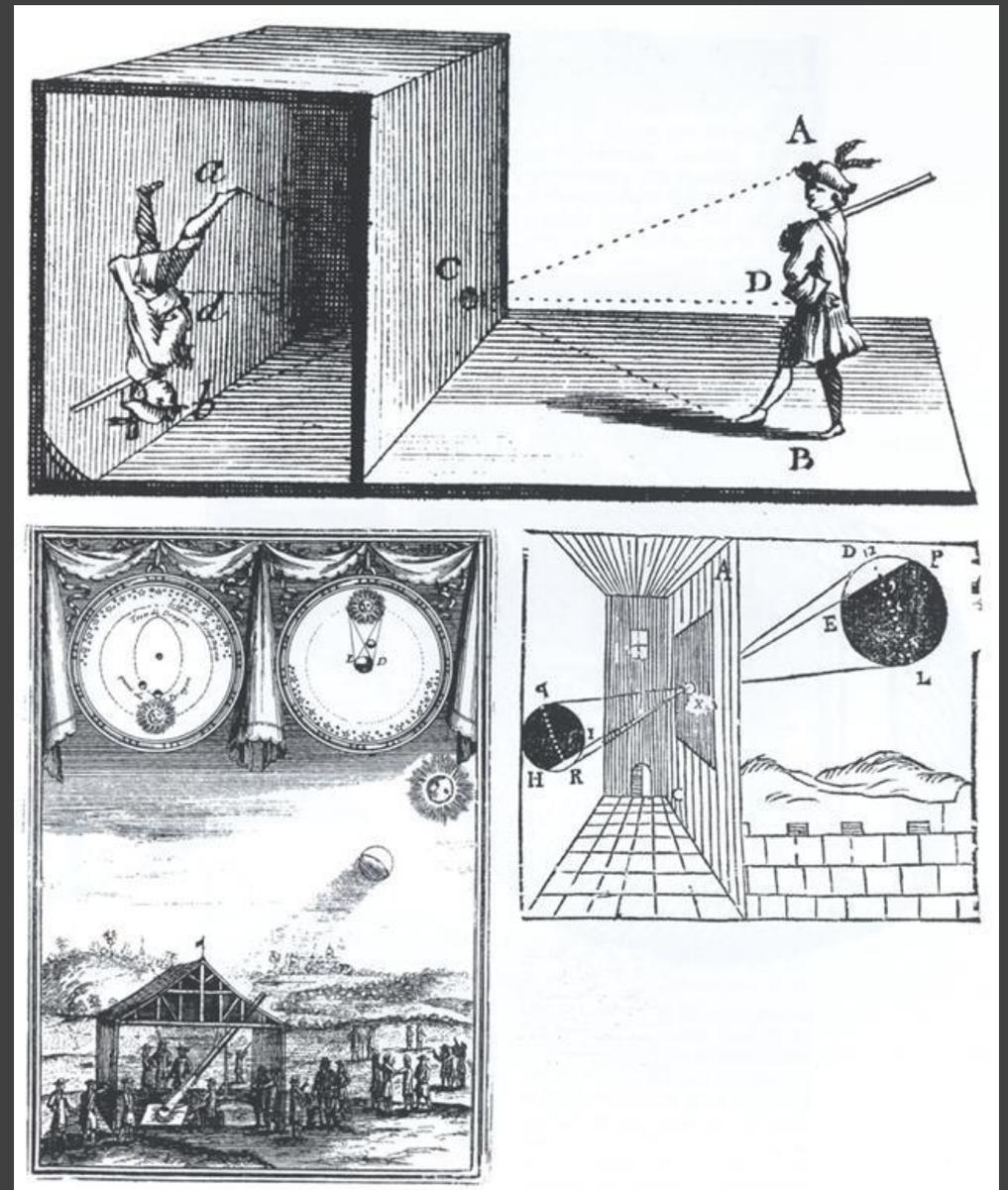
Aos poucos as fronteiras entre as diferentes modalidades expressivas/discursivas foram sendo diluídas, integradas ou expandidas a ponto de fazer com que os desenhos, pinturas e imagens, antes fixas, passassem a criar a ilusão de movimento, se projetar no espaço e navegar pela rede mundial de computadores.

As conexões entre imagem, som e movimento passaram a ser comuns e acessíveis à sociedade como um todo mas, ao mesmo tempo, dependentes de habilidades e especialidades tanto para produzi-las como significá-las seja no campo das poéticas, da mídia e da comunicação em geral, assim surge o que chamamos de ***Audiovisual***.

AUDIOVISUAL

Poética de caráter Sincrético
cujas estratégias discursivas operam por
meio da manipulação de aparelhos que
captam/registram Imagem (luminosidade
e espacialidade), som e movimento
(temporalidade) como Cinema e Vídeo,
(analógico, eletrônico ou digital), na
produção de obras que simulam efeitos
virtuais do mundo natural.

A simples observação e reprodução do visível dependia da capacidade perceptiva e das habilidades manuais do ser humano para a criação de imagens. Aos poucos, tais habilidades foram sendo complementadas, adaptadas ou substituídas por outros meios. Um deles foi o uso da imagem estenopéica em invenções como a Câmara Escura.



https://www.cm-leiria.pt/frontoffice/pages/760?news_id=274

O termo Grego Estenopo se refere a orifício, furo, assim a imagem obtida por este meio é chamada de Estenopéica, também conhecida no contexto da fotografia analógica como Pin hole, ou seja, buraco de agulha.

Este efeito ou fenômeno ótico é que ampara a a invenção da Fotografia e a sustenta até hoje.

Obviamente o orifício foi melhorado com o uso de lentes e mecanismos e se tornou o que se passou a chamar de Objetiva.

Objetivas são componentes óticos usados em câmeras fotográficas, cinematográficas, videográficas, analógicas ou digitais, mas alma das Imagens técnicas é o estenopo.

O orifício por onde passa a luz tem a capacidade de reproduzir a imagem que está diante dele, este fenômeno se tornou o princípio da Câmara Escura e possibilitou a invenção da Fotografia (foto=luz/grafia=desenho), que, por sua vez, possibilitou a invenção da Cinematografia (cine/kine=movimento/grafia=desenho).

Na câmara escura era possível reproduzir a imagem por meio do desenho sobre a projeção que ocorria na superfície oposta ao orifício. Com o desenvolvimento da química sensível à luz, a própria projeção luminosa gravava a imagem, depois, com o desenvolvimento da eletrônica e da computação, os sistemas de registro digitais passaram também a ser usados para este fim.

Analógicos ou Digitais?

Analógico vem de análogo, semelhante. Os sistemas chamados de analógicos são aqueles que se assemelham e contêm elementos, traços, dados que correspondem às coisas que registra ou documenta.

A fotografia, chamada analógica corresponde ao registro das variações luminosas e a aparência daquilo que foi tomado.

Digital, diz respeito aos dígitos, ou seja, números, cujos arquivos correspondem a um sistema de código e à sua decodificação sem que haja qualquer relação com o que o originou, não se parecem, nem possuem traços de semelhança com o mundo natural. Uma fotografia digital não possui, enquanto registro “analogia”, ou seja, nenhuma relação luminosa com o meio.

A diferença entre estes dois sistemas não se caracteriza como a perda de um em detrimento de outro, mas uma conversão de um sistema em outro.

Mantendo o exemplo da fotografia: as imagens são tomadas do mundo natural por meio de um aparelho óptico. Isto ainda é feito assim, entretanto a principal mudança é o sistema de registro que substituiu o “filme”, a emulsão fotográfica e seu processamento laboratorial.

Enquanto a fotografia no meio analógico dependia de um suporte químico sensível capaz de registrar as variações da luz em sua superfície, o meio digital converte as variações luminosas captadas pelo sensor em dados alfanuméricos, os codifica e armazena num “chip”, um “cartão de memória” constituído por transístores. Depois, para serem usados, são decodificados em programas específicos para visualização, tratamento e edição.

Os dados arquivados num cartão de memória não se parecem nem um pouco com a imagem que os gerou. São um conjunto de sinais que correspondem a dois Bits: 1 e 0, Ligado/Desligado. Oito possibilidades combinatórias entre 0 e 1 compõem um Byte. No computador um processador trabalha com 256 combinações.

Os Sistemas Operacionais, como o Windows, Linux, Apple traduzem estes códigos e os apresentam nos monitores ou telas dos aparelhos traduzindo os dados em imagens, textos ou planilhas.

Os transístores foram os responsáveis pela revolução dos aparelhos de processamento de dados: o computador que hoje está em tudo.

É óbvio que o aprimoramento da câmera fotográfica em relação ao seu sistema ótico e mecânico, como também o aprimoramento dos materiais sensíveis como os filmes e papéis fotográficos contribuíram para o desenvolvimento tanto dos equipamentos quanto dos materiais fotográficos. O advento da tecnologia eletrônica e digital também participa disso.

Uma câmera fotográfica digital possui em sua estrutura, tanto os elementos óticos e mecânicos que sempre a caracterizou, como também os componentes eletrônicos e computacionais que surgiram na tecnologia contemporânea incluindo sistemas computacionais, chips de processamento e memória capazes de simular fotografias.

Assim tanto as câmeras fotográficas quanto as cinematográficas analógicas foram substituídas pelas câmeras digitais. As câmeras de vídeo, já eletrônicas, foram também substituídas pelas digitais capazes de captar, gravar e reproduzir imagens, sons e movimento em meio exclusivamente eletrônicos e não mais analógicos.

Assim o passo seguinte foi o de renomear o que se chamava de vídeo para sistema ou meio Audiovisual já que tal tecnologia é capaz de operar e registrar, simultaneamente, três modalidades de registro, expressão e comunicação: a imagem, o movimento e o som num mesmo sistema. Por isso não chamamos mais de Cinema ou Vídeo, mas Audiovisual.

Enfim cada sistema de produção e registro, tanto documentais quanto poéticos operam por meio de meios constitutivos, substâncias expressivas, proposições, comportamentos e ações que definem suas diferentes manifestações quanto à sua origem, seus fins e funções.

Uma imagem criada num certo tempo ou lugar não significa a mesma coisa em outro tempo ou lugar. Assim, o que chamamos de Arte pré-histórica não era necessariamente “Arte” para os seres humanos daquele tempo do modo como entendemos hoje. Assim a Arte muda no tempo e no espaço de acordo com os fins e funções da sociedade e cultura que a produz.

Poética vem do grego *Poien* que se refere ao processo, modo de fazer e são realizadas por meio da manipulação das substâncias expressivas de cada modalidade que, por sua vez, se tornam linguagens para produção de sentido e significação no contexto cultural em cada época e lugar.

Cada momento da história forjou manifestações que davam conta das finalidades e necessidades daquela época, o que nos leva a usar diferentes métodos de abordagens para a compreensão e análise das ocorrências artísticas em cada um destes momentos.

Podemos dizer que a primeira abordagem teórica da Arte se deu pela vertente filosófica, iniciada pelos gregos na antiguidade, mais tarde, pela história, no período Moderno e depois pelas demais ciências e metodologias que tomaram a Arte como objeto de estudo.

Reforçamos ainda que a busca por uma resposta universal ou definitiva para entender o que é Arte não se mostra possível na medida em que tudo o que se chamou de Arte não correspondeu sempre às mesmas coisas em todos os tempos e lugares. Há diferentes interpretações que atendem, cada uma, as diferentes manifestações que ocorreram na sociedade com o passar do tempo.