

Outro aspecto que vale destacar é o modo como as imagens são feitas. Modos de fazer, determinam categorias específicas, independente de se parecerem ou não com o mundo natural

Podemos dizer que há três
categorias de imagem:

As primeiras imagens
produzidas pelo ser humano
foram as

imagens artesanais.

Podemos chama-las assim pois
são feitas à mão e dependem
das habilidades motoras de
quem as produz.

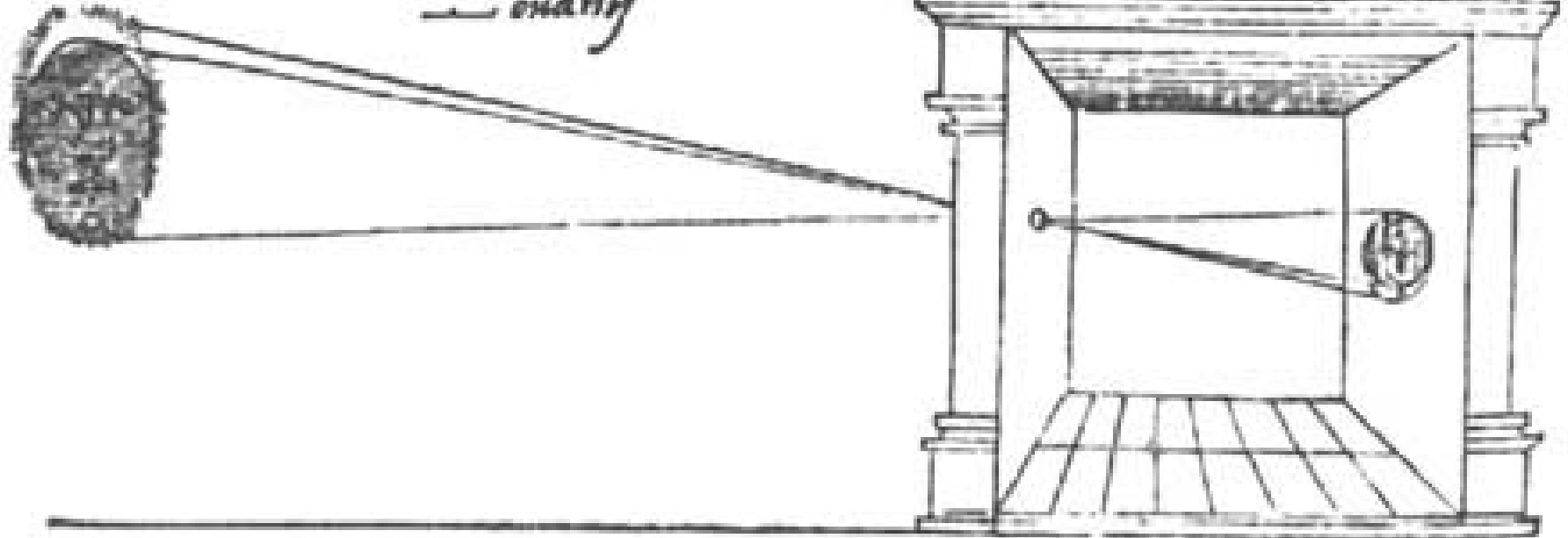
As imagens artesanais são, em
sua maioria, pinturas e
desenhos, logo, podemos
chamar a estas imagens de
imagens pictográficas
este é então o nosso primeiro
tipo

Um segundo tipo, considera as
imagens produzidas por
aparelhos.

O primeiro aparelho destinado a tomar imagens do meio ambiente utilizando a luz foi a *câmara escura*.

A câmara escura é um compartimento fechado, em que a luz só entra por um orifício em uma de suas paredes.

*Solis deliquium Anno Christi
1544. Die 24. Januarij
Louanij*



Sic nos exactè Anno .1544. Louanij eclipsim Solis
obseruauimus, inuenimusq; deficere paulò plus q̃ dex-
tantem, hoc est. 10. vncias siue digitos vt nostri leuun-

Esquema da câmara escura

A *câmara escura* dependia ainda das habilidades motoras humanas para facilitar o trabalho de construir imagens.

A produção realmente
automática de imagens só veio
a ocorrer, de fato, com a
invenção da *fotografia*.

A **FOTOGRAFIA**

é então o segundo tipo dentre as categorias de imagens que estamos abordando.

As Imagens Fotográficas



Primeira fotografia, produzida por Nicephore Niepce, em 1826.

Com a fotografia parece não ser mais necessário nem o conhecimento, tampouco a habilidade.

“Você aperta o botão, nós fazemos o resto” George Eastman, presidente da Kodak.

As imagens fotográficas são produzidas em aparelhos.

Estes aparelhos são as
Câmeras fotográficas.

Eles unem elementos óticos,
acionados mecanicamente,
registrando as imagens em
superfícies sensíveis preparadas
quimicamente.

Depois de processadas, estas imagens, passam a residir em suportes bidimensionais como os desenhos e pinturas. São também imagens fixas e planas.

Podemos dizer que o aparelho
ótico da fotografia reproduz,
em certos aspectos, o olho
humano.

Esta capacidade de operar como
se fosse o olho humano
proporcionou à fotografia sua
capacidade especular, ou seja, a
possibilidade de atuar como um
espelho do mundo natural.

Isto também dá à fotografia a
ilusão de que ela era uma
cópia do real, do mundo
natural, e que continha todas
as suas qualidades sensíveis.

Ilusão de fato.

Toda imagem é um recorte.

Uma tomada de um dado
aspecto do mundo, mas não é
ele de todo.

Uma imagem nos posiciona
diante do mundo.

Nos dá uma possibilidade de
vê-lo, mas não é o mundo e
nem uma parte dele.



Yosemite, Ansel Adams

O *terceiro* tipo de imagens que vamos abordar aqui é filha das antigas e das novas tecnologias.

As

IMAGENS DIGITAIS

Os meios de captação das imagens digitais podem ser também óticos, neste caso, elas dependem de aparelhos como a fotografia. Agora eles se chamam *hardwares*.

Seus modos operacionais não
se chamam habilidades,
ajustes ou condutas, mas sim
softwares.

Estas imagens não são registradas em suportes sensíveis como uma foto, ou em suportes de papel ou tela como os desenhos e pinturas.

Elas são registradas por
códigos alfa-numéricos em
meios magnéticos em *chips*
eletrônicos ou disquetes.
Podem ser ainda registradas
oticamente a laser em Cdrom.

Independente do modo como
as imagens são feitas, o que
nos atrai é justamente a
capacidade que elas tem de
dialogar com as qualidades
sensíveis do mundo natural

Toda imagem possui em si os
elementos de significação
que as designam e
determinam sua função e nos
revela *para que* elas servem

Um primeiro universo de
significação que as imagens
propõem são a sua
pertinência ao campo
fenomenológico revelando,
por meio de suas
características formais, de
suas qualidades plásticas

Estas qualidades plásticas
são as qualidades sensíveis
emprestadas do mundo que,
no contexto das imagens
visuais, são assim
denominadas. Um pouco de
teoria da percepção nos
ajudará a entender melhor

As Qualidades sensíveis do mundo são as características inerentes ao mundo natural e interpretadas, perceptual e cognitivamente, por nós

Estas qualidades dependem de
nossa apreensão e podem ser
resumidas em, pelo menos três
categorias elementares:

*Luminosidade, Espacialidade e
Temporalidade*

LUMINOSIDADE

se refere a luz.

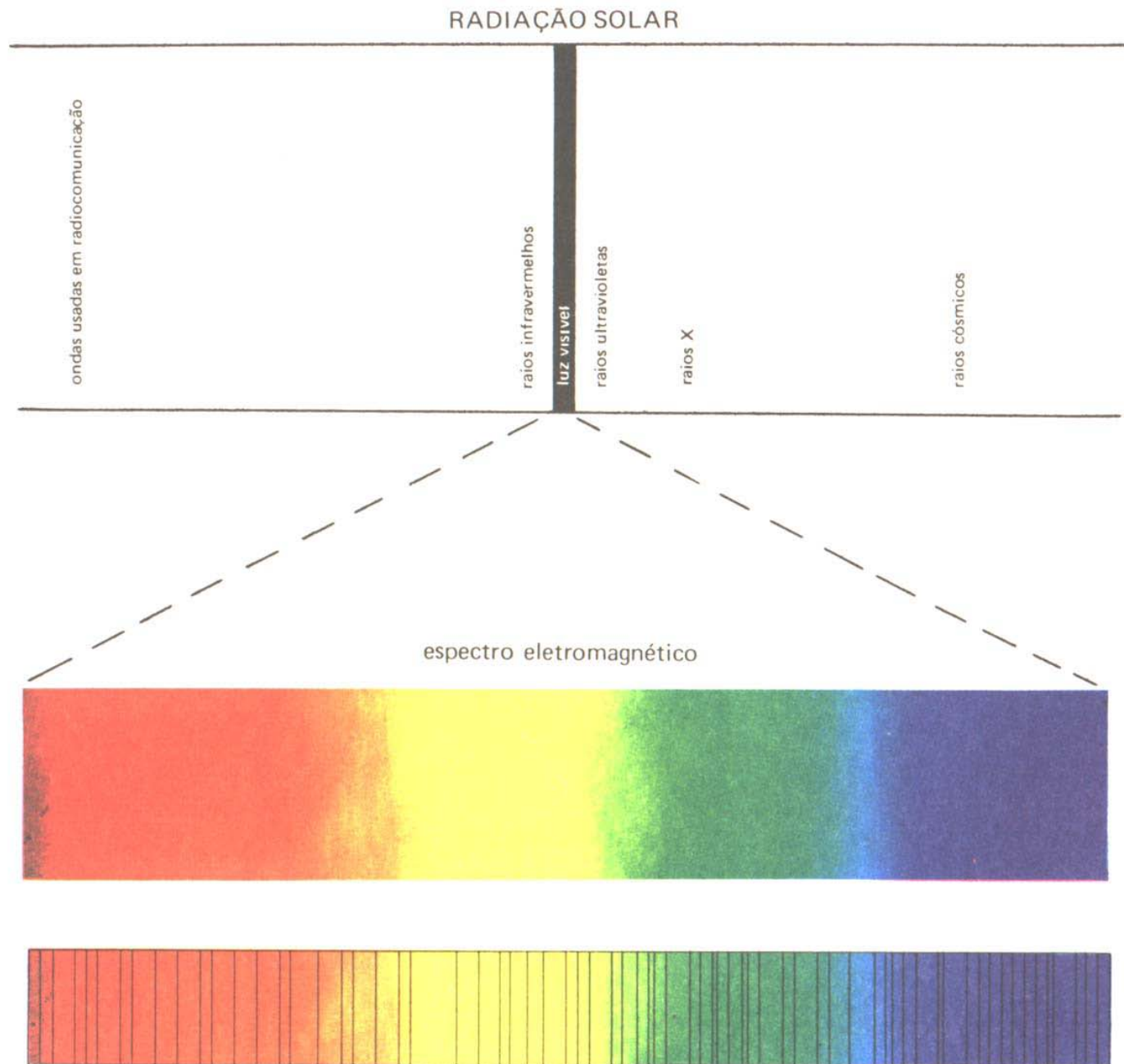
Há duas características da luz
que nos importam para pensar
as imagens:
intensidade e frequência.

Intensidade: é a variação tonal dos valores luminosos que proporciona a sensação de claro-escuro, assim é possível identificar as diferentes densidades luminosas entre sombra e luz



Freqüência é a variação com que as ondas luminosas vibram numa dada amplitude. Esta variação de freqüência, para os seres humanos, indicam variações cromáticas

Frequência percebida pelo olho humano



A luz solar é branca, e o branco é a somatória de todas as frequências. Os objetos que esta luz ilumina podem variar a cor mediante a intervenção de outras propriedades físico/químicas

ESPACIALIDADE

Espacialidade

é a qualidade que nos revela
lugar, posição, direção e os
aspectos dimensionais do
espaço.

O espaço é uma propriedade
do mundo natural que
assimilamos, principalmente,
pela visão e pelo tato.

As informações espaciais,
obtidas pela visão, são
complementadas pelo tato
mediante o toque, a pressão
atmosférica e o deslocamento de
ar que percebemos por meio de
nosso corpo

O lugar pode ser definido
pela nossa posição ereta e
em relação ao deslocamento
e alcance do olhar no meio,
logo podemos inferir a
horizontalidade, verticalidade,
diagonalidade e profundidade



Dimensão

é o nome atribuído à nossa capacidade de entender, tanto a distância quanto o tamanho em função da profundidade e da comparação entre os volumes dos elementos visíveis









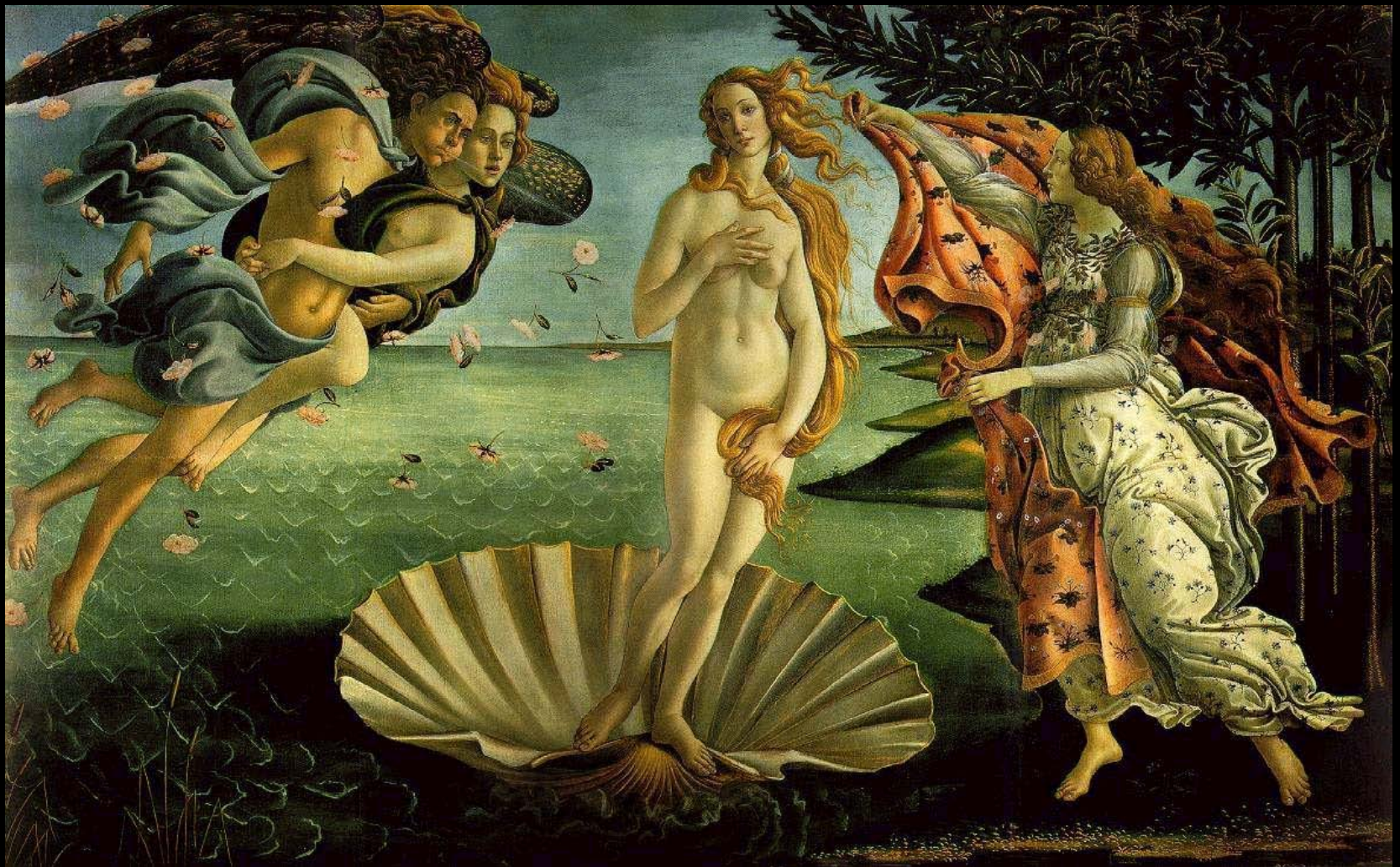
Decorrem daí outras relações:

O que está próximo nos parece grande, o que está distante nos parece pequeno, é assim que temos a sensação de *tamanho* e também de *profundidade*.

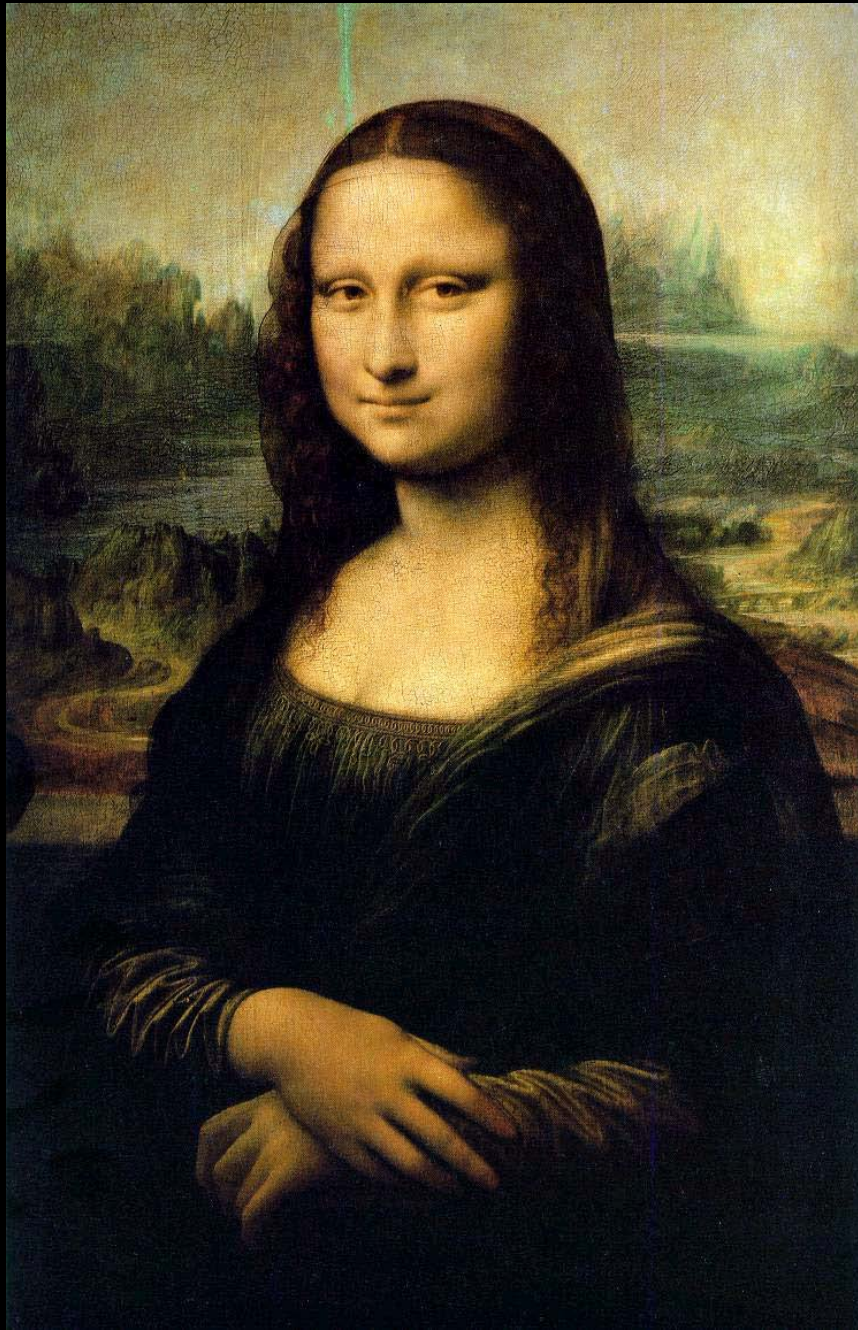


Raphael Sanzio, Escola de Atenas

Além da idéia de tamanho, há outras possibilidades de criarmos a ilusão de profundidade como o uso da perspectiva (linear ou aérea) e o claro/escuro.



Sandro Botticelli, o nascimento de Vênus.



Leonardo da
Vinci, Mona
Lisa



Perugino, Pietro Vannucci, Aparição da Virgem a São Bernardo

A direção é o percurso ou
a orientação do olhar
constituído numa
imagem.

Acima, abaixo, à direita, à esquerda e as posições intermediárias daí decorrentes, é que definem as orientações visuais de uma imagem









A ocupação do espaço (ou superfície) numa imagem é um dos fatores de significação, como também as posições relativas ao leitor

Há um lugar privilegiado
para a observação ou a
leitura, um lugar instituído
para o espectador

A posição do olhar, na maioria das imagens, é designado como um ponto de entrada ou para caminhar pela obra

O lugar designado para o leitor é, quase sempre, numa posição em que ele tenha o domínio pleno da área em questão

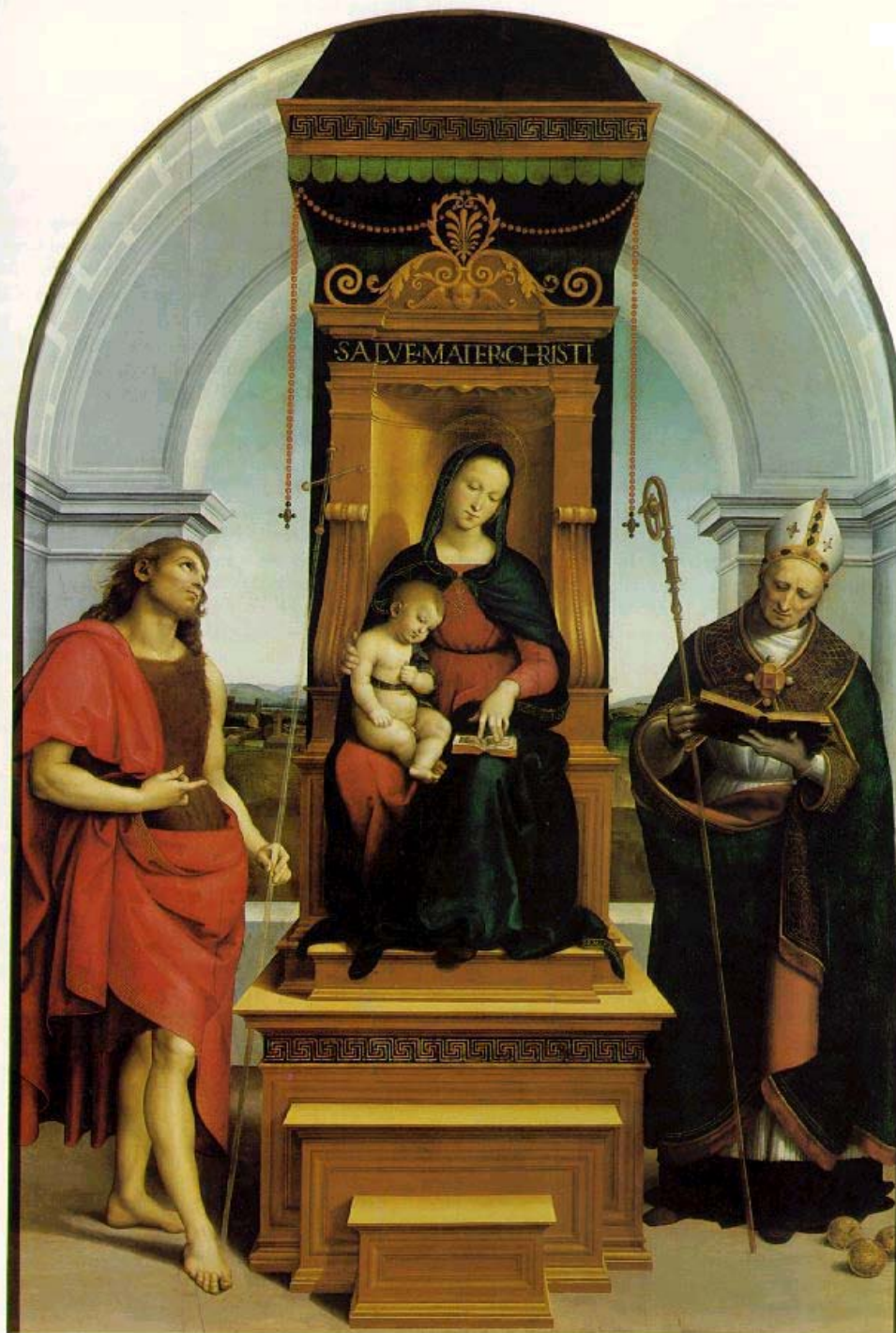
Na visão tradicional, em geral, o espectador é colocado frontalmente, diante da obra, olhando diretamente para o centro dela

Esta é a versão mais comum e corriqueira, no entanto, o deslocamento do olhar do observador para outros pontos, também são modos de produzir sentido

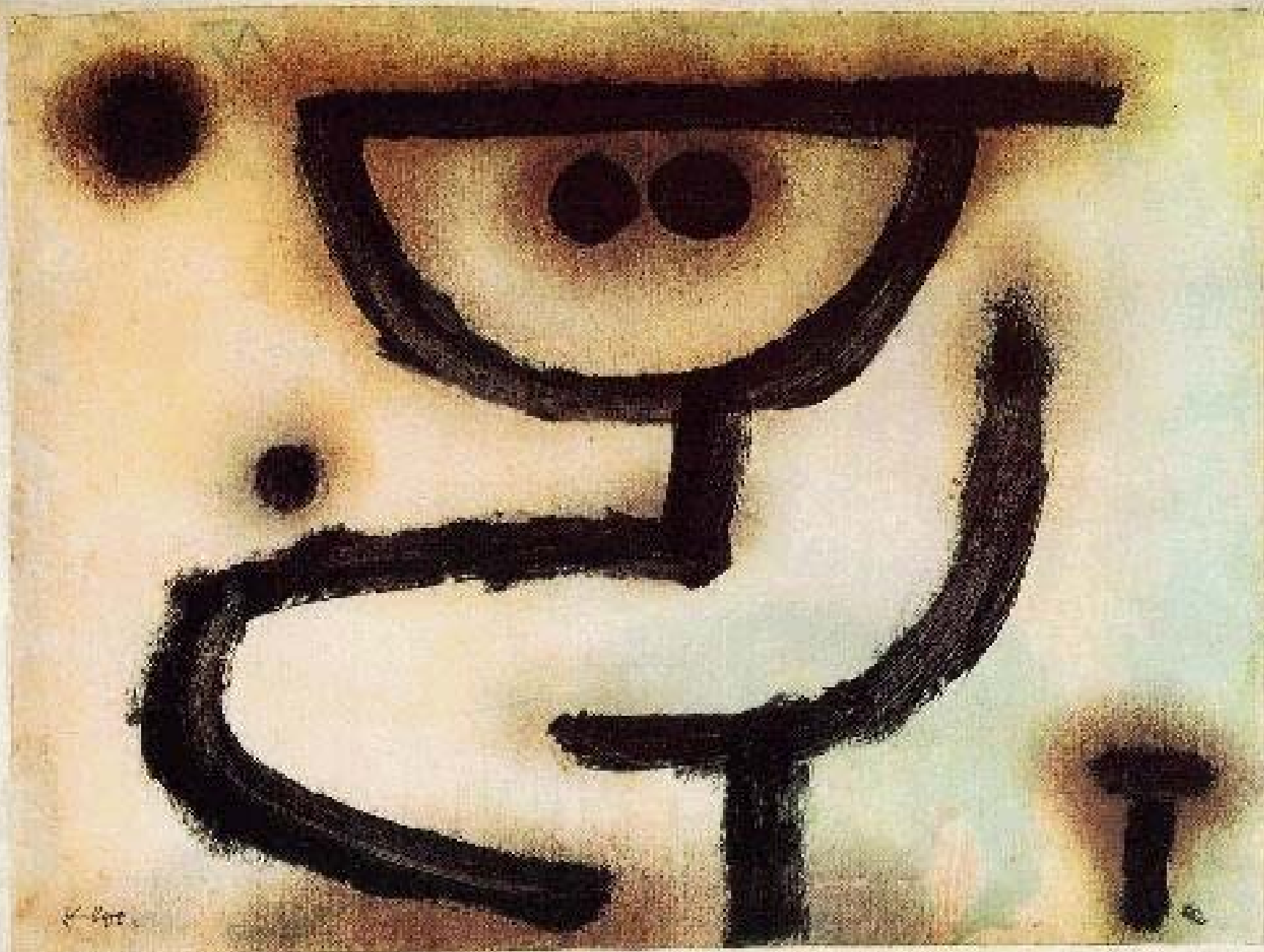
Em alguns caso vemos
abaixo ou acima, de um
lado ou de outro, deste
centro geométrico











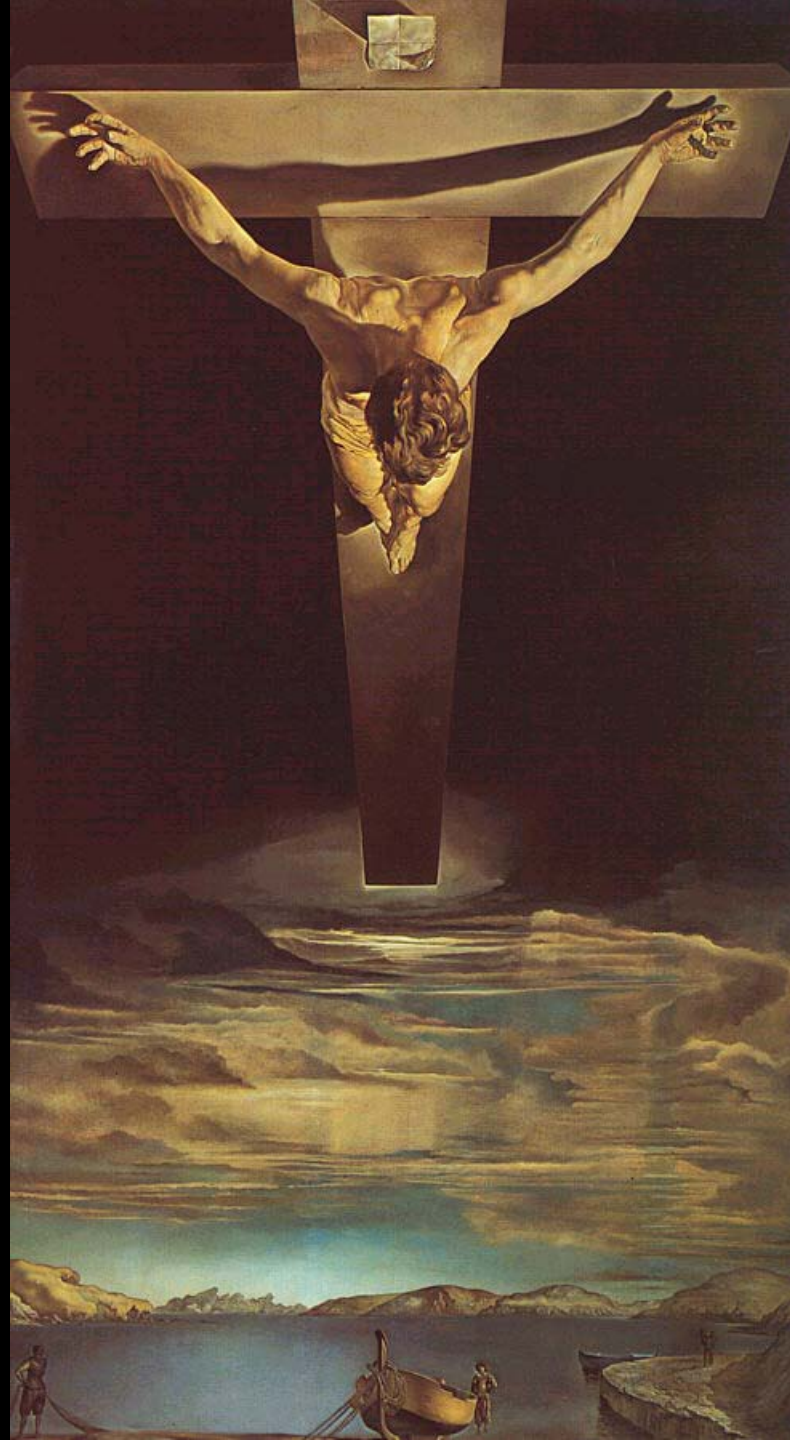
Van Gogh

1939 JKR

Van Gogh







Além da questão espacial é
necessário verificar outros
elementos, também
importantes para a instauração
do sujeito, um deles é o
temporal

TEMPORALIDADE

Para a física não é
possível separar a idéia
de tempo da idéia de
espaço, logo, tempo e
espaço são uma só
grandeza

No entanto, para falarmos
de imagens, já que elas são
simulacrais, além de
simular o espaço, elas
podem também simular o
tempo

Como há diferentes
modos de simular
espaço, há também
diferentes modos de
simular tempo

Uma primeira possibilidade de produzir o efeito de sentido de temporalidade é incorporar ao sentido, o transcurso de tempo dedicado à apreciação de uma imagem

Tal efeito é produzido pelo deslocamento do olhar pela imagem, o desenvolver do percurso entre os pontos valorizados e os apagamentos por ela propostos, é isto que resulta em transcurso temporal

Jane Avril







Ansicht v. Kaimu 1944 43

As marcas que demonstram
gestos do autor, o
congelamento ou o
borramento da imagem por
meio de uma câmara
fotográfica, são também modos
de marcar a temporalidade.

















Há duas outras
possibilidades de se tratar o
efeito de temporalidade nas
imagens

Uma delas foi instaurada pelo
Futurismo e outra pelo
Cubismo

Para o Futurismo a idéia de tempo é mostrada por meio da repetição de elementos na superfície







NU SCENDERE UN ESCALIER



O cubismo, por sua vez,
desenvolve uma outra
estratégia, faz com que o
olhar do observador se
desloque em torno do modelo
ou assunto

Deste modo recria o
processo de movimento,
reordena o percurso do leitor
e mostra algumas tomadas
ou detalhes deste percurso





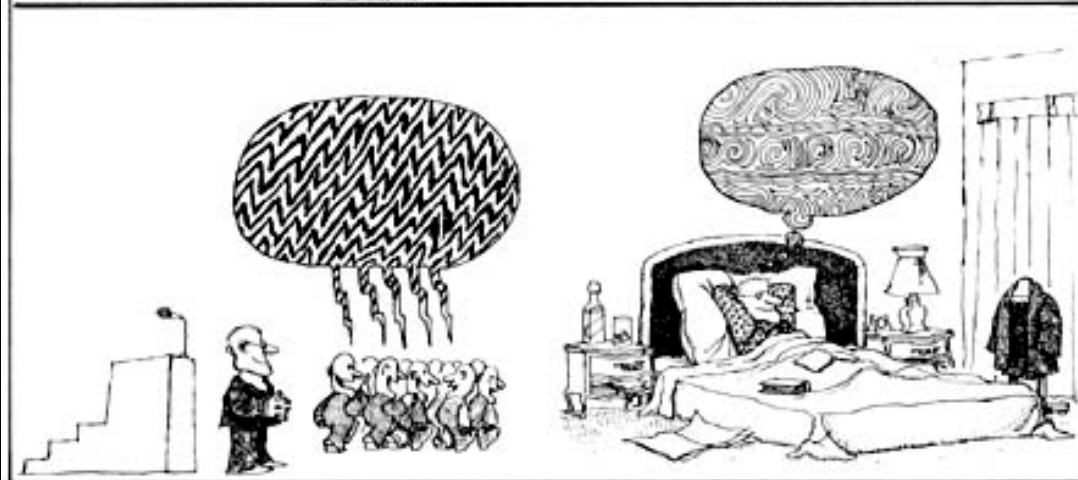
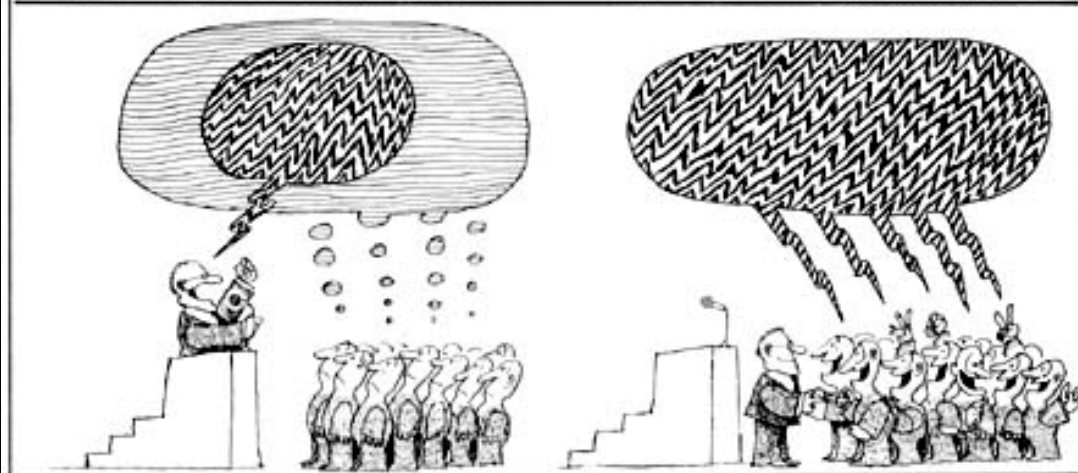
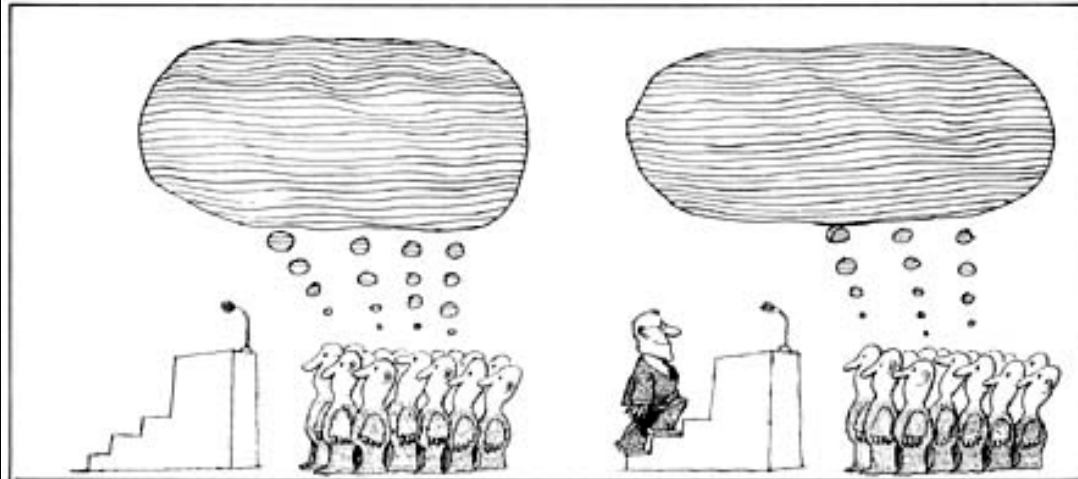




A fragmentação da imagem
determinada por esta
estratégia construtiva produz
o efeito de temporalidade

Uma visada seqüencial é
também um meio de produzir
efeito de temporalidade

Um conjunto de imagens
organizadas como uma
sucessão de eventos é
também um meio eficiente
para produzir este efeito





As Histórias em quadrinhos
são um bom exemplo disso

Cenas que demonstram
ações também facilitam esta
apreensão













Enfim, a questão de
espacialidade e
temporalidade, são
provocadas *estésica* e
cinestesicamente