



IMAGEM E TECNOLOGIA

Maria da Conceição Amaral Alves
Ivoeide de França Costa

UEFS – Universidade Estadual de Feira de Santana – Departamento de Letras e
Artes: Área de Artes
amaral@uefs.br, neidefc@uefs.br

Marcelo João Alves da Silva

UEFS – Universidade Estadual de Feira de Santana – Mestrando do Programa
Desenho Cultura e Interatividade
mjalves2@yahoo.com.br

RESUMO

O presente artigo faz uma abordagem histórica acerca da imagem enquanto mensagem visual, a exemplo de desenho, quadro, fotografia, cartaz, até às imagens infográficas. Traz algumas reflexões no que se refere às significações da imagem e alguns problemas que a mesma indica quanto à sua natureza. Enfatiza também, como a imagem digital vem se destacando em diversos setores da atividade humana inclusive no processo de ensino.

Palavras-chave: imagem, informática, imagem e educação.

RESUMEN

El presente artículo acercase historicamente de la imagen mientras tanto su mensaje visual, a ejemplo de diseño, cuadro, fotografia y cartel, hasta imagenes infográficas. Conduce algunas reflexiones em lo que sea concerniente a las significaciones de la imagen y algunos problemas que la misma apunte cuanto a su naturaleza. Enfatiza tambien como la imagen digital se sobresale em diversos sectores de la actividad humana, incluso em el proceso de enseñanza.

Palabras llave: imagen, informática, imagen y educación.

1 Introdução

Este artigo enfatiza a definição e a conceituação da Imagem, bem como a influência que a mesma tem exercido ao longo do tempo e principalmente nos dias atuais. Para isto, delimitamos algumas concepções teóricas acerca da imagem, destacando os três momentos marcantes: pré-fotográfico, fotográfico e pós-fotográfico conforme pensamento de Santaella. Além disso, enfatizamos também, como a imagem digital tem se destacado em vários

segmentos da sociedade, principalmente no processo de ensino-aprendizagem.

2 Abordagem histórica

A imagem é o mais antigo registro da história humana, pois se fez presente a partir do momento em que o homem sentiu a necessidade de se comunicar e se descobriu enquanto ser capaz de analisar, refletir, interpretar e interferir na sua própria realidade. Deixou vestígios de suas faculdades imaginativas em diversos lugares através de desenhos nas cavernas e/ou por onde passava. Muitos destes vestígios se constituíram como os precursores da escrita, utilizando processos de descrição-representação, a exemplo dos petrogramas (desenhados ou pintados) e petroglifos (gravados ou talhados) que representam os primeiros meios de comunicação humana. A imagem perpassa por todos os campos do conhecimento humano, do religioso ao científico, mostrando a influência que a mesma exerce em cada época. A criação de imagens ao longo do tempo foi sofrendo transformações no modo representativo, acompanhando as mudanças no comportamento humano, na trajetória e no desenvolvimento tecnológico.

No século XX, a imagem tem adquirido um significado poderoso e abrangente, resultante de uma sociedade que a utiliza ostensivamente como veículo de comunicação e cultura, a exemplo da fotografia, do cinema, da televisão, da internet e do multimídia. A criação de imagens, a sua função e sua natureza ao longo do tempo foram objetos de importantes variações e de profundas transformações no modo representativo, acompanhando as mudanças no comportamento humano, na trajetória e no desenvolvimento tecnológico. O que se faz da imagem principalmente nos meios de comunicação social, constitui um exemplo eloqüente destas mutações.

Atualmente, o universo imagético vem se destacando na sociedade. Tal destaque se deve ao fato de reconhecê-la como um dos principais recursos cognitivos. O homem contemporâneo é por excelência um consumidor de imagens, por isso tenta compreender o que elas comunicam e transmitem. Através de sua trajetória histórica vem propondo possibilidades de leitura de seu mundo ao produzir signos, formas de linguagem pelas quais ele interpreta o mundo e se situa nele.

Nesses contextos, a imagem pode ser entendida conforme alguns critérios e de acordo com alguns estudiosos que buscam contribuir para estudos que utilizam imagens nos seus conteúdos e também para o entendimento de imagem no âmbito do ensino.

3 Imagem e Tecnologia

A noção de imagem desencadeia variações múltiplas de funções e significados. Segundo Abbagnano a imagem pode ser entendida como:

Semelhança ou sinal das coisas, que pode conservar-se independentemente das coisas: às imagens podem ser atribuídos dois sentidos, no primeiro como produto da imaginação e, no segundo, como sensação ou percepção, vista por quem a recebe. (ABBAGNANO, 2000, p.537)

Para Joly (1996), esse termo possui em si diversos significados, desde reflexo, passando

por sombra, por simulacro, até as imagens mentais ou signos. No campo da arte, ainda segundo Joly (1996) a noção de imagem vincula-se à representação visual: afrescos, pinturas, iluminuras, ilustrações decorativas, desenho, gravuras, filmes, vídeos, fotografias e até imagens de síntese.

Ainda que a imagem se apresente sob determinados aspectos sempre se remete ao visível, pois se concebe dos traços interpretados do visual e da imaginação. Na nossa cultura, dominada pela linguagem do visível, a imagem se deslocou sensivelmente para o nível icônico. Rodrigues (1999) lembra que:

O público de um modo geral torna-se prisioneiro de telas, onde efeitos de luz, formas, cores e movimento desempenham a tarefa de atrair a atenção, cenário em que, normalmente tudo se apresenta como grande espetáculo. Trata-se de uma geração consumidora de produtos visuais que, mesmo sem se dar conta, vive imersa num mundo virtual. (RODRIGUES, 1999, p.1)

Para Santaella (2005) o mundo das imagens se encontra dividido no domínio das imagens enquanto representações visuais: desenhos, pinturas, gravuras, fotografias, imagens cinematográficas, televisivas, holográficas e infográficas, e no domínio imaterial, se referindo as imagens de representações mentais: visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos. Ambos os domínios estão interligados desde a sua gênese, pois os conceitos unificadores desses domínios são os mesmo de signo e de representação.

Considerando que a imagem passa por três momentos marcantes, Santaella (2005) os denomina paradigmas da imagem, com base nos preceitos da semiótica pierciana. Estes paradigmas são classificados como: pré-fotográfico se referindo às imagens feitas à mão, como imagens nas pedras, o desenho, pintura e gravura até escultura; o fotográfico, quando as imagens são produzidas por conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo visível como fotografia, cinema, TV e vídeo até holografia e o pós-fotográfico como sendo as imagens sintéticas ou infográficas, calculadas por computação a partir de um critério que visa entender como as mudanças materiais e/ou instrumentais do processo de produção ocorrem e interferem no armazenamento e interpretação desse signo visual. As imagens computacionais compõem esse grupo, como um instrumento de comunicação, exercendo seu papel através da visualização e concretização, o que possibilita o processo de assimilação nas áreas de conhecimento, principalmente relacionados à ciência e tecnologia.

A ciência e a tecnologia têm possibilitado um desenvolvimento acelerado na história da humanidade. Mudanças vêm ocorrendo no mundo afetando as diversas atividades humanas, a exemplo das metodologias de ensino. Neste contexto, ensino com o uso da multimídia, dos softwares e outras, exigem e transformam as habilidades a serem desenvolvidas no meio acadêmico. Diante disso, há uma preocupação por parte de educadores com o processo ensino-aprendizagem e a real necessidade de uma mudança na postura e proposta pedagógicas, adotando práticas educativas e metodologia convenientes para o ensino-aprendizagem nas áreas de conhecimento, numa perspectiva transformadora.

De certa forma, o lidar com a computação determina cada vez mais uma imponência da vida contemporânea que se estabelece com todo o seu ímpeto de modernidade. A globalização

econômica e informacional, com a incorporação das novas tecnologias e as mudanças que atingem as áreas especializadas do conhecimento científico induz a uma reformulação ou no mínimo uma atualização da prática pedagógica.

Rodrigues (1999) fala que a tecnologia computacional vem prestando benefícios a vários campos, a exemplo da medicina, aviação, arquitetura, engenharia, indústria, entre outros. Abrange um maior número de pessoas, principalmente no âmbito educacional; entretanto, na busca de se fazer uma reflexão sobre o papel da educação em meio a esse processo de transformação, não se deve perder de vista as influências que os aparatos tecnológicos exercem em diversos segmentos da sociedade e como podem expressar a mudança de paradigma. Rodrigues (1999) ainda traz uma reflexão em relação ao impacto trazido pela informática à área gráfica no âmbito educacional buscando um movimento de transição nesta área. Através dos softwares que já existem, reflete sobre elas tanto no nível de conhecimento teórico como na prática, sugerindo soluções para os problemas específicos da área gráfica e analisando seus resultados. Nota-se a influência que os meios tecnológicos têm proporcionado às atividades humanas e ao processo ensino-aprendizagem.

A utilização das tecnologias digitais, desde que devidamente pautadas, pode vir a impulsionar o processo educativo, suscitando e alargando os horizontes da geração do conhecimento do discente (OLIVEIRA, 2003).

Para Henriques (2001), atualmente as novas tecnologias de informação são consideradas como uma das potencialidades revolucionárias no processo ensino-aprendizagem, sendo que um dos seus objetivos na educação se dá em proporcionar metodologias que auxiliem o discente a uma aprendizagem significativa, apontando novas diretrizes e sugerindo alternativas. Diante desse contexto, estudiosos buscam entender e descrever este ambiente dialético e suas implicações em vários segmentos, inclusive no âmbito educacional e especialmente na área gráfica.

4 A Informática na Educação

A utilização dos recursos computacionais tem se constituído num dos principais campos de estudos no meio científico e adoção no meio acadêmico envolvendo docentes, discentes e pesquisadores, auxiliando o processo ensino-aprendizagem. Diante de tal fato, o meio educacional se encontra em processo de mudança em decorrência da crescente participação do uso da linguagem computacional enquanto ferramenta, imprimindo uma dinâmica de transformação no processo de ensino. Esta ferramenta impõe reestruturações, adaptações, aperfeiçoamento e atualização no ensino no que se refere à transmissão de informações, impondo os sujeitos envolvidos neste universo a enfrentar os desafios e as mudanças impostas pela inserção dos recursos computacionais.

Segundo Ulbricht (1997, p. 117), o “uso de computadores na educação representa uma transformação no modo de pensar e educar e implica na redução dos custos da educação, viabilizando sua democratização”. A Computação Gráfica tem facilitado a criação e a evolução da imagem e do desenho de forma bem diversificada e aperfeiçoada através do avanço

tecnológico conquistando cada vez mais o seu espaço na sociedade e principalmente no âmbito educacional. Na área de ensino da representação gráfica fica evidente que esses desafios não são diferentes.

Deste universo, busca-se destacar o ensino da Geometria Descritiva e, de maneira particular, as opções surgidas com a possibilidade do ensino de tal disciplina através dos recursos disponibilizados pela Computação. Observando as discussões apresentadas nos últimos eventos do Graphica acerca da Geometria Descritiva e diante da prática desenvolvida em sala de aula, percebe-se que as metodologias de ensino do desenho vêm se modificando a cada dia.

As novas tecnologias, em especial a da Computação Gráfica, estão sendo gradativamente incorporadas ao processo de ensino e aprendizagem. Entretanto, em algumas instituições públicas, a exemplo da UEFS, até o presente momento, não ocorreu a disseminação dessa prática pela falta de estrutura tecnológica e principalmente pela falta de formação profissional dos docentes. Conseqüentemente, os discentes, em sua maioria, pouco têm acesso a elas no âmbito da Universidade.

O uso do computador como um recurso facilitador no processo de ensino-aprendizagem através do software educativo, provoca mudanças na abordagem educacional na qual o docente deve se inteirar com essa nova dinâmica de trabalho, tanto no que se refere à metodologia como na transmissão da informação, de forma que o discente, ao lidar com as atividades realizadas com esse recurso, seja satisfatório. Para isso, o docente, além de se apropriar da tecnologia, é fundamental que ele saiba como utilizá-la, pois a falta de domínio e a sub-utilização não trarão o devido aproveitamento dos recursos no processo educacional.

Considerações Finais

Ao longo da história da humanidade a imagem apresentou-se relacionada com a idéia de civilização. A função e a natureza da imagem foram objetos de importantes variações e de profundas mudanças no meio social. Atualmente, vem superando as expectativas no meio científico, sobretudo nos meios de comunicação, vindo a constituir de forma eloqüente na transmissão da mensagem.

A necessidade da informação de massa, tal como hoje é concebida, leva a procurar na imagem tudo o que ela pode trazer de inédito, surpreendente, insólito, dramático ou sensacional.

O homem tornou-se consumidor de imagens por conseqüência de serviços e produtos, refletindo também no processo de ensino-aprendizagem, em especial à área gráfica, que se viu desafiada a incorporar essa ferramenta, acarretando mudanças metodológicas e de visão de mundo.

Esta conjuntura suscita uma inquietação que diz respeito à inserção da Gráfica Computacional a qual envolve toda uma área de conhecimento no âmbito educacional. Tal inquietação se refere à mudança de contexto, em função dos recursos computacionais referentes aos aplicativos e as possibilidades que eles oferecem, bem como em relação ao

próprio sujeito com a referida área.

Agradecimentos

Agradecemos a Deus por estar presente em nossas vidas e por nos fortalecer nos momentos de dificuldades.

Ao professor Robérico Celso Gomes dos Santos pela orientação e sugestão dispensadas na nossa formação acadêmica.

Ao professor Cledson Ponce pela sua contribuição.

Referências

- [1] ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. Tradução de Alfredo Bosi. 2. ed. São Paulo: Mestre Jou, 1982.
- [2] CASASÚS, José M^a. **Teoria da Imagem**. Rio de Janeiro, Salvat, 1979.
- [3] HENRIQUES, Afonso. **Dinâmica dos elementos da geometria plana em ambiente computacional cabri-geometre II**. – Ilhéus: Editus, 2001.
- [4] JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. Tradução de Maria Appenzeller. Campinas, São Paulo: Papirus, 1996.
- [5] OLIVEIRA, Suzana Duarte. **Análise Linguística do Software Geometrando**. Florianópolis, 2003. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção). Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção. Universidade Federal de Santa Catarina, 2003.
- [6] RODRIGUES, M^a Helena Wyllie Lacerda. **Da Realidade à Virtualidade, o “Pensamento Visual” como Interface: contribuição das linguagens técnicas de representação da forma à educação**. 164f. Tese (Doutorado em Educação): UFRJ - RJ, Rio de Janeiro, 1999.
- [7] SANTAELLA, Maria Lúcia. **Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia**. 4^a ed. Maria Lúcia Santaella e winfried Noth. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- [8] ULBRICHT, Vânia Ribas. **Modelagem de um Ambiente Hipermídia de Construção do Conhecimento em Geometria Descritiva**. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção). Programa de Pós-Graduação em Eng. de Produção. Universidade Federal de Santa Catarina, 1997.