

PAISAGEM URBANA E CULTURA VISUAL NO ENSINO DAS ARTES

SABINA SEBASTI¹; MARCIO CAETANO²

¹Universidade Federal de Pelotas – sabinasebasti@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – mrvcetano@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O sujeito contemporâneo se desloca pela cidade, onde a paisagem urbana se apresenta como um conglomerado desajustado e cambiante de estímulos visuais. Construções arquitetônicas que se erguem obstaculizando a percepção do céu, cercadas por ruas e avenidas que parecem rios artificiais, cujos fluxos de carros nunca se detêm. Cartazes, propagandas, nomenclatura viária, sinais de trânsito e anúncios visuais de todo tipo invadem o trajeto cotidiano do inerme pedestre, saturando o sigilo do seu andar com mais informação do que ele está em condições de processar. A cidade obstrui a visão da linha do horizonte onde o olho poderia encontrar repouso. O percurso inquieto do olhar se depara com todo tipo de estruturas e objetos, sobrepostos e justapostos, que demarcam e invadem superfícies nos espaços arbitrários da urbe. Um cenário confuso, às vezes claustrofóbico, que o sujeito urbano transita e atravessa, caminhando sem detenção, na ansiedade de chegar a algum lugar, sem ter uma clara consciência de tudo o que acontece no entorno no qual se acha imerso.

A cidade contemporânea vive com pressa, a um ritmo que atenta contra qualquer possível estado de contemplação ou calma. BAUDELAIRE (2010) descrevia a atividade prazerosa daquele caminhante que, com sentido estético, deambulava sem rumo pelas nascentes urbes do meado do século XIX: “Para o perfeito flâneur, para o observador apaixonado, é um imenso prazer eleger domicílio entre o numeroso, o ondulante, o movimento, o fugitivo e o infinito”. Mas, é possível ainda hoje, quase dois séculos depois de BAUDELAIRE (2010) ter escrito estas páginas, sentir o mesmo estado contemplativo no meio de uma gigantesca urbe? Para o pedestre, que tenta o desafio de atravessar uma rua repleta de veículos velozes, manter o foco no imediato é uma questão de sobrevivência. O habitante da cidade adoece de *stress* visual pelo imperativo de ter que decodificar e interpretar, ininterrompidamente, um sem-número de estímulos sensoriais aos quais rotineiramente está submetido.

Além disso o sujeito contemporâneo manipula nas suas mãos um pequeno aparelho ao qual assiduamente dirige seu olhar, um dispositivo eletrônico com uma tela digital, na qual visualiza e intercambia dados em forma de imagens contundentes e textos substancialmente breves.

E por que um smartphone? Talvez porque não exista, pelo acúmulo cultural que nele existe, outro exemplo mais eloquente da tecnologia definidora deste tempo. O smartphone é o segundo cérebro do homem no século 21 ou do século 21, um segundo cérebro que esse homem carrega na mão — não mais no bolso ou na sacola, como na pré-história do telefone celular, mas na mão (TEIXEIRA COELHO, 2015).

As novas tecnologias da informação têm aumentado a capacidade de visualização e compartilhamento de imagens. Um mundo de realidades virtuais que, pela velocidade com que são interpretadas e compartilhadas, se transformam

em fugazes, planas, carentes de densidade. As comunicações se propagam através de redes interconectadas de alcance mundial, a um ritmo rápido e contínuo, em uma miscelânea aparentemente aleatória que faz rapidamente esquecer qualquer emoção genuína.

Esta tendência se juntaria, evidentemente, a da sociedade do espetáculo, tal como a descreveu Guy Debord. A superfície deslizante das telas não retém nada; nela, toda explicação possível se torna nebulosa e se apaga, contentasse em fazer desfilar palavras e imagens espetaculares, que já estarão esquecidas no dia seguinte. E quanto mais digitais, mais chamativas são as imagens (LÉVY, 1999).

As imagens fixas ou em movimento se apresentam em um devir contínuo que o sujeito absorve sem tempo de assimilar. Pensadores como LÉVY (1999) e VIRÍLIO (1997) constatarem que se passa de uma informação a outra, seja nos telejornais ou nas diversas páginas da *web*, em forma consecutiva, sem a necessária discussão, exame ou envolvimento na temática.

La ciudad ha sido siempre un dispositivo teatral como el ágora, el atrio, el foro, la plaza de armas, etc. Ha sido, simplemente, un espacio en el que poder reunirse, un espacio público. Ahora bien, hoy en día, el dispositivo tele reemplaza el espacio público por la imagen pública y la imagen pública está descentrada de la ciudad. [...] Creo que lo que se cuestiona tras el problema del espacio virtual es la pérdida de la ciudad real (VIRILIO, 1997).

O sujeito contemporâneo se encontra assediado por estímulos visuais, mediante os quais recria a ilusão de pertencer ao mundo pelo simples fato de assimilar sensorialmente a experiência através de um universo virtual, mas sem se envolver nele. As imagens, nas telas dos dispositivos digitais, são prioridade com respeito aos textos, não só porque apresentam uma síntese capaz de gerar impacto e possibilitar compartilhamentos rápidos, porém, também porque mitigam a decepção do sujeito de não poder participar presencialmente de tudo. Resultando impossível estar fisicamente nos sítios mais remotos de onde os fatos provêm, o sujeito comuta a frustração de uma experiência incompleta pelo placebo de um intercâmbio virtual.

2. METODOLOGIA

A partir de fotografias, desenhos, ilustrações, mapas, representações ou audiovisuais é possível construir narrativas, histórias, descrições, que apresentem as temáticas a serem abordadas em situações de ensino, especialmente no campo das artes, como cenários visuais que habilitem trocas, aportes e percursos de leitura. Na paisagem urbana, as complexidades rizomáticas dos percursos traçados pelos habitantes, definem uma malha intensa de movimentos e interseções que desenham alternativas de deslocamentos. De forma análoga, a navegação por internet se assenta em um modo de recriação virtual do movimento, tal que uma informação se conecta com outra abrindo caminhos possíveis.

Uma seleção e combinação de recursos visuais e audiovisuais, aplicados como ferramentas de ensino, não direcionam seus significados em um sentido único, mas apelam por um leque de conexões com outros dados, informações e fatos da experiência.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta nova realidade, imagética e virtual, se cria alterando as noções de tempo e espaço, desde o momento que a utilização destas tecnologias recentes origina situações de simultaneidade e interação que não acontecem em tempos e espaços concretos. As artes visuais não têm sido indiferentes ao emprego destes recursos, pelo contrário, aquelas advertências de BENJAMIN (2003) sobre *“lo que se marchita de la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica es su aura”* proferidas nos começos do século XX, hoje parecem incautas para descrever o panorama contemporâneo, no qual a obra de arte tem sofrido processos de desmaterialização constantes e irreversíveis. Na atualidade, o catálogo de produções artísticas, desde fotografia, cine, vídeo, instalações, intervenções ou performances, amparadas nas novas tecnologias e veículos digitais, tem consolidado seu trânsito pelos mercados globalizados não só sacrificando conscientemente a áurea da obra, mas também negociando sua suposta unicidade, em processos contínuos de pós-produção, apropriação e ressignificação, cientes que os mesmos suportes que hoje permitem sua reprodução também possibilitam interações e mudanças de contextos, e por tanto, de significados.

Claramente fala disto CAUQUELIN (2005) quando descreve os efeitos da comunicação no mercado das artes: “A realidade da arte contemporânea se constrói fora das qualidades próprias da obra, na imagem que ela suscita dentro dos circuitos de comunicação”. A imagem reproduzida, intervinda, pós-produzida, interferida e remixada é a nova áurea multiplicada e diversificada que deixou de ser sacra. Uma espécie de licenciabilidade que também projeta a visibilidade das obras para além da esfera artística. Os prefixos ‘neo’, ‘pre’, ‘pós’ ou ‘trans’ parecem obedecer a esta tendência por torná-las legíveis dentro de temáticas culturais atuais.

No seu texto sobre a pós-produção educativa, MIRANDA (2015) afirma que *“la condición actual de las artes visuales debe ser una oportunidad más que la base de un lamento por algo que se perdiera en la historia oficial del arte”*. Enquanto, a educação em artes tradicionalmente se centrava em compreender o sentido da obra a partir de sua materialidade – a obra objeto – e de seu enraizamento em um momento histórico dado, a cultura estética contemporânea, reproduzindo a obra em contextos hipotéticos e modificando os formatos de exibição, se empenha na multiplicação dos sentidos possíveis.

4. CONCLUSÕES

Afirma MIRZOEFF (2003) que: *“la cultura visual no depende de las imágenes en sí mismas, sino de la tendencia moderna a plasmar en imágenes o visualizar la existencia”*. Nesse sentido, ou seja, na atual conjuntura da cultura visual que se expande e intensifica, o ensino de artes deveria consistir em criar e provocar situações educativas que requeiram a utilização, reutilização, combinação e mistura de imagens do vasto repertório contemporâneo. Recomenda MIRANDA (2015) que compete ao educador em artes interpretar e refazer as imagens, os sons e, em geral, todas as percepções e situações geradas a partir destas mudanças tecnológicas que caracterizam a nova cultura visual; considerando o real não mais como aquilo tangível, porém, como aquilo que foi produzido virtualmente por meio

das telas dos computadores, das câmeras ou através dos inúmeros dispositivos e aplicativos digitais que saturam a vida moderna.

As propostas educativas deveriam contemplar as circunstâncias específicas em que a cultura opera, com a convicção de que só desde um conhecimento das condições em que a existência se desenvolve é que o ensino – seja nas artes, seja em geral – poderia construir aprendizagens, criar narrativas e gerar ações que incidam na vida humana.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUDELAIRE, C.; RUSKIN, J. **Paisagem moderna**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

BENJAMIN, W. **La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica**. México: Itaca, 2003.

CAUQUELIN, A. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins, 2005.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MIRANDA, F. Postproducción educativa: la posibilidad de las imágenes. In: MARTINS, R.; MIRANDA, F.; OLIVEIRA, M.; TOURINHO, I.; VICCI, G. **Educación de la Cultura Visual: conceptos y contextos**. Tomo I. Montevideo: IENBA, 2015, p. 38-61.

MIRZOEFF, N. **Una introducción a la cultura visual**. Barcelona: Paidós, 2003.

TEIXEIRA COELHO, J. **Com o cérebro na mão. No século que gosta de si mesmo**. São Paulo: Itaú Cultural – Iluminuras, 2015.

VIRILIO, P. **El Ciber mundo, la política de lo peor**. Madrid: Cátedra, 1997.