

A Imagem: criatividade/tecnologia na arte

Paulo Bernardino Bastos

Universidade de Aveiro, Portugal

Abstract

We seek to understand the images, before claiming trends (using technology), which has been decisive and has been used through the ages as a place of discontinuous, always looking for a room for the illusion, which increases with Digital Technology.

Procuramos perceber as imagens, antes de afirmar tendências (utilização da tecnologia), que tem vindo a ser determinantes e que tem sido através dos tempos usada como um local de descontinuo, procurando sempre um espaço para a ilusão, que se acentua com a tecnologia Digital.

Keywords

Art, Digital, Creation, Image, Technology.

Arte, Digital, Criação, Imagem, Tecnologia.

Introdução

Este texto, que se situa no campo dos estudos de arte, deve ser entendido como uma forma de arqueologia cultural, procurando penetrar para lá da superfície do terreno digital da nossa sociedade contemporânea que faz deste a sua plataforma de funcionamento. E que a pesar de não ser a única plataforma é cada vez mais utilizada como meio de expressão, geradora, porém, de imensos conflitos teóricos, mas que no fundo não refletem a pratica de uma grande parte da produção contemporânea.

Reforçaremos um pré-conceito – do qual parti para a minha tese de Doutoramento; de que existe uma relação entre a representação, a técnica e a tecnologia. É através dos meios com que se produzem as obras de arte que nós fazemos a suas distinções disciplinares. Procuraremos demonstrar¹ como se pode significar a evolução da humanidade através das imagens, que com o intuito de situar o passado facilita o planeamento do futuro.

Na alvorada da humanidade, com as imagens mais remotas da história do homem, percebemos que estas se foram cruzando com questões de natureza mágica, proporcionando um desenvolvimento através dos tempos, facilitador de consequentes transformações. A função da imagem foi-se convertendo na representação do mundo aparente, proporcionando e enquadrando a figuração dentro de ideais estéticos, procurando uma narratividade que acabou por lhe dar poderes políticos e religiosos remetendo-a para uma condição orientadora de cultos, onde questões, determinantes na sua formação, a colocaram ao serviço da pedagogia, segundo uma orientação educativa dominante. Dependente, visto o seu valor simbólico, dos locais de apresentação e pela operacionalidade dos desenvolvimentos técnicos dos mesmos, a imagem foi sofrendo adaptações na sua execução prática, adaptando-se aos espíritos das épocas, começando a revelar uma necessidade inerente de transformar o espaço da representação em espaço de transcrição, que mais do que aludir pretende simular o real de forma persuasiva.

Na inquietação, inerente ao desenvolvimento de uma nova abordagem da consciência do Homem, vemos aparecer o culto do indivíduo. Procura-se, através do desenvolvimento de personalidades atribuir marcas de personalidade, que se evidenciam a nível técnico e conceptual, levando a imagem a percorrer formas de representar o espaço com uma credibilidade e coerência, em termos de percepção, que obrigam o indivíduo a recolocar-se na sociedade, em termos de afirmação. O artista acolhe o conhecimento e revela-o na sua atitude, e coloca-se no centro da imagem. Ajudado pelos desenvolvimentos técnicos e tecnológicos (da geometria à pintura a óleo), procura a objectividade na transcrição da realidade que se torna enunciador de uma nova abordagem à imagem, um compromisso com o real, que não se traduz pela imitação, mas pelo complemento.

A relação que se procurou perceber através da imagem, que tem sido através dos tempos usada como um local de descontinuo, procurando sempre um espaço para a ilusão, parece desprovida de sentido quando se fala em imagem digital, que de forma exponencial se traduz nos espaços da interação e geralmente culmina o discurso na procura de justificações para a realidade virtual.

Pelo facto das imagens digitais não se confinarem a um só campo de utilização, vemos estas a cruzarem todos os meios que utilizam a visão como elemento de aparição. Nas formas mais utilizadas nos campos das artes, a própria imagem, pela ação da sua relação com a interface, tem vindo a combater a imagem como elemento fixo e a criar condições para a intersecção de outros elementos fazendo a apologia do complemento das várias formas dos sentidos na configuração do espaço/local. Concretizando-se através da, cada vez mais potente e desenvolvida, utilização em tempo real, que se impõe como pré-requisito na interação que coloca o utilizador, deste modo, ativo dentro do espaço da imagem convertendo o local da contemplação em espaço de imersão.

Desenvolvimento

Pela relação intrínseca da imagem com a cultura que lhe dá origem, vemos a cada passo, na história da Humanidade, uma reformulação dos conceitos enunciadores da mesma². Através do aparecimento da fotografia³, o espaço da representação objectiva transfere-se da mão para a máquina, assim como a produção e consequente reprodução das obras de arte vai interferir na aproximação à imagem.

Desenvolve-se uma sociedade obsessiva na procura da tradução objectiva da realidade, crente da evidência do acontecimento, que se converte pela mão do aparato fotográfico⁴ (manipulando a nossa crença na sua autenticidade operada pela qualidade física existente entre fotógrafo e fotografado). Pela condição que o desenvolvimento da tecnologia electrónica (tv/vídeo) transporta, interfere-se no espaço de apresentação física da obra, conduzindo a forma da apresentação desta a uma abordagem que se enuncia na apropriação do espaço ele mesmo - convertendo este em elemento da própria obra que se articula com a imagem na conclusão da instalação⁵. Na tecnologia digital, vemos o produto resultante a ser revelador, pelo que demonstra uma facilidade de aglomerar campos heterogéneos, facilitando a participação sinestésica, pela mão da interatividade, demonstrando como a imagem é o alvo da tecnologia e não o seu contrário⁶.

Opera-se uma transformação entre ação-reação que implica uma mudança do observador, enquanto elemento central, passando-se a operar contendo a consciência de autoria repartida. A própria interface interfere no alinhamento da obra na sua constituição acabando com a hierarquia sujeito, imagem e objecto.

A melhor forma de lidar com a tecnologia passa por interferir na sua programabilidade para potenciar novos conteúdos. Pela aglomeração destes factores vemos aparecer no final do séc. XX um tipo de expressão distinta dos meios de expressão tradicional, que fez da tecnologia digital a sua forma de manifestação, atravessando-se e imiscuindo-se no andamento da cultura contemporânea, intersectando as várias produções que se patenteia no cinema, na música, na televisão, e sobre tudo nas artes visuais⁷, onde a imagem torna-se num sistema dinâmico que absorve e converte o observador, transformando a noção de “janela” em “passagem”, e ao participar nesta transformação, o observador reconverte o criador.

Ao traduzir o *real* pelo imaginário apelamos ao “falso real”. Nesta relação confronta-se a moral e a estética, o que nos obriga a remeter novamente a obra para o plano da ilusão, onde se adivinha que as imagens digitais, na sua essência, não procuram o toque do real, pois são em si outra realidade, não se tratando de provar mas de aceitar. A falta de moral associada à tecnologia também está na rasteira que esta pregou à paternidade singular autoral uma vez que dissolve os conceitos de originalidade e criação.

Sendo assim, a tecnologia digital traz na sua essência uma promessa libertadora pois consegue transformar um fim num princípio, e desta forma chama para si a continuidade da procura de mundos possíveis, alternativos ao mundo existente (o que se verifica na realidade *virtual*). Não obstante a consciência que temos da realidade assentar essencialmente na fusão dos sentidos, e o espaço que acreditamos reger o nosso mundo é colocado tecnologicamente de forma meramente conceptual, o que do ponto de vista da representação da imagem (que sempre operou a duas dimensões), reforça a certeza que sempre que uma tecnologia interfere no processo de produzir imagens também acaba por

interferir na nossa concepção do mundo - reforçando a ideia que a imagem recria o real, ficamos com a certeza de que vivemos num mundo de simulação, convertendo o real numa questão mais de imagem do que de outra coisa qualquer.

Pela convergência, a tecnologia digital permite uma atuação na edição dos conteúdos das imagens sem precedentes, criando novos tipos de estruturas visuais. Converteu-se observador em utilizador e atitude passiva passou a ser ativa, realçando a ideia de que a obra não se encontra na imaginação solitária mas no complemento colectivo, e ao procurar-se através da imagem acolher a participação espera-se um indivíduo novo para cooperar, tornando-se este num elemento constituinte que requalifica o objecto artístico em pluri-multi-disciplinar. É na interface que figura a manipulação da tecnologia convertendo-se na imagem com a promessa da simbiose perfeita entre Homem e máquina, que nos obriga a pensar na problematização da imersão que compreende a relação do espaço e da ilusão, tão fundamental para toda a arte. Pela ação de aparelhos mediadores o espectador converteu-se fisicamente na obra, totalizando uma multi-integração dos sentidos, refletindo, sintomaticamente, a dependência do produtor/obra/utilizador da e para com a tecnologia através da imagem, o que torna o conceito da interatividade num dos aspectos mais estimulantes para o campo da criatividade.

Para que tudo se agregue e constitua a obra é necessário simular, participar e concretizar em tempo real, o que desmaterializa o objecto e a figura do criador, que ao demandar pela interatividade/convergência está a ser condicionado pela tecnologia que por sua vez não permite a conclusão da obra uma vez que se criam apenas espaços de possibilidades e assim nem produtor nem público podem encerrar a obra que se encontra sempre aberta. O criador converte-se no colectivo, o que caracteriza o dinamismo da obra interativa e coloca num espaço de diálogo físico e mental o potencial da obra, remetendo para a imagem a capacidade de revigorar toda a obra, o que lhe confere uma autonomia sem precedentes.

Pela ação da interatividade participativa ajustada na convergência de interesses desenvolvem-se novos territórios proporcionando a obra aberta no estado de work-in-progress, aferido pela interação confere-se o ato da produção mais pela atitude de selecionar do que de “criar”, vemos a obra aparecer pela ação de juntar, o que reforça a ideia de que o sentido da criação está a ser substituído pelo da seleção o que converte a atitude criadora em atitude modificadora⁸.

Devido ao desenvolvimento tecnológico, os espaços da interação proporcionados pela realidade virtual têm a faculdade de proporcionar novas percepções sensoriais, induzindo as obras e consequentemente a arte, a procurar novas relações com o seu público. Vemos assim gerar-se um novo espaço para o desenvolvimento de novas estéticas que acolhem obrigatoriamente novos conceitos, imergindo da alteração operada no estado da passagem do sólido (físico/material) para o fluido (imaterial), a consciência dos limites instantâneos, a fluidez de formas, numa procura de experiências que implicam a sinestesia, sublimando-a.

A tipologia do espaço cibernético, profuso de imagens, facilita ao indivíduo a criação de constelações de espaços ausentes (imateriais), permitindo aos seus públicos navegar de acordo com a sua própria hierarquia de interesses, que se vai organizando de forma aleatória ao sabor dos links disponíveis, permitindo arquitetar a sua auto-criatividade na construção do sentido.

Na democratização da tecnologia, o utilizador encontra a sua quota-parte de autor da obra, pois o autor (artista), agora não pode dizer que concebe completamente a obra, o seu papel encontra-se mais a jusante e caracteriza-se pela faculdade facilitadora da ideia permitindo aos elementos da obra uma ordem combinatória que ultrapassa o seu controlo.

Pelo facto de os espaços interativos nos proporcionarem uma imersão, na qualidade de participantes ativos, entramos em tempo real dentro da imagem, tornando-nos testemunhas e autores do processo criativo (proporcionando assim uma mutação cultural - atuando e reagindo em todo o processo produtivo da obra de arte). O utilizador acaba por realizar a obra, que pelo facto de ser manipulável e não controlável, nunca está concluída, mas vai-se concluindo pela diversidade que lhe vão dando os utilizadores segundo as expectativas de cada indivíduo. A obra é um somatório combinatório de probabilidades móveis (arquitetura não-linear), onde o espectador é colocado e transformado, permitindo uma mutação de papéis, criando uma situação complexa e paradoxal, pois não se procura exprimir um conceito (no sentido de uma verdade orientada por uma linha de raciocínio), mas uma abertura para a experiência física e intelectual do pensamento - pela mão da

imaginação que se vai caracterizando por ser em si um processo vivo que se vai modificando infinitamente, adaptando-se em relação ao contexto em que é apresentada/utilizada.

Desta sua permissividade tolerante que integra a obra, o artista e o espectador, devido às suas bifurcações, múltiplas proposições (ligações móveis e provisórias entre as partes), resulta um sistema de “representação” (de pensar a arte) onde a razão de ser da arte é vista e composta por uma polifonia de elementos/ações que se espelham na própria tecnologia que está ao serviço da intenção da obra.

Ao agirmos e reagirmos ao meio em que estamos inseridos estamos a interagir com um tipo de realidade, que a nosso ver chamamos de criatividade.

Verificamos no discurso classificativo, a necessidade de utilizar novos vocabulários para abranger a produção de imagens advinda do uso das tecnologias, que obrigaram a uma redefinição das práticas artísticas contemporâneas.

Dessas definições levantam-se algumas diferenciações entre as imagens produzidas pelos meios tradicionais e as produzidas por aparelhos tecnologicamente capacitados.

Conclusão

Para que não se agrave o tem *conclusivo*, reata-me apenas deixar claro que no tratamento de qualquer abordagem aos problemas inerentes às artes plásticas, onde se compreende uma técnica uma tecnologia ou uma intenção, não é com o intuito de inutilizar uma postura em detrimento de outra, que se desenvolveu este texto⁹, mas com o sentido de tornar o espectro da discussão alargado e conseqüentemente fazer aparecer um campo de reflexão para a prática atual das mesmas - que se vincula na designação de “Arte Contemporânea”.

Como sabemos, a classificação (ismo) nunca foi a conclusão de um movimento, embora inserisse no seu conteúdo uma posição (apesar de nunca ser conclusivo e tão pouco um defensor da péssima designação “arte-digital”¹⁰); como tal, a admiração que aqui expomos pelos adventos tecnológicos e suas conseqüentes transformações no campo das artes plásticas, não deve ser tomada como ponto final na discussão do tema, nem tão pouco é condição de negação do espaço para outras abordagens à produção do objecto artístico.

Convém, contudo, realçar que é na inquietude e no desconforto do desconhecido que se afirmam as vontades de procurar perceber aquilo que facilmente se torna «uma pedra no sapato», que serve aqui metaforicamente para nos dar conta da relação que existe hoje entre o sistema da arte e o sistema da tecnologia.

Designamos a criatividade como um ato de transformação ou modificação a cargo das convenções em que está inserido. Onde a tecnologia transporta consigo uma conseqüente abordagem técnica. O indivíduo, através da criatividade, deixa-se seduzir por ela e conseqüentemente tira partido dela, contudo o domínio da tecnologia pode ser apontado, quando interpretado de forma convencional (um indivíduo uma obra), e convertido num constrangimento para o ato criativo, mas pela necessidade de se coordenar com especialistas do universo das competências tecnológicas, vemos aparecer contribuições de outras sensibilidades que efetivam o trabalho em equipa, revolvendo as questões que se prendem com a autoria individual.

O que nos permite, por outro lado, perceber que a criatividade não consiste na produção de algo “novo”, mas num processo capaz de gerar um conjunto de possibilidades definido por um grupo de requisições e de restrições, remetendo o ato da criação mais para o campo da seleção. Mais do que criar vemos aparecer a obra pela ação de juntar, reforçando a ideia que o sentido da criação está a ser substituído pelo da seleção, acrescido pela tecnologia, colocando-nos perante uma transformação da atitude criadora em atitude modificadora¹¹.

Bibliografia

ARCHER, Michael (1997), *Art Since 1960*, Londres: Thames and Hudson (ISBN 0-500-20298-2).

ARGAN, Giulio Carlo (1991), *El Arte Moderno: Del Iluminismo a los Movimientos Contemporáneos*, Madrid: Ediciones Akal (ISBN: 9788-44600-034-1).

ARNHEIM, Rudolf (1974), *Visual Thinking*, California: University of California Press (ISBN: 9780-52024-226-5).

- *Ensayos para Rescatar el Arte*, col. Ensayos Arte, Madrid: Cátedra, 1992 (ISBN: 978-84-376-1144-0).

- *Arte & Percepção Visual: uma Psicologia da Visão Criadora: nova versão*, São Paulo: Pioneira Thomson, 2002 (ISBN: 8-5-2210-148-5).

BAUDRILLARD, Jean (1992), *A Sociedade de Consumo*, col. Espaço da Sociologia, Lisboa: Edições 70 (ISBN: 972-44-0776-4), pp.329

- *Art and Artefact*, Zurbrugg, Nicholas (ed.), Londres: SAGE, 1997 (ISBN: 0-7-6195-579-8).

- *De la Seduccion*, Madrid: col. Teorema, serie mayor, 8ª edição, Edições Cátedra, 2000 (ISBN: 8-4-376-0277-7).

COUCHOT, Edmond, «Entre lo Real y lo Virtual: un Arte de la Hibridación», in Giannetti, Claudia (ed.), *Arte en la Era Electrónica: Perspectivas de una Nueva Estética*, Barcelona: Goethe-Institut Barcelona, 1997 (ISBN: 8-4-922265-1-X), pp.79-84.

CRARY, Jonathan, «Spectacle, Attention, Counter-Memory», in Krauss, Rosalind, et. al. (ed.), *October the Second Decade, 1986-1996*, Cambridge: MIT Press, 1997 (ISBN: 0-262-11226-4).

- *Techniques of the Observer: on Vision and Modernity in the Nineteen Century*, Cambridge: MIT Press, 1999 (ISBN10: 0-2-6253-107-0).

- *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Cambridge: MIT Press, 2000 (ISBN: 0-262-03265-1).

DE FUSCO, Renato (1988), *História da Arte Contemporânea*, Lisboa: Editorial Presença (Depósito Legal nº 24703/88).

DEBORD, Guy (1991), *A Sociedade do Espectáculo*, Lisboa: Mobilis in Mobile (ISBN: 972-716-002-6).

DEBRAY, Régis (1994), *Vida e Muerte de la Imagen: Historia de la Mirada en Occidente*, Barcelona: Paidós (ISBN: 84-7509-981-5).

DELEUZE, Gilles (1972), *O Anti-Édipo. Capitalismo e Esquizofrenia*, Lisboa: Assírio & Alvim (ISBN: 8-5-7326-029-7).

- e Guattari, Felix, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987 (ISBN: ISBN: 0-8-1661-401-6).

- *Difrença e Repetição*, col. Filosofia, Lisboa: Relógio D'Água, 2000 (ISBN: 972-708-595-8).

DRUCKREY, Timothy, et al. (1996), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nova Iorque: Aperture (ISBN: 0-89381-678-7).

- (ed.), *Ars Electronica: facing the future*, Cambridge: MIT Press, 1999 (ISBN: 0-262-04176-6).

FIZ, Simón Marchán (1990), *Del Arte Objetual al Arte de Concepto: Epílogo Sobre la Sensibilidad «Postmoderna»*, 5ª Ed., Madrid: Akal (ISBN: 84-7600-105-3).

FLUSSER, Vilém (1998), *Ensaio Sobre a Fotografia: Para uma Filosofia da Técnica*, col. Mediações, nº.4, Lisboa: Relógio D'Água (ISBN: 972-708-513-X).

FORRESTER, Michel (2002), *Psychology of the Image*, Londres: Routledge (ISBN: 0-4-1528-293-4).

FOSTER, Hal, «Postmodernism in Parallax», *October*, (nº.63), Inverno, 1993, pp.4-20 (ISBN:)

- *The Return of the Real: the Avant-Garde at the End of the Century*, Cambridge: MIT Press, 1996 (ISBN: 0-2-6256-107-7).

FOULCAULT, Michel (1995), *O que é um autor?*, Lisboa: Editorial Vega; 2ª edição (ISBN: 972-699-303-2).

GASSET, José Ortega y. (1987), *La deshumanización del arte y otros ensayos de estética*, Madrid: Alianza (ISBN: 84-206-4110-3).

GIL, José, «Ligação de Inconscientes» in Miranda, José A. Bragança de e Cruz, Maria Teresa, *Crítica das Ligações na Era da Técnica*, Lisboa: Tropismos, 2002, (ISBN: 972-95651-8-X) pp.21-30.

GILLES Deleuze (1986), *Cinema 1: the Movement-Image*, Londres: The Athlone Press (ISBN: 0-340-76004-4).

GOMBRICH, Ernst H. (1994), *The Image and the Eye: Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation*, Londres: Phaidon (ISBN: 0-7-1483-243-X).
- *The Story of Art*, Londres: Phaidon, 1995 (ISBN: 0-7-1483-247-2).

GRAU, Oliver (2003), *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge: MIT Press (ISBN: 0-2-6257-223-0).

HARRISON, Charles & Wood, Paul (ed.) (1996), *Art in Theory, 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas*, Massachusetts: Blackwell Publishers Inc, (ISBN: 0-631-16575-4).
- *Art in Theory, 1815-1900: An Anthology of Changing Ideas*, Massachusetts: Blackwell Publishers Inc, 2001 (ISBN: 0-631-20065-7).

HEIDEGGER, Martin (1990), *A Origem da Obra de Arte*, col. Biblioteca de Filosofia Contemporânea, nº.12, Lisboa: Edições 70 (Depósito Legal nº 26361/89).
- "The Age of the Modern World Picture", in Druckrey, Timothy (ed.), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Nova Iorque: Aperture, 1996 (ISBN: 0-8-9381-678-7), pp.47-61.

JOLY, Martinen (1996, *Introdução à Análise da Imagem*, col. Ofício de Arte e Forma, São Paulo: Papirus (ISBN: 85-308-0424-4).
- *A Imagem e a Sua Interpretação*, col. Arte & Comunicação, nº80, Lisboa: Edições 70, 2002 (ISBN: 972-44-1181-8).

KRAUSS, Rosalind, «The Originality of the Avant-Garde: A Postmodern Repetition», in Wallis, Brian, e Tucker, Marcia (ed), *Art After Modernism: Rethinking Representation*, 6ª ed., Nova Iorque: The New Museum of Contemporary Art, 1992 (ISBN: 0-8-7923-563-2), pp.13-30.
- «A Note on Photography and the Simulacral», in Winter Squiers, Carol (ed.), *Over Exposed: Essays on Contemporary Photography*, Nova Iorque: New Press, 1999 (ISBN: 0-9-4192-014-3), pp.169-182.

LÉVY, Pierre (2001), *O Que é o Virtual?*, col. Cibercultura, nº.3, Coimbra: Quarteto Editora (ISBN: 972-8717-04-0).

LISTER, Martin (1995), *The Photographic Image in Digital Culture*, Londres: Routledge (ISBN: 0-415-12156-6).

MACHADO, Arlindo (1996), *Máquina E Imaginário: O Desafio das Poéticas Tecnológicas* (2ª ed.), EDUSP: São Paulo, (ISBN: 700.105 M149m)
- *Pré-cinema & Pós-Cinema*, São Paulo: Papirus Editora, 1997 (ISBN: 8-5-308-0463-5).
- «Repensando Flusser e as Imagens Técnicas», in Real vs. Virtual, *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº 25/26, Lisboa: Edições Cosmos, 1999 (ISBN: 972-762-158-9), pp.31-46.

MANOVICH, Lev (2001), *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press (ISBN: 0-262-63255-1).

MIRANDA, José Bragança de, «Da Interactividade: Crítica da Nova Mimesis Tecnológica», in Giannetti, Cláudia et al., *Ars Telemática: Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*, Lisboa: Relógio D' Água, 1998 (ISBN: 972-708-330-7), pp.199-233.
- et. al., *Crítica das Ligações na Era da Técnica*, Lisboa: Tropismos, 2002 (ISBN: 972-95651-8-X).

MITCHELL, William John (1994), *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge: MIT Press (ISBN: 0-262-63160-1).
- «Replacing place», in Lunenfeld, Peter (ed.), *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001 (ISBN: 0-262-62137-1, pp.113-128.

PARFAIT, Françoise (2001), *Video: Un Art Contemporain*, Paris : Editions du Regard (ISBN: 2-84105-133-1).

PAUL, Christiane (2003), *Digital Art*, col. World of Art, Londres: Thames & Hudson (ISBN: 0-500-20367-9).

PAULO, Bernardino (2006), *Intersecção das novas tecnologias na criação da imagem nas artes plásticas no final do séc. XX: a imagem, a tecnologia e a arte*, Aveiro: Universidade de Aveiro, (<http://hdl.handle.net/10773/4762>).

ROBINS, Kevin, «Will Image Move Us Still», in Lister, Martin, *The Photographic Image In Digital Culture*, Londres: Routledge Press, 1995 (ISBN: 0-415-12156-6), pp.29-50.
- *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*, Londres: Routledge, 1996 (ISBN: 0-415-14577-5).

RUSH, Michael (1999), *New Media in Late 20th – Century Art*, Londres: Thames & Hudson, (ISBN: 0-500-20329-6).

WATZLAWICK (1991), *Paul, A Realidade é Real?*, col. Antropos, nº.15, Lisboa: Relógio D'Água, (ISBN: 972-708-140-1).

¹ Veja-se: PAULO, Bernardino, *Intersecção das novas tecnologias na criação da imagem nas artes plásticas no final do séc. XX: a imagem, a tecnologia e a arte*, Aveiro: Universidade de Aveiro, 2006.

² Nas confrontações reformistas e contra-reformistas do séc. XVI, assiste-se a uma comunhão entre o clero e nobreza, que de imediato procura submeter a produção ao poder instituído, remetendo o culto da autonomia intelectual para debaixo da orientação do poder dominante, obrigando a uma reformulação da imagem, quer em termos de atitude quer em termos de tema a ser tratado. Porém, na mesma lógica da reformulação cultural, o Século das Luzes (XVIII), deposita na Razão, Liberdade e Progresso, o *leitmotiv* da produção artística, que começa logo a questionar a sua forma e processo, remetendo a produção da imagem para a alçada da análise das obras do passado com o intuito de perceber os elementos da sua constituição quanto à composição, à técnica, ao tema, etc.

³ Com desenvolvimento demográfico proporcionou-se a Revolução Industrial que teve consequências radicais, irreversíveis no âmago da imagem, pela forma como afectou o objecto artesanal e interferiu na produção das imagens.

⁴ Pela capacidade reprodutiva desta tecnologia, instaurasse a conversão do sistema da autoria, assumido pela unidade do original e transpõe-se a barreira da perda da aura do objecto, que se converte em fonte de aquisição da imagem.

⁵ Espaço e tempo passam a ter uma influência decisiva na produção da imagem que deixa de ser apenas o alvo da criatividade, obrigando o espaço físico assim como o observador a serem considerados como elementos intrínsecos à produção da obra.

⁶ No que diz respeito às imagens desenvolvidas através tecnologia digital, o que se passa é precisamente o seu oposto, pois cada elemento para além de poder ser adaptável pode também ser variável. Não apenas se pode manipular partes ou o todo, como esta transformação pode acontecer, partindo da mesma fonte, em vários locais ao mesmo tempo, mas de modo particular/individual, uma vez que todos os parâmetros/informação estão e são instantaneamente consentidos.

⁷ Enfim, em todas as áreas que refletem a condição contemporânea, mas sobretudo nas artes plásticas pela sua dependência da imagem.

⁸ Ao tomar-se conta da intersecção da tecnologia operada na criação da imagem, proporcionado uma alteração profunda no comportamento do sujeito e do espaço envolvente, já dificilmente ficamos satisfeitos apenas com o ato da contemplação. Enquanto paisagem imaginária sob a forma de interação esperamos uma capacidade, por parte da imagem, de proporcionar um número infinito de experiências – de algum modo esperamos a possibilidade de penetrar dentro dela, de nos misturarmos com ela participando na sua vertigem.

⁹ No discurso reformulado de pontos desenvolvidos na minha tese de Doutoramento.

¹⁰ Aqui está uma designação que procura uma vincularização a ismos com o intuito de afirmar uma coisa que é o seu contrário... mas para o aprofundar deste tema fica para outras *núpcias*.

¹¹ Resta apenas deixar claro que no tratamento de qualquer abordagem aos problemas inerentes às artes plásticas, onde se compreende uma técnica uma tecnologia ou uma intenção, não é com o intuito de inutilizar uma postura em detrimento de outra, mas com o sentido de tornar o espectro da discussão alargado e consequentemente fazer aparecer um campo de reflexão para a prática atual das mesmas.