



IMAGEM – UMA ABORDAGEM HISTÓRICA

Marcelo João Alves da Silva

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

Maria da Conceição Amaral Alves

Ivoneide de França Costa

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

RESUMO

Este artigo busca resgatar o conceito, a evolução e a história da *imagem*, permitindo que o leitor possa se situar melhor com relação às várias abordagens feitas acerca da mesma. Todavia, serão evidenciadas as contribuições e influências da imagem na transformação da sociedade, bem como o papel que ela representa na Computação Gráfica. Convém lembrar que serão feitas algumas delimitações acerca da imagem em decorrência de sua amplitude, já que a mesma tem por fim informar, instruir, distrair e persuadir.

Palavras-chave: Imagem, Imagem-desenho, Evolução da Imagem, Imagem Visual.

RESUMEN

Este artículo busca rescatar el concepto, la evolución y la historia de la imagen, que permite que el lector pueda situarse mejor vinculado a las varias abordajes hechas sobre la misma. Sin embargo, serán evidenciadas las contribuciones y influencias de la imagen en la transformación de la sociedad, así como la función que esta venga a representar en la Computación Gráfica. Es adecuado señalar que serán hechas algunas delimitaciones sobre la imagen, sobretudo por su amplitud, y a la misma tiene por finalidad informar, instruir, distraer y persuadir.

Palabras llave: Imagen, Imagen dibujo, Evolución de la Imagen, Imagen Visual.

1 Introdução

Acredita-se que a passagem do homem pré-histórico pela Terra foi marcada por grandes transformações e experiências, onde tudo o que acontecia era sempre algo novo. Desde seus primórdios o homem se serviu da imagem-desenho para se comunicar, externar seus

sentimentos e até mesmo para deixar registrado uma proveniente “história”. Sabe-se que a História, assim como a Imagem-desenho, é registro, visto que esta imagem traz consigo uma série de variantes para dar sustentação à História. Assim, quando acontece a junção desse universo imagético, consegue-se então fazer uma releitura crítica de determinadas civilizações.

O homem, ao longo de sua trajetória histórica, buscou definir um conceito para o universo da imagem. Com este intento, elaborou definições, conceituações e ordenações cronológicas com o propósito de estabelecer reflexões mais conceituais acerca das variadas modificações processuais ocorridas na esfera política, social, econômica e cultural, construídas através das análises dos registros imagéticos gerados por essa trajetória.

2 Imagem – Uma Abordagem Histórica

O caráter social do homem exige do mesmo uma comunicação com o meio exterior. Essa comunicação tem sido o motor do progresso e através dela sucessivas gerações transmitem às demais suas conquistas e suas derrotas. Nesse sentido, comunicação sugere a idéia de comunhão, de estabelecimento de um campo comum com outras pessoas, de divisão de informações, de idéias etc, que foi passado desde o início da evolução da humanidade através da imagem.

A pintura das cavernas representa o relato mais antigo que se preservou no mundo. As primeiras manifestações artísticas ocorreram no paleolítico reproduzindo inclusive cenas de sua vida diária. No neolítico, as imagens mostram uma grande simplificação na figura humana expressa por formas geométricas. O desenho se esquematiza e esse grafismo serve à comunicação. Nesse período, raríssimos desenhos representados por grafitos com informações essenciais demonstram a idéia, o desejo numa primeira aproximação com o real. Enquanto representação, a imagem foi um dos caminhos que possibilitou o surgimento da linguagem escrita ou talvez o único caminho que dera origem à escrita primitiva, segundo Casasus.

O desenvolvimento da imagem se confunde com a história da arte e da humanidade, quando se verifica sua importância no contexto histórico, social político e econômico, a qual expressa valores de uma época. No Egito, a grandiosidade da civilização dos faraós; na Grécia, a adoração à figura humana; na Idade Média, a hegemonia da religião oferece ao homem a possibilidade de escapar às dimensões contingentes de espaço e tempo em que vive, nos primórdios da Era Cristã, com a representação do irrepresentável; na Renascença, a supremacia da racionalidade e a revalorização da figura humana, haja vista que, nesse período surgiu a perspectiva, que deu uma nova concepção de ser humano.

Com os processos de desenho em perspectiva, a imagem obteve cidadania, conquistou nova caracterização tendo em vista que a mesma se concebe ao mundo a partir do indivíduo cujo olho vê e lhe acentua a capacidade de representar o que vê como algo mais próximo do real, em comparação com verdades impostas pela religião, por exemplo. Ela forneceu o fundamento material eficaz aos princípios cartesianos de racionalidade que foram integrados ao projeto do Iluminismo. Naquele período, o espaço de representação era estático e rígido.

Tempos depois, os espaços são transformados pelos efeitos de luz e sombra e pelos efeitos de cor.

Ainda no século XV, com a Revolução Comercial, fixaram-se então as rotas de trocas continentais. Com isso, aumentou a quantidade de informações, culminando com a invenção da imprensa. A partir daí, a imagem tomou uma outra dimensão e ocupou o seu lugar nos livros, facilitando a vinculação texto/imagem vindo a se projetar em definitivo no mundo da cultura, uma vez que se expandiu para todos os níveis. A revolução da imagem teve seu impulso em meados do século XIX. Com a invenção da fotografia, a iconografia apresentou um grande avanço de transformações em relação aos séculos anteriores. Acerca disso, Casasús comenta que, "*A imagem perde sua função religiosa ou simbólica e, ao mesmo tempo, escapa ao controle do poder*". (1979, p. 74)

É perceptível que o homem pós-moderno vive numa sociedade predominantemente visual denominado de "Civilização de Imagem" que se utiliza ostensivamente da imagem como um meio de comunicação, de cultura, de dominação etc. Para isso, faz uso dos aparatos tecnológicos, tais como o computador, a televisão, a fotografia, o cinema e o jornal, enfim, de toda uma mídia, com o propósito de difundir a informação. Esta massificação da informação contribuiu também para a propagação da imagem, o que possibilitou um crescente grau de conscientização e de esclarecimento que veio a influenciar os costumes, o comportamento e o caráter social do homem. Neste contexto, a imagem vivencia o início de uma série de imagens virtuais, no qual tais feitos remetem ao mundo ilusório perceptível, quase real, concedendo o direito de viajar pelo universo global pelo simples clicar de um botão, sem sequer sair de um quarto.

A partir da segunda metade do século XX, com a invenção da fotografia e com o avanço tecnológico, a imagem teve seu universo significativamente ampliado, aumentando a sua importância na fixação de idéias e elementos. Em particular, isso pode ser verificado através da publicidade e da propaganda, que são responsáveis por transmitir conhecimento, sentimentos, intenções, conquistas e derrotas do homem. Tornou-se, portanto, um instrumento de comunicação com o meio exterior mais rápido, eficiente e sofisticado. Dessa forma, contribuiu diretamente com o progresso material e isso fez com que a informação chegasse aos mais remotos lugares, praticamente em tempo real, o que quase sempre acaba exercendo uma grande influência por sobre a sociedade local, levando-a muitas vezes a operar mudanças de comportamento, hábitos e costumes.

O universo da imagem é composto por uma gama significativa de teorias, as quais possibilitam vários níveis de leitura da realidade. Uma representação gráfica permite memorizar rapidamente um grande número de informações, desde que transcritas de maneira conveniente e ordenadas visualmente.

3 Definição e Conceitos de Imagem

O termo *imagem* origina-se na expressão latina *imago*, que significa figura, sombra e imitação. É possível verificar o significado de imagem no dicionário de Aurélio (2001) da seguinte forma:

representação gráfica, plástica ou fotográfica de uma pessoa ou objeto; representação dinâmica, cinematográfica ou televisionada, de pessoa, animal, objeto, cena etc; representação exata ou analógica de um ser, de uma coisa; representação mental de um objeto, de uma impressão etc.

Segundo Casarus (1979, p.32), “a imagem é tida como representação inteligível de alguns objetos com capacidade de ser reconhecida pelo homem necessitando concretizar-se materialmente”.

Já para Joly: (...) uma imagem, assim como o mundo, é indefinidamente descritível: das formas às cores, passando pela textura, pelo traço, pelas gradações, pela matéria pictórica ou fotográfica, até as moléculas ou átomos. O simples fato de designar unidades, de recortar a mensagem em unidades passíveis de denominação, remete ao nosso modo de percepção e de “recorte” do real em unidades culturais” (JOLY, 1996, p. 73).

Embora a imagem se mostre como forma de representação subjetiva (que se transforma e se estende a possibilidades infinitas) de objetos que integram a realidade externa, também pode-se tomar como referência, a imagem como uma síntese que apresenta esboços, cores e alguns elementos visuais exibidos simultaneamente, com a permissão de explorá-la por partes, até que chegue à sua totalidade ou como sistema de símbolo.

Sabe-se que qualquer sistema de símbolo é uma invenção do homem. Tais invenções ou refinamentos, que costumam ser chamados de linguagem foram, em outros tempos, provenientes da percepção do objeto dentro de uma concepção despojada de imagens. Daí a existência de inúmeros sistemas de símbolos e algumas linguagens, muitas das quais ligadas entre si por derivação de uma mesma origem, outras desprovidas de quaisquer relações desse tipo. O cinema, a televisão e atualmente o computador proporcionaram ao universo da imagem dimensões extraordinárias em relação ao desenvolvimento experimentado em muitos outros campos do conhecimento humano.

4 Imagem Digital

As imagens digitais são imagens codificadas num formato estabelecido, capaz de ser entendido pelo computador. Tais imagens podem ser criadas no próprio computador ou numa máquina fotográfica digital dentre as quais resultam da conversão de fotografias e *slides* para o formato digital. Segundo Gomes (1994, p.15) “a imagem digital é a materialização de grande parte dos processos da Computação Gráfica. Nesse sentido, ela serve como elo de ligação entre o usuário e esses procedimentos, revelando os seus resultados”. Vale ressaltar que ela desempenha um papel de fundamental importância, já que se encontra presente nas diversas áreas da Computação Gráfica, seja como produto final (visualização) ou como parte essencial do processo de interação (modelagem).

A imagem digital é um subproduto da Guerra Fria e da exploração espacial para suprir a necessidade dos cientistas ao enviar imagens captadas em locais distantes para os centros de pesquisa na Terra. Todavia, cada pequeno ponto de imagem (denominado “pixel”) é transformado em números e depois em impulsos elétricos aos quais são transmitidos através

do espaço. As referidas imagens eram digitalizadas na resolução de 800 x 800 pixels, totalizando 640000 elementos individuais de imagem para compor cada foto.

Atualmente, com o avanço tecnológico e com o advento da disseminação do uso de computadores, as imagens são aperfeiçoadas a cada dia já que os computadores recentes são milhares de vezes mais rápidos em processamento e consomem menos energia que seus predecessores. Pelos benefícios trazidos à humanidade no que concerne à troca de informações, o computador tornou-se o meio tecnológico mais sofisticado e o mais utilizado veículo de comunicação nesses últimos dias, o que tem contribuído significativamente para o aprimoramento de sua visualização por meio das imagens.

Sua influência no mundo moderno trouxe resultados surpreendentes sobre a estrutura sócio-econômica, política, financeira e cultural dos povos. Hoje, praticamente todos os setores da atividade industrial, comercial, científica e educacional se apropriam das diversas contribuições do computador: na aquisição de conhecimentos, na obtenção de informações via Internet, na monitoração de aviões, no envio de imagens via satélite e nas diversas áreas de conhecimento, a exemplo de sua aplicação na medicina, na matemática, na área gráfica, dentre outras. Atualmente, vem tomando uma dimensão cada vez maior, principalmente no âmbito das imagens visuais. Isso se deve ao progresso da tecnologia, inclusive na área de Computação Gráfica, resultante das inúmeras experiências e aplicações práticas realizadas em sintonia com os avanços educacionais e com as várias tecnologias (automação, microcomputação, inteligência artificial e outras).

Entretanto, esse progresso tem provocado significativas mudanças culturais, sociais e comportamentais que se refletem nas relações de trabalho como também nas relações pessoais e, por conseguinte, no mundo material conformado pela revolução no mundo dos objetos (produtos). No universo material essas mudanças são perceptíveis e estão ganhando novas configurações, ao mesmo tempo em que se aprimoram os padrões de qualidade de uso, de desempenho funcional, perceptivo e de conforto, rumo a uma eficácia global, por meio da imagem digital.

Quanto mais se envolve no mundo da informática mais se compreende a forma pela qual é possível perceber a semelhança entre o realismo e o sistema de componentes inseparáveis em permanente interação e movimento, sendo o homem parte integrante desse sistema.

Considerações Finais

Sabe-se que a imagem se faz presente em toda a civilização, da pré-história aos dias atuais, servindo como veículo de comunicação, informação, linguagem e registro. Todavia, evidenciam-se também as contribuições e influências da mesma, na transformação da sociedade, no contexto social, econômico, político e cultural, bem como toda a sua representatividade nos diversos campos do conhecimento.

Até a chegada dos meios tecnológicos de gravação, fixação, projeção e transmissão da imagem, a mão do homem – técnico ou artista – era o grande instrumento do sujeito emissor no processo de comunicação visual; os diversos materiais empregados (paredes, pedra, argila,

tecidos, telas etc) serviam de suportes da imagem e o sujeito receptor, tinham que recorrer à simples observação direta para captá-la.

A imagem permanece como algo importantíssimo da mídia impressa. É indubitável que esta se industrializou consideravelmente, a ponto de perder de vista as várias formas de expressão dentre as quais se esvaiu o próprio caráter romântico da criação única por um artista inspirado. A fotografia, o cinema, o vídeo, a Computação Gráfica, enfim, as imagens, têm o poder de ultrapassar os obstáculos físicos e reconstruir frente às classes, experiências imensas, distantes no tempo e no espaço. Cada vez mais, o signo visual penetra nos domínios do que era apenas verbal.

Agradecimentos

Agradecemos a Deus por se fazer presente em nossas vidas a todo momento.

Ao estimado orientador professor Robérico Celso Gomes dos Santos pelas orientações e sugestões dispensadas à realização de nossos trabalhos.

Ao professor Cledson Ponce pela sua colaboração.

Referências

- [1] ALVES, M^a da Conceição Amaral. **Imagem e Linguagem Visual**. Monografia (Progressão de Carreira). Promoção na Carreira do Magistério Superior. Feira de Santana. Universidade Estadual de Feira de Santana. 36p. 2002.
- [2] CASASÚS, José M^a. **Teoria da Imagem**. Rio de Janeiro, Salvat, 1979.
- [3] FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.
- [4] GOMES, Jonas. **Computação Gráfica: Imagem**. Por Jonas Gomes e Luiz Velho. Rio de Janeiro, IMPA/SBM, 1994.
- [5] JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. Tradução de Maria Appenzeller. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1996.
- [6] SILVA, Marcelo João Alves da. **Luminosos Publicitários: Percepção, Forma, Uso e Função da Publicidade Estática de Feira de Santana**. Monografia de Especialização. Feira de Santana. Universidade Estadual de Feira de Santana, 2003.