

# DESIGN DA IMAGEM-MOVIMENTO: COOPERAÇÃO E HIBRIDISMO NA UNIVERSIDADE<sup>1</sup>

Prof. Dr. Olympio José Pinheiro – UNESP (FAAC)  
Bel. Geovana Martin – UNESP (FAAC)

## Resumo

Esboçamos uma introdução ao método analítico da produção audiovisual nas universidades, refletimos sobre seus aspectos históricos, reconfiguração social e renovação de paradigmas a partir de hibridismos propostos pela abordagem sistêmica. Observamos um paradoxo imagético pelos novos meios: o repúdio à cultura da imagem, “imagens profanas”; e a afirmação das potencialidades tecnológicas. Os “simulacros puros” desencadeiam ou não a desorientação, impõem obstáculos à criatividade e ao senso crítico? Diante deste quadro de desorientação necessitamos refletir para onde a humanidade está caminhando e qual é, neste contexto, o papel das universidades.

**Palavras Chave:** design e cooperação; design, arte e mídia; filosofia do design.

## Abstract

An introduction outlining to the analytical method of audiovisual production in the universities, we reflect on its historical, social reconfiguration and renovation of paradigms from hybrids, offered by the systemic approach. We observed a paradoxical imagery by new media: the repudiation of the image culture, "secular images," and the statement of technological potential. The "pure simulacra" or not trigger disorientation, impose barriers to creativity and critical thinking? Given this context of confusion need to reflect where humanity is heading and what is in this context, the role of universities.

**Keywords:** design and cooperation; design, art and media; design philosophy.

“Um galo sozinho não tece uma manhã:  
ele precisará sempre de outros galos.  
De um que apanhe esse grito que ele  
e o lance a outro; de um outro galo  
que apanhe um grito que um galo antes  
e o lance a outro; e de outros galos  
que com muitos outros galos se cruzem  
os fios de sol de seus gritos de galo,  
para que a manhã, desde uma teia tênue,  
Se vá tecendo, entre todos os galos...”

(João Cabral de Melo Neto)

## TECENDO A MANHÃ: HÍBRIDO, HOLÍSTICO, TRANSDISCIPLINAR

João Cabral de Melo Neto, como todo o grande poeta, pode-nos inspirar para a construção de novos paradigmas. Em seu clássico poema, “Tecendo a manhã” vislumbrava um futuro de possibilidades a partir da integração entre galos, metáfora para o sentimento de interdependência e completude tão almejado pelo homem Moderno.

---

<sup>1</sup>Pesquisa financiada pela FAPESP, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo.

O amanhã vem ao nosso encontro diariamente através do cantar de galos da intuição. Desenvolveremos um aprendizado do sentido para nossa existência no mundo, que exige uma transformação profunda do comportamento humano a partir de simples ensinamentos soprados aos nossos ouvidos, no alvorecer de todas as manhãs.

A transposição de seu poema para a cultura do Pós-Modernismo inspira-nos a refletir sobre a responsabilidade de nos transformar em seres híbridos. Transformação particular que requer o reconhecimento da multiplicidade manifestada pelo corpo da humanidade. A particularidade de cada trabalho analisado em nosso corpo de pesquisa expressa a condição humana de estar no mundo. Através do contato com o sentimento expresso por outros humanos nos tornamos múltiplos, capazes de desconstruir a nós mesmos e criar um ser outro, não alheio a si mesmo, ao contrário, complementar e integrado.

Os gritos transformados em tecido juntam os galos. Um galo que habita o coração de um homem o impele a lançar gritos que atinjam o coração de outros homens e os aproxima. O grito de galo é a metáfora para os sistemas emergentes. A cooperação faz parte de um sistema emergente na medida em que integra os seres vivos ao seu ambiente e faz o ser humano rever seus valores, sustentados sobre conceitos racionalistas, que persistem desde o iluminismo do século XVIII. A História ocidental demonstra que o ideário iluminista sustentou a segregação entre branco-não branco, masculino-feminino, civilizado-não civilizado. Referimo-nos ao pensamento que justifica o poder de alguns homens sobre outros (HEARTNEY, 2002, p. 65-68) e reforça a racionalidade em detrimento das capacidades intuitivas do homem.

A cooperação e a complementaridade são elementos constitutivos das relações. Não poderemos projetar ou apontar problemas em nosso mundo se não começarmos pelo reconhecimento dos problemas individuais e concretizarmos mudanças particulares em cada um de nós. De antemão, poderemos intuir que se não houver mudanças efetivas em nossa maneira de pensar, sentir e agir, nossas relações com o planeta e com o outro, estaremos fadados ao fracasso humano. Ao nos projetar nos galos de Melo Neto refletimos sobre o caráter colaborativo presente nas relações, reais ou virtuais, e estabelecemos uma rede do saber sensível, lançado a tantos outros homens, aos quais é dada a possibilidade de estabelecer a rede ou teia de vínculos e de responsabilidades sobre as diferenças.

Uma nova abordagem sistêmica pode emergir das relações humanas. A visão antropocêntrica é passível de se converter na visão ecológica, o ser humano que faz parte da natureza e não se coloca acima de nenhum indivíduo ou ser que faz parte da vida na Terra<sup>2</sup> (CAPRA, 1996, p. 28). Carrega dentro de si os tantos outros que fazem parte da totalidade da vida, por isso ele é homem, animal e planta ao mesmo tempo. Respeita o homem e respeita qualquer outro ser sensiente dentro de si. São seres múltiplos que se complementam e se tornam manifestação de respeito pelo cosmos: tudo está dentro de si ao mesmo tempo. Eis o ser híbrido, holístico, transdisciplinar.

## **O DESIGN COMO ENTIDADE HÍBRIDA, SISTÊMICA, TRANSDISCIPLINAR**

O designer é um agente agenciador da superação dessas diferenças e atua na formação do ser em processo de auto-realização, a partir da sensibilidade experimentada em suas produções. Tendo em vista a cultura da imagem e seus efeitos no período em que vivemos, somos abalados pelo sentimento de desorientação. Mas designer e artista têm as características de Jano, o Janus Bifrons, Jano de dois rostos, que exprimia a faculdade e tinha de olhar para a frente, o porvir, e ver atrás, o passado (PINHEIRO, 2005). Designer e artista têm a percepção da desorientação contemporânea e a expressam. A sociologia de Domenico De Masi também reconhece que seja na política, seja na sociedade ou cultura estamos dominados por uma grande desorientação:

---

<sup>2</sup>Existe uma ética baseada na ecologia profunda (CAPRA, 1996, p. 28).

(...) a palavra mais adequada para explicar esse momento é desorientação. Por que? Porque a religião passa por uma crise profunda por causa do confronto com a ciência. A igreja católica é contra as células-tronco, contra a biotecnologia de tipo moderno etc., porque se acha monopolista da vida e da morte, e tudo isso altera o conceito de vida e de morte. (...). Não temos mais o conceito de família eterna (...). Depois temos a desorientação estética. Do início do século XX em diante a arte se separou da beleza. Em vez de expressar apenas coisas bonitas e coisas que correspondiam à natureza, começou também a expressar coisas feias e que correspondem à abstração. Por isso, é difícil entender o que é bonito ou feio. Não é mais como no Renascimento. Depois, há desorientação política (...). E há desorientação na economia, pois (...) a economia suplantou a política; e as finanças suplantaram a economia. (...). E há desorientação derivada das relações entre os sexos. (...). Há uma presença andrógina muito mais forte, e hoje somos levados a reconhecer todos os direitos também aos casais homossexuais. (DE MASI, 2001)

De Masi aponta um homem perdido dentro de seu universo. Este homem não reconhece a si e ao seu ambiente. Passou a designar um mundo fragmentário e conflituoso, que reflete o seu sentimento de estar no mundo. Perdido neste universo, ele não sabe o que faz aqui e qual o seu sentido de viver. Olhando para o passado, principalmente na abordagem da imagem em movimento (PINHEIRO, 2008), é possível constatar a dualidade que se foi construindo até o momento. A razão científica é a faculdade necessária ao saber e à obtenção de riquezas. Mas também tem como consequência a guerra, financiadora do desenvolvimento tecnológico, que, se atua em benefício social também segrega, exclui, domina e mata. Octavio Paz constata que “‘o destino do homem já não é mais a colonização do futuro’. Desde a década de 70 houve uma brusca mudança e o futuro já não é o depositário da ‘perfeição, mas sim do horror’. Pondera que não se trata de saber se estas profecias são ou não exageradas, mas que às certezas da modernidade sobrevêm as dúvidas do presente sobre o futuro” (PINHEIRO, 2005).

Edgar Morin faz uma síntese do século XX:

O século XX foi o da aliança entre duas barbáries: a primeira vem das profundezas dos tempos e traz guerra, massacre, deportação, fanatismo. A segunda, gélida, anônima, vem do âmago da racionalização, que só conhece o cálculo e ignora o indivíduo, seu corpo, seus sentimentos, sua alma, e que multiplica o poderio da morte e da servidão técnico-industriais. (MORIN *apud* PINHEIRO, *op. cit.*)

Mais adiante conclui: “(...) Se a modernidade é definida como fé incondicional no progresso, na tecnologia, na ciência, no desenvolvimento econômico, então esta modernidade está morta” (*Idem, ibidem*). Tendo em vista a preocupação com a disseminação da informação de caráter imagético, enfatizando a imagem-movimento, há de se refletir sobre a humanização na aprendizagem e educação dos tantos “galos que tecerão a manhã” nessa rede intrincada de relações de inclusão. Há de se considerar também a humanização por parte daquele que constrói a imagem e, nesse aspecto, a universidade tem um papel relevante na formação do profissional híbrido sistêmico e transdisciplinar, que pode devolver à sociedade o conhecimento que recebeu segundo a interpretação de seu universo e de suas experiências. Dentro e fora da universidade, há de se recriar a realidade.

Tendo em vista o Design em sua atuação essencialmente comercial e mercadológica, mas também reflexiva e experimental, cabe a nós a capacidade de interferir nos meios de comunicação e a responsabilidade sobre a informação e a formação do indivíduo. “O que em mim sente está pensando que a única cura (no sentido original de ‘cuidar de’ ‘vigiar’) para o provincianismo mundializado, globalizado, não é negá-lo, é a cons-ciência dele” (PINHEIRO, 2005).

Neste sentido, é possível afirmar que com os elementos que se têm disponíveis dentro do meio acadêmico através da formação humana e do conhecimento compartilhado, “tecer a manhã” é tarefa essencial à avaliação do repertório múltiplo, interdisciplinar e transdisciplinar, que não só inter-tece relações entre entidades, como forma o mestiço a partir do global e do local, o “homem-galo”. Sobre

essa dualidade e complementaridade pobre-rico, desenvolvido-“em desenvolvimento”, negro-branco e tantas outras mais presentes em nossa realidade, almeja-se construir novas entidades mestiças, desprezíveis e sem preconceitos. Eis a cura para a desorientação contemporânea.

## HOMENS E MÁQUINAS: OPERAÇÃO E ACESSO

As máquinas de hoje executam serviços e constroem signos operados pelo homem. Conforme reconhece Arlindo Machado:

(...). Se é natural, e até mesmo desejável, que uma máquina de lavar roupas repita sempre e invariavelmente a mesma operação técnica, a operação de lavar roupas, não se espera a mesma coisa de aparelhos destinados a intervir no imaginário ou de máquinas semióticas cuja função básica é produzir bens simbólicos destinados à inteligência e à sensibilidade do homem. (MACHADO, 2001, p. 41)

As máquinas semióticas não estão sendo operadas em suas potencialidades criativas, mas como se assemelhassem a essa “máquina de lavar roupas”, ou seja, em suas potencialidades técnicas operativas. A disponibilidade de conteúdo audiovisual, destinado a estimular a sensibilidade humana, atua como elemento desagregador das capacidades cognitivas e de percepções. Se é atribuída ao Design a esperança de um “potencial cognitivo da visualidade” e a redução da entropia cognitiva (BONSIEPE, 1997, p. 62); se se defende um discurso de exclusão do estudo da Arte recorrendo ao argumento de que esse conhecimento se tornou obsoleto ao Design (*Idem, ibidem*, p. 183); então é possível que a atuação do Design se limite apenas às tarefas operacionais. Enquanto depositarmos apenas na tecnologia o progresso da humanidade e negligenciarmos o potencial criativo que cada ser humano carrega dentro de si, certamente a sensibilidade humana estará limitada. Limitações que estão se disseminando desde a formação do designer até a recepção de imagem e seu conteúdo pelo espectador.

Outra preocupação é a aceitação desse conteúdo elaborado com certo critério técnico, mas priorizando os interesses dos difusores da imagem. Leve-se em conta sua elaboração com a intenção de introjeção de conteúdos e conceitos e tendo a difusão como estratégia para atingir as massas, a aceitação incondicional pelo público acontece porque ele não consegue discernir a linguagem das imagens e imerge seu ciclo de repetição de conteúdos, capazes de gerar alienação<sup>3</sup>. Estamos passando por uma transição analógico-digital pelo Sistema Internacional de Televisão Digital (ISDTV), ou seja, “transmissão terrestre e aberta com recursos de mobilidade, portabilidade e interatividade” (MÉDOLA, 2007).

Diante desse panorama é necessário considerar que os métodos tradicionais de ensino já não dão conta de formar o indivíduo múltiplo e transdisciplinar, tendo em vista que essas tecnologias alteraram o modo de percepção. As tecnologias lançadas no mercado e utilizadas de acordo com interesses empresariais abrem-se agora para uma nova perspectiva também no campo educacional, onde não será suficiente operar, mas sim pensar a respeito do conteúdo veiculado nessas mídias e das formas de interatividade. Entretanto, pedagogias de exclusão continuam presentes no meio acadêmico, tendo como foco a exaltação da tecnologia e a segregação de áreas do conhecimento que se fazem necessárias ao estímulo da sensibilidade humana. Faz-se necessária a avaliação crítica e pertinente da informação<sup>4</sup>.

<sup>3</sup> Para Baudrillard, a atual hegemonia das mídias (a civilização das imagens, a sociedade do espetáculo) oferece condições ideais para a constituição de um mundo à parte, um mundo que se oferece ao público espectador como um ersatz do mundo real. Em outras palavras, as atuais mídias eletrônicas e digitais produzem uma “desrealização fatal” do modo humano e sua substituição por uma “hiper-realidade”, uma ficção da realidade alucinatória e alienante (*apud* MACHADO, 2001, p. 20).

<sup>4</sup> Pinheiro esboça um panorama do conhecimento fragmentário desenvolvido dentro das universidades: abrigamo-nos em castelos medievais amuralhados, agregados em departamentos, centrados em disciplinas e dentro de salas de aula sem vãos nem vasos comunicantes entre si. Fora das amuralhadas acessamos diversão informativa ou informação divertida através de documentários em todas as áreas do saber e graças aos sistemas de TV a cabo ou por satélite, vídeos, CD-Roms, DVDs, e à Web - Internet. Onde resulta que fora da universidade e sobretudo nos mídias eletrônicos há conteúdo informativo

## EM BUSCA DE IDENTIDADE NA CULTURA IMAGÉTICA

A cura e a consciência deste “provincianismo mundializado, globalizado” pressupõe o reconhecimento desta cultura da imagem. Estamos nos referindo à multiplicação das linguagens e dos signos a partir da máquina<sup>5</sup> (SANTAELLA, 1995, p. 11). Este aspecto da multiplicação e da difusão imagética demonstra que vivenciamos um momento de reavaliação da comunicação a partir dos signos figurativos e da tentativa de interpretação do momento histórico que a sociedade vem atravessando. Possivelmente – na visão de muitos teóricos - a cultura da imagem se disseminará tanto quanto o sistema da linguagem verbal. De fato muito se tem discutido em torno do assunto: vivemos uma era Pós-industrial? Pós-fotográfica? Ou Pós-Moderna? (PINHEIRO, 2005). As respostas em torno destas e outras questões, não são consensuais. Não obstante, essas interrogações podem ser relativizadas quando o objetivo não é definir termos e encaixar determinadas manifestações artísticas de maneira estanque dentro de blocos delimitados por características imutáveis.

Sobre as mídias eletrônicas e digitais, recentes do ponto de vista histórico, cabe perscrutar todo o potencial que elas carregam e acumulam ao longo das décadas. Do ponto de vista técnico e tecnológico essas mídias vêm ao encontro dessa sociedade que quebra com os padrões de retomada e rompimento dos movimentos apresentados ao longo da História. Reúnem em um só momento as formas híbridas imagéticas na tentativa de abarcar estilos artísticos em uma relação complementar.

Levando-se em consideração a analogia com o sistema de linguagem verbal, a História da Arte passou por momentos de transição entre antíteses e gerou paradoxos imagéticos no Modernismo, no qual eram válidos conceitos de oposição entre os movimentos artísticos de vanguarda<sup>6</sup> (PINHEIRO, 2005). Vejam-se na História os exemplos da arte clássica em contraste com a arte medieval, conceitos de Teocentrismo e Antropocentrismo na Renascença, conceitos construtivos e de desconstrução que se alternam com a sucessão dos movimentos de vanguarda modernista. Na Pós-Modernidade há uma mudança de paradigmas e o que era oposição de idéias e de conceitos tornou-se puro e híbrido, construção e desconstrução, racionalidade e irracionalidade. Caminhando juntas agora, anula-se o paradoxo de conceitos aparentemente opostos que não se excluem mutuamente, o terceiro incluído.

Retomando as questões da disseminação do sistema imagético, vale lembrar Francastel: “Enquanto uns, nomeadamente os artistas, têm sobretudo em vista, como acabei de dizer, a natureza da mensagem e as modalidades da expressão propriamente figurativa, muitos dos nossos contemporâneos imaginam que o problema de inserção das artes na sociedade actual fica resolvido com a difusão maciça de informação” (FRANCASTEL, 1983, p.77). Longe de ir contra os aspectos da informação, ela é pertinente quando se trata da aprendizagem da linguagem visual. Entretanto, o que é perceptível em alguns momentos no ambiente acadêmico, possível espaço para experimentações e efervescência de idéias, é o domínio técnico em detrimento do conteúdo das produções audiovisuais.

É possível nos embebermos dos conteúdos e produções artísticas do passado, tornar compatível aquilo que antes seria considerado incompatível. Mas não só, talvez seja necessário um aprofundamento no conhecimento das artes, do design, da produção audiovisual acompanhado de uma interpretação particular do momento em que se vive. Dessa forma, a sociedade altera os conceitos do artista e o artista os da sociedade, tornando possível essa interação entre indivíduo e coletivo, sem procurar querer rotular o momento mas, antes de tudo, compreendê-lo.

---

disponível até em excesso ao qual os estudantes de classe média podem ter acesso, ou no qual podem navegar, sem que sejam criticamente preparados suficientemente para avaliá-lo de modo pertinente (PINHEIRO, 2005).

<sup>5</sup> Segundo Santaella, “(...) signo é sinônimo de vida. Onde houver vida, haverá signos. Vem daí o subtítulo do livro: semiose e autogeração. A ação do signo, que é uma ação de ser interpretado, apresenta com perfeição o movimento autogerativo, pois ser interpretado é gerar um outro signo que gerará outro, e assim infinitamente, num movimento similar ao das coisas vivas” (1995, p. 11).

<sup>6</sup> Segundo Ernst Gombrich, a arte é uma válvula de escape para os monstros desenvolvidos pela ciência e tecnologia (vide as bárbaras produzidas pelas Guerras e suas contribuições para os avanços tecnológicos como os computadores e a bomba atômica no campo científico). Para ele, os artistas estão envolvidos em uma fé mística, fantástica que ainda permite a válvula de escape às consequências geradas pela ciência e tecnologia. Ou seja, embora existam avanços, em muitos episódios da História fica o ranço dos genocídios em massa (PINHEIRO, 2005).

## IMAGEM + INTERATIVIDADE = HIBRIDISMO NA COMUNICAÇÃO

Conforme considera Arlindo Machado (2001, p.16):

“O novo iconoclasmo se baseia em uma série de pressupostos que devem ser discutidos. O primeiro deles é a tão propalada civilização das imagens, título de um livro de Fulchignoni (1972) que teve grande influência nessa discussão. O mesmo pressuposto aparece em vários momentos da obra de Frederic Jameson, sob a forma de uma ‘super-abundância de imagens’ ou de ‘uma vasta coleção de imagens, um enorme simulacro fotográfico’ (...), que caracterizaria o momento chamado por ele de ‘pós-moderno’, no qual a imagem teria se transformado na principal forma de difundir mensagens”.

O “quarto iconoclasmo”, termo que Arlindo Machado utiliza para referir-se às teorias de Baudrillard, de Fulchignoni, Frederic Jameson, Guy Debord, ao caráter de combate às imagens que esses teóricos assumem e para fazer valer sua tese de exaltação das imagens pelo viés das novas mídias e tecnologias (*Idem, ibidem*). Mas é preciso ponderar tanto as afirmações de Baudrillard, quanto as de Arlindo Machado.

É nesse contexto do excesso que a difusão imagética se concretiza, analisada pelas teorias divergentes de Machado e Baudrillard. A reflexão dos referidos teóricos é pertinente na medida em que amplia a discussão sobre a imagem do ponto de vista tecnológico e filosófico, respectivamente, proporcionando a extensão a outras áreas do conhecimento como o design, as artes e o audiovisual. Baudrillard faz florescer um repúdio pelos elementos imagéticos alienantes, próprios do sistema de comunicação de massas. Machado se opõe ao conceito de Baudrillard, classificando-o como “o papa do iconoclasmo” (MACHADO, 2001, p.21) e denominando o “quarto iconoclasmo” como a “nova investida contra as imagens” (*Idem, ibidem*, p.15). Nova, porque fundamenta sua tese em três ciclos iconoclastas: o primeiro na cultura judaico-cristã e na filosofia grega, o segundo no Império Bizantino (séc. VIII e IX) e o terceiro na Reforma Protestante (séc. XVI).

Sob a óptica de Baudrillard, devemos considerar a influência que as imagens difundidas pelos meios de comunicação exercem sobre seus expectadores, sendo preciso atentar para as consequências que poderão causar no seio da vida social. Por outro lado, Arlindo Machado aponta para as incomensuráveis possibilidades que esses meios podem proporcionar à sociedade, levando-se em conta as possibilidades de reinvenção das artes e dos conceitos estéticos. Tendo em vista que a disseminação imagética acontece pelos meios de comunicação como a televisão e a Internet, a visão que alguns teóricos têm afirmado sobre as mídias é determinista e imutável. Atentemos para as expressões: “imagens midiáticas ‘diabólicas’, ‘profanas’, ‘imorais’, ‘perversas’ e ‘pornográficas’” evidenciadas pela crítica de Machado (2001, p. 21).

No embate entre a Filosofia, Arte e Comunicação, também é necessário relativizar, perguntando-nos se existe comprovação daquilo que Baudrillard afirma com relação à “atual hegemonia das mídias” (*apud*. MACHADO, 2001, p. 20), que oferecem condições para a formação de um mundo paralelo, “uma ficção de realidade alucinatória e alienante” (*Idem, ibidem*). Se a problemática desse pensamento está voltada para a competição entre comunicação verbal e escrita e comunicação através da imagem, é perceptível que uma linguagem não será capaz de desvalorizar ou eliminar a outra. É necessário considerar que passamos por um momento de hibridismos em nosso universo cultural. Daí que devemos considerar a diversidade de afirmações tantas vezes contraditórias, diante desse contexto e questioná-las como forma de interpretação de um período e de uma sociedade em transformação.

Do ponto de vista da significação, devemos considerar, como já aponta a tradição, que a imagem muitas vezes é capaz de explicitar aquilo que o signo lingüístico não está apto a fazer. Nesse âmbito não é possível comparar esses dois meios de comunicação, pois eles vão ao encontro um do outro para se complementarem, a partir desse universo em que os conteúdos deverão ser estudados. A radicalização das contradições possivelmente interfere em sua forma e conteúdo. Certamente gerará novas realidades de discurso, criando novos formatos para novas tecnologias implantadas.

Sob a óptica do desenvolvimento acadêmico é perceptível um choque de opostos. De um lado o repúdio à cultura da imagem, taxada de “civilização das imagens ou sociedade do espetáculo”. De outro a afirmação dessa cultura, repensando o que ela tem e vem produzindo, explorando suas potencialidades do ponto de vista tecnológico e artístico. É importante considerar os reflexos da comunicação visual imagética diante das políticas do entretenimento, frente a uma população passivamente receptiva, no que se refere às novas tecnologias. Como alterar o comportamento e a aceitação do público diante do consumo alienante do entretenimento? Se a aceitação é positiva, cabe à universidade entender os processos responsáveis por essa expansão dos meios de comunicação de massa. E entender as três etapas (rádio, televisão, informática) que conduziram à homogeneização e não à massificação proposta pela escola de Frankfurt (DE MASI, 2000, p. 79).

A recuperação e adaptação dos fundamentos clássicos das artes, condizentes com o potencial das novas tecnologias, seria uma das curas ao aprisionamento da percepção e ao anestesiamento crítico do indivíduo (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 14). Deste modo, é precipitado afirmar que um comportamento crítico está emergindo frente aos meios interativos, como a Internet – de certa forma a composição da mensagem não se restringe os conceitos de Marshall McLuhan<sup>7</sup>. Existem outras áreas que se debruçam sobre a problemática da difusão das imagens, para além do meio de comunicação e da indústria cultural: semiótica, sociologia, artes, tecnologia, design, psicologia, ciências cognitivas (PINHEIRO, 2008).

A crise da percepção (VIRILIO, 1998) anuncia uma nova reconfiguração no comportamento do indivíduo, apontando para o que se poderia compreender como mais uma mazela social: “(...) para os pobres, a principal moeda de troca será a ‘audiência’. (...). A nova moeda poderá ser a quantidade de horas que passamos diante de um canal de televisão ou navegando na Internet” (DE MASI, 2000, p. 132).

Nas palavras de Gombrich outra mazela é considerada, a perda nas esperanças do futuro: “a nossa visão desse processo [do progresso histórico] pode ter deixado de ser otimista” (1999, p. 458). De Masi, no entanto, aponta para educação criativa. O uso de máquinas permitirá ao homem investir mais tempo no refletir, no idear: “Sempre em relação aos pobres, uma outra moeda de troca poderá ser constituída pela nossa capacidade de transformar o tempo livre em alegria e desenvolvimento cultural” (DE MASI, 2000, p. 133). E em relação aos países industriais acrescenta: “não sabem mais rir e nem se divertir. Atualmente já se paga para assistir ao carnaval no Rio” (*Idem, ibidem*).

## ESBOÇO PARA TECER O AMANHÃ: AS UNIVERSIDADES

Este esboço reflexivo não tem o intuito de negar a crítica de Arlindo Machado sobre o Quarto Iconoclasmo - a investida contra as imagens em favor da linguagem verbal - mas sim apontar para as influências da máquina sobre a percepção e sobre o modo de vida humano<sup>8</sup>. Afinal, como sugere De Masi: “A tecnologia é uma oportunidade, não uma obrigação” (DE MASI, 2000, p. 39). Em muitos aspectos ela vem para solucionar problemas cotidianos e, em teoria, proporcionar tempo para estímulo da criatividade. De fato isto é possível, entretanto teremos que observar os impactos que as novas tecnologias causam em nossa sociedade para efetivamente vivenciar o estágio do “ócio criativo”.

Outros teóricos se sustentam no discurso das máquinas (Arlindo Machado) e da multiplicação do signo *ad infinitum* (Lúcia Santaella). A interpretação do signo, capaz de gerar outros ao infinito, é potencializada não só pela velocidade de processamento das máquinas. A simulação revela esta

<sup>7</sup> Uma das bases de sustentação das teorias de McLuhan consiste no conceito segundo o qual “o meio é a mensagem”. Coloca-se em posição contrária à ocupada pelos que se preocupam com o conteúdo das mensagens produzidas pela indústria cultural (COELHO, 1989, p. 46).

<sup>8</sup> A intervenção das “próteses inteligentes” em espaços dedicados à arte e à tecnologia já anuncia o futuro: a presença dos primeiros robôs e máquinas inteligentes em museus e em centros de cultura, além de levantar questões sobre as artes, apontam para um futuro de relações entre homens (natureza) e máquinas (artificial), vide Catálogo da Bienal internacional de arte e tecnologia. [emoção art.ficial 4.0 – emergência!]. No entanto, verifica-se a necessidade ainda da proposta de relações entre homens retomando o exemplo da natureza dos galos, ou seja, a natureza humana que se reconhece na teia da vida

atmosfera de mistura entre realidade e fantasia, caráter de interpretação das imagens potencializados pela manipulação e pelo desalinhamento entre objeto, sujeito e imagem (PINHEIRO, 2008, 582-584). Esta produção sónica ao infinito desenha no campo psicológico um homem angustiado pela sua finitude e que busca nestas imagens alento para se projetar para o além, para o imaterial. Esta fissão do homem entre o real e o fantástico sintético parece afetá-lo no cerne do emocional.

Para Pinheiro a vida contemporânea está traduzida em um mundo de “simulacros puros” baudrillardianos capazes de automatizar a percepção e de abalar referências às “verdades”. Em sua contribuição no campo da educação, reflexão e crítica da arte revela-nos um homem que compreende ingenuamente as relações que mantém com o mundo (PINHEIRO, 2008, p. 587) e necessita de formação crítica sobre esse mesmo mundo. Aquilo que fica entendido apenas como “simulacros puros”, mal ou “crime original”, na visão de Baudrillard, remete-nos às questões éticas, nas quais o “Deus” poderia ser visto na figura da máquina, ou seja, a máquina e a imagem sintética endeusada para além do homem físico, do homem corpo: “(...). Em toda parte a socialização mede-se pela exposição às mensagens midiáticas. Está dessocializado, ou é virtualmente associal, aquele que está subexposto aos media” (BAUDRILLARD, 1981, p. 104). E em sua reflexão acrescenta: “(...). Pois onde pensamos que a informação produz sentido, é o oposto que se verifica” (*Idem, ibidem*, p. 104).

Machado rechaça a crítica de Baurillard: “É exatamente disso [a substituição da idéia pura e inteligível de Deus pela maquinaria visível dos ícones] que os iconoclastas tinham medo e essa querela milenar ainda permanece a nossa nos tempos atuais” (MACHADO, 2001, p. 21-22). A imersão em um mundo de signos sintéticos era o temor evidente de Baudrillard, mundo definido pelo fluxo de informação avassalador e pelo homem seduzido por imagens que perderam o “atributo de verdade” (PINHEIRO, 2008, p. 579). Diante deste quadro de desorientação este homem necessita responder a partir de sua aprendizagem e sensibilidade para onde sua vida está “caminhando”.

Nesse contexto holístico-criativo as produções acadêmicas, entre elas as audiovisuais, poderão restabelecer outros paradigmas para a educação. Conteúdos que superem a mera cultura do entretenimento e avance sobre o reconhecimento de valores artísticos, éticos e filosóficos aprofundados em nossas universidades. A universidade deveria ser espaço aberto dedicado de fato, ao conhecimento da condição humana e à investigação de mistérios tão interiorizados em nós, cujas manifestações a ciência racionalista ainda não conseguiu desvendar. Já que somos um complexo integrado em corpo e mente, aspectos que contribuem para enriquecer a continuidade histórica da arte e do design, sobretudo quando se procura aprender a ser, a fazer, a viver em grupo e a conhecer o novo (MORIN, 2000, p. 11).

Deste modo, seria um contra-senso tentar abordar o paradigma sistêmico, e ao final desta explanação delimitar uma consideração estanque, considerando-a como verdade particular. Aquilo que se desenvolve dentro das universidades promove a oportunidade que se dá ao outro de refletir sobre as responsabilidades sobre si e os demais seres deste planeta. Um grito de galo se fez nestas palavras... O esboço para tecer o a/manhã está em lançar o grito... Que o homem haverá de apanhá-lo “para que a manhã, desde uma teia tênue, se vá tecendo, entre todos...”

## **BIBLIOGRAFIA:**

BARBOSA JÚNIOR, Alberto L. **Arte da animação**: técnica e estética através da História. 2. ed. São Paulo: SENAC, 2005.

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio d'água, 1981.

BONSIEPE, G. **Design**: do material ao digital. Florianópolis: FIESC / IEL, 1997.

CAPRA, F. **A teia da vida**: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. São Paulo: Cultrix, 1996.



CATÁLOGO DA BIENAL INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA: emoção.art.ficial 4.0. São Paulo: Itaú Cultural, 2008.

COELHO, T. **O que é indústria cultural**. São Paulo: Brasiliense, 1989.

CURI, Fabiano A. Uma proposta para a leitura crítica dos videogames. **Comunicação & Educação**: Revista do Curso de Gestão da Comunicação do Departamento de Comunicação e Artes da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, n.2, p.189-195, maio / ago. 2006.

DE MASI, D. Entrevista Domenico De Masi Parte 4. In: **YouTube**, 2001. ([http://www.youtube.com/watch?v=1aq0Z0m\\_BwU&NR=1](http://www.youtube.com/watch?v=1aq0Z0m_BwU&NR=1)).

DE MASI, D. **O ócio criativo**: Domenico de Masi; entrevista a Maria Serena Palieri. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

FRANCASTEL, P. **A Imagem, a visão e a imaginação**. Lisboa: Edições 70, 1983.

HEARTNEY, E. **Pós-Modernismo**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

MACHADO, A. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

MÉDOLA, Ana Sílvia Lopes D. Interatividade a serviço da inclusão digital: perspectiva para o modelo de TV digital brasileiro. In: XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Santos, 29 ago. a 2 set. 2007. **Anais eletrônicos do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Santos: Unisantos, 2007. Disponível em: <[http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/lista\\_area\\_NP-AU.htm](http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/lista_area_NP-AU.htm)>. Acesso em: 4 jan. 2010.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

MONTEZ, C.; BECKER, V. **TV digital interativa**: conceitos, desafios e perspectivas para o Brasil. 2. ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2005.

NETO, João Cabral de M. Tecendo a manhã. In: **Os cem melhores poemas brasileiros do século**. MORICONI, Ítalo (Org.). Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001, p. 151.

PINHEIRO, O. A Contemplação de Janus Bifrons: Arte e Tecnologia na Contemporaneidade. In: Simpósio Interfaces das Representações Urbanas em Tempos de Globalização, Bauru, 21 a 26 ago. 2005. **Anais eletrônicos do Simpósio Interfaces das Representações Urbanas em Tempos de Globalização**. Bauru: SESC, 2005. Disponível em: <[http://www.sescsp.org.br/sesc/conferencias\\_new/subindex.cfm?Referencia=3258&ParamEnd=5](http://www.sescsp.org.br/sesc/conferencias_new/subindex.cfm?Referencia=3258&ParamEnd=5)>. Acesso em: 3 ago. 2007.

PINHEIRO, O. A imagem Infográfica; Arte, Design, Semiótica, Ciência Cognitiva. In: 17º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, Florianópolis, 19 a 23 ago. 2008. **Anais do 17º Encontro Nacional da ANPAP**. Florianópolis: UDESC, 2008, p. 577-588.

SANTAELLA, L. **A teoria geral dos signos**: semiose e autogeração. São Paulo: Ática, 1995.

VIRILIO, P. **La máquina de la visión**. Madrid: Ediciones Cátedra, 1998.

WISNIK, José M. **O som e o sentido**. São Paulo: Companhia das letras, 1989, p.102-118.<sup>i</sup>

---

Prof. Dr. Olympio José Pinheiro E-mail: [holihn@uol.com.br](mailto:holihn@uol.com.br)  
Geovana Martin E-mail: [geovanamartin@gmail.com](mailto:geovanamartin@gmail.com)