

Introdução

O surgimento de um novo hábito de vida social, no qual os indivíduos são estimulados ao uso diário do computador e estimulados ao acesso rápido de informações atualizadas, à internet (web sites), a ciberespaços (redes) e a interconexões mundiais de bancos de dados, criou outros padrões de comportamentos. A revolução tecnológica, responsável pela introdução da linguagem da informática na vida das pessoas, inaugurou práticas, costumes e modos de pensar, assim como valores, diferentes no que se refere à aquisição de conhecimento. Observa-se a inundação e o transbordamento de dados informativos, que se multiplica e que se acelera, com a enorme quantidade de links, redes e hipertextos disponíveis.

As possibilidades de visualização de uma obra de arte foram multiplicadas com a introdução dos meios eletrônicos. Definir e conceituar uma obra, por exemplo, pode se dar através de um processo interativo entre um Banco de Dados e o usuário de um computador, interessado em obter informações histórico-críticas a respeito de um artista ou de uma obra, não recorrendo ao espaço museológico. A linguagem da informática viabilizou este acréscimo visual e informativo com relação aos antigos acessos às

* Proposta de apresentação no 3º Congresso Internacional de Gestão da Tecnologia e Sistema de Informação TECSIFE USP, São Paulo, 31 a 02 de junho de 2006.

¹ Doutora em História da Arte do século XX pela Universidade de Paris IV- Sorbonne, Conservadora com especialização em museus pela École Nationale du Patrimoine, Paris, França. Professora de Pós-Graduação na área de Artes Visuais e seus efeitos na ECA-USP, Pesquisadora em História da Arte no século XX no Mac_ USP, Coordenadora da Escola do MASP.

obras em um espaço físico determinado ou através de um instrumento informativo estático como um catálogo, livro ou revista.

"As telecomunicações geraram um dilúvio por conta da natureza exponencial, explosiva e caótica de seu crescimento"². O espaço físico ou geográfico ordinário e da temporalidade do relógio e do calendário, da narrativa clássica, se tornaram totalmente independentes do espaço – tempo de referência da virtualização. Transformado pelas redes eletrônicas, o padrão de comunicação atual incorporou novos modos de interação e introduziu uma outra configuração de relações subjetivas.

O humano é convidado a passar para o outro lado da tela, a transportar-se para a chamada realidade ampliada. A possibilidade de reapropriação e de recombinação material da mensagem por seu receptor é um parâmetro fundamental para se avaliar o grau da interatividade³. "A sincronização substituiu a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo"⁴.

Os novos estilos de comportamento encontrados na chamada "sociedade da mídia", ou seja, na sociedade do espetáculo, caracteriza-se pela utilização exacerbada de recursos eletrônicos sem que isto seja sinônimo de acesso ao conhecimento. A desmaterialização da informação tem gerado uma forma ficcional, rápida e virtual de conhecimento, sem que se questione a função real deste tipo de informação.

A aquisição de conhecimento via simulacro, onde a materialização da informação se processa de forma pouco controlada no tocante a sua produção e qualidade, é caracterizada pela perda da corporalidade da informação, operando, na maioria das pessoas, de forma a homogeneizar o conhecimento e, muitas vezes, segundo uma operação de interesse econômico, repercutindo a lógica do capitalismo da sociedade de consumo.

Essas mutações tecnológicas, com elementos nômades e dispersos, e, com sofisticadas possibilidades de elaboração visual, realizam um trabalho de grande sedução através do "não estar presente": efeitos alucinantes, informação desterritorializada, não pertencer a nenhum lugar⁵.

² LEVY, P. *Cibercultura*, São Paulo, coleção Trans, ed. 34, 1999, p. 13.

³ Id. p.79.

⁴ LEVY, P. *Não estar presente: a virtualização como êxodo*, in: *O que é virtual?*, São Paulo, ed.34, 1996, p.21.

⁵ Id. p.19.



É impos-
dos signos
vida e ao n
cultura⁶. A
da transmi

A infor-
gens artist
sentação p
indexação
mento, no
quada ind

As nov
mas por c
de sua me
contempo
sentido.

Uma in-
-se extrer
História d
exemplo,
cultural: o
é de resp

Um e
uma form
cendo o
tempo e a
tico deve
ria cultura

⁶ LEVY, P.

⁷ THUILL
multimé
du 23, 1

⁸ URBAN
tion, co
p. 24 -

É impossível separar o humano de seu ambiente material, assim como dos signos e das imagens por meio dos quais ele proporciona sentido à vida e ao mundo, as tecnologias são produto de uma sociedade e de uma cultura⁶. A tecnologia contemporânea tem influenciado o desenvolvimento da transmissão e da difusão dos nossos valores artísticos e culturais.

A informática por sua vez não tem princípios fundamentados em imagens artisticamente elaboradas. O seu sistema iconográfico e a sua representação pertencem a outro universo e a outro referencial. Os esforços de indexação mais audaciosos e as suas inúmeras tentativas de aprimoramento, no sentido de melhorar a associação da imagem com uma adequada indexação, resultaram em aplicações ainda limitadas⁷.

As novas possibilidades de acesso às imagens suscitaram entusiasmo, mas por causa da utilização do material indexado e em função sobretudo de sua mediocridade, elas representam um obstáculo cruel para a nossa contemporaneidade. O computador gera uma imagem mas não gera o seu sentido.

Uma indexação pensada e aprimorada com constantes revisões revela-se extremamente necessária para as áreas de Fundamentos, Crítica e História da Arte. A colocação em cena para a sociedade de um evento, por exemplo, seu testemunho como competência legítima de representação cultural: o seu sentido histórico, sua identidade artística, social e ideológica, é de responsabilidade e deve ser arbitrada por um Historiador de Arte.

Um evento deve ter uma mensagem a transmitir a seu público e, ser uma forma de dar valor e simbolizar a cultura⁸, conservando e fortalecendo o seu sentido, afirmando a identidade cultural frente a um outro tempo e a uma outra história. O critério de seleção de um patrimônio artístico deve se refugiar em valores cujo discurso proteja a história e a memória cultural e não só promover o marketing da empresa partidária.

⁶ LEVY, P. *Cibercultura*, São Paulo, coleção Trans, ed. 34, 1999, p.22.

⁷ THUILLIER, J. *Le conservateur, le patrimoine et les nouvelles images* in: Patrimoine et multimédia: le rôle du conservateur, Paris, Colloque de l'École Nationale du Patrimoine, du 23, 24 et 25 octobre 1996, La Documentation Française, 1997, p. 279-283

⁸ URBAIN, Jean-Didier "La fièvre conservatrice: expansion ou déplacement" in Tri, sélection, conservation quel patrimoine pour l'avenir. Paris, École Nationale du Patrimoine, p. 24 -32.

Museus Virtuais

Os museus estão metaforicamente acessíveis pela Internet significando o surgimento de novas preocupações museológicas e museográficas para os profissionais de museus. Ampliar a consciência humana através do que ficou conhecido como ciberespaço, ou seja, através do espaço das formas e das idéias em interação, mediado por uma concepção de inteligência coletiva, reservatório dinâmico de informação, característica do mundo virtual, é um empreendimento que provoca e instiga o conhecimento.

O museu está entre as primeiras instituições culturais a tirar vantagem do potencial do avanço tecnológico. O risco de redução do número de visitantes aos museus reais devido ao acesso rápido e sem limites geográficos aos webmuseus representa um bom exemplo das inquietações frente a essas inovações⁹.

O modo segundo o qual o conteúdo de um objeto de arte é exposto, as circunstâncias nas quais a obra de arte se apresenta, conduz e determina a sua significação. Cada vez mais esforços estão sendo empreendidos na formulação de espaços e processos de produção, divulgação e interpretação, relativos ao universo da arte em meio digital.

Com o surgimento de novos canais de promoção da arte os museus são condenados a uma sobrevivência medíocre se não se filiarem a um sistema democrático herdado dos salões de arte, que tem como centro a multimediação e a re-codificação do saber artístico. É verdade que a arte tem compromisso com a *estesia* e com a sensibilidade e se mostra, mas não se demonstra.

O uso da informática pelos museus e por historiadores de arte é um fato que modificou o hábito de trabalho em diferentes planos. O instrumento multimídia a ser utilizado depende dos projetos, objetivos e funções que cada instituição administra e também das suas variadas identidades.

Para Marty¹⁰, podem-se identificar ao menos quatro importantes recursos oferecidos pelas tecnologias informáticas: a) a administração da cole-

⁹ BEARMAN, David in: *Curating (on) the web: museums in na interface culture*, disponível em <http://www.archimuse.com/mw98/papers/dietz..>

¹⁰ MARTY, P. *JASIS: Journal of American Society for the Information Science*, vol. 50, n.12, 1999, pp.1083-1091.



ção, docu
c) versão c
d) website
versal, que
numero ma

Como a
como objet
mos, enqu
de um pro
Deve-se le
por docum
mas, e, op
cessadas

Às ima
de detalhe
interativida
do próprio

O com
gem do o
dimensões
dução do
como me
capacidad
mental e p

A inter
realidades
um proce
percepção

¹¹ BARBIL
visite v

Docume

¹² Idem p.

¹³ LEVY, P.
p. 29.

¹⁴ FORES

ção, documentação da obra informatizada b) apoio administrativo c) versão digital da obra de arte que permite pesquisas e detalhamento d) website do museu acompanhado de textos multimídia de alcance universal, que favorece o conhecimento e o entendimento da coleção por um número maior de pessoas.

Como as competências em informática evoluem constantemente e tem como objetivo ser um produto de marketing, a dificuldade que nos deparamos, enquanto interlocutores de uma coleção museológica, é a da escolha de um programa. É sempre difícil saber qual o programa mais adequado. Deve-se levar em consideração as “unidades de informação”, isto é, optar por documentos que tem facilidade de serem lidos em diferentes programas, e, optar pela facilidade de acesso ao conteúdo das informações processadas ¹¹.

Às imagens de alta resolução, por exemplo, possibilitam o isolamento de detalhes da obra, e o seu respectivo aumento, possibilitam um nível de interatividade e intervisualidade: se aproximar e se distanciar da obra, fruto do próprio programa, que as vezes a deforma ¹².

O computador como meio de comunicação e ordem da sintaxe da imagem do objeto de arte, fornece dados perceptuais e cognitivos, onde as dimensões temporais e espaciais representam um papel decisivo na produção dos significantes da obra de arte. “As tecnologias intelectuais” como menciona Levy ¹³, “aumentam e modificam a maioria de nossas capacidades cognitivas: memória, raciocínio, capacidade de representação mental e percepção”.

A interatividade se apresenta como um intermediário, é o diálogo entre realidades distintas. A interação de sentidos, nascida da simulação, evoca um processo de modificação da realidade objetiva, e uma estimulação na percepção, nos potenciais imaginários e sensíveis ¹⁴ daquele que interage.

¹¹ BARBILLON, C. *Écrire pour le multimédia: l'exemple du cédérom Le musée d'Orsay, visite virtuelle* in: Patrimoine et multimédia: le rôle du conservateur, Paris: La Documentation Française, 1997, p. 113.

¹² Idem p. 109-110.

¹³ LEVY, P. *A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência*. São Paulo, ed. 34, p. 29.

¹⁴ FOREST, Fred *Pour un art actuel: l'art à l'heure d'Internet*. Paris, L'Harmattan, 1998.

Os ambientes digitais, propiciam uma imersão sensorial, criam um processo de interação e inclusão do jovem usuário do computador na situação perceptiva, a percepção de natural e objetiva da obra de arte se torna uma re-criação, uma construção relativa e provisória do objeto de arte. Como já afirmava Marcel Duchamp "é o espectador que faz a obra", ou ainda como mencionava Lygia Clark, "no meu trabalho, se o espectador não se propõe a fazer a experiência, a obra não existe".

As novas possibilidades e os novos registros para a história da arte

As novas tecnologias permitem o fluxo de informações praticamente instantâneo, a comunicação globalizada, onde o fenômeno de mundialização ganha grande sedução, criou comunidades on-line onde enxergar o mundo e as produções culturais vindas do além, tornam-se acontecimentos possíveis: poder ter acesso visual a diferentes formas de pensamento estético é realmente interessante. O acesso ainda que virtual a culturas pouco visitadas, regionais, pouco difundidas e reconhecidas é de grande valia.

A historiografia é um dos modos de representação dos mais antigos. Enquanto discurso a historiografia cria simultaneamente nomes próprios e formas de descrição e narrativas oferecendo a seus recitais uma transcendência e uma duração ultrapassando a simples repetição, tornando os fatos inseparáveis de uma relação cívica, política, social e ética. Tudo o que não é histórico, que não se contextualiza, que não tem precedente, é privado de reconhecimento e de universalidade; como compreender esta proliferação de imagens virtuais característica de nossa época¹⁵?

A transmissão cultural desmaterializada provoca a emergência de códigos conceituais situados no simulacro e no descontextualizado. Quais são os parâmetros que legitimam o discurso de uma arte produzida e percebida numa outra organização espacial e topológica, em uma outra imersão sensorial, provocada pelas diferentes tecnologias? Qual é o patrimônio cultural que transmitimos às gerações do século XXI? Como se estabelece os traços da memória, o sentido histórico, a identidade cultural de uma socie-

¹⁵ COHEN, S. *L'historiographie en question*. Paris, Art Press, n. 246, p. 36-42, mai 1999.



dade cujo
única per

Se qu
de arte p
ções: ver
obras de
muitas ve
sobre as
mento e a
sas reflex
a obra de
gerais so
tos estão
aquilo qu
vidades c

No ur
estão alé
de escala
imagens
outro sis
objeto vi
uma imp
percepçã
como m
suas sen

Cons
objetos
uma hist
sam afir

¹⁶ HEGEL
p. 38-4

¹⁷ VIOLA

¹⁸ SKOR
Sélect
Patrim

dade cujo imperativo são as constantes transformações e a mudança à única permanência na construção histórica do presente?

Se questionarmos a observação científica do conceito do que seja *obra de arte* para a História da Arte, nos deparamos com algumas considerações: vemos a ciência das artes se ocupar dos aspectos exteriores as obras de arte, de épocas antigas ou recentes. Esses detalhes exteriores, muitas vezes, que as classifica na história da arte e propõe considerações sobre as obras é o que possibilita o reconhecimento histórico, o esclarecimento e a compreensão das origens e da época retratada. No interior dessas reflexões históricas, nos pontos de vista salientados e reunidos sobre a obra de arte, no entanto, já se apresentam juízos, critérios e enunciados gerais sobre as teorias nas quais as reflexões se inserem. Em tais preceitos estão também a formação do gosto, o juízo sobre as obras de arte, aquilo que se refere às observações empíricas sobre as capacidades e atividades da alma, no culto à aparição da obra de arte¹⁶.

No universo digital não há materialidade, as possíveis composições estão além do tradicional espaço físico e concreto, não há noção *a priori* de escala para a obra de arte, nem determinadores de ponto de vista. As imagens virtuais são entendidas como elementos que pertencem a um outro sistema de signos e referenciais. O valor e o significante de um objeto virtual caracteriza-se por uma total abertura, a partir não mais de uma impressão visual, ou de um processo de contemplação, mas de uma percepção compartilhada, da ressonância entre perceptor e percebido como momento fundamental, a partir do espaço em que o cérebro cria suas sensações visuais”¹⁷.

Conservar objetos em uma coleção de arte¹⁸ só tem valor se estes objetos possam representar, simbolizar, comunicar, e significar parte de uma história silenciada, cuja banalidade do visível e do fazer enxergar possam afirmar a identidade daquilo que o traço ou fragmento relata. A lógica

¹⁶ HEGEL, G.W.F. *Cursos de Estética I*, São Paulo, ed. Universidade de São Paulo, 2001, p. 38-42.

¹⁷ VIOLA, Bill

¹⁸ SKORKA, L. *Tri et Conservation: adapter les critères à une situation locale* in: Tri, Sélection, Conservation quel patrimoine pour l'avenir? Paris, École Nationale du Patrimoine, ed. Du Patrimoine, 2001, pp. 38-43.

da conservação só se produz no transporte do sentido histórico-cultural para uma atemporalidade dos fatos que se opõem ao esquecimento.¹⁹

“Assistimos hoje a um surpreendente salto da criação cultural, um impulso da sensibilidade e da consciência coletiva, paralelo aos desenvolvimentos das comunicações e das tecnologias da inteligência (...) mundos onde o nascimento, as grandes etapas da vida e da morte se repetiam de forma quase inalterada no turno das gerações, mundos onde os papéis eram bem fixados e se podia ser um homem, uma mulher, um genitor ou um filho, integrando-se a uma ordem cósmica através de rituais, memórias e história, que tudo sacralizava, e embalsamava (...) não existem mais.”²⁰

A preocupação em deixar acessível o patrimônio histórico a um número maior de pessoas, situada no modelo de sedução e consumação, devoradas pelo espetáculo e pela animação, conseguiu criar um outro tipo de objeto cultural, síntese e imagem do verdadeiro, criado a partir de ferramentas sofisticadas.

As inovações tecnológicas possibilitaram diferentes modos de visualização de uma obra, diferentes perspectivas quanto à visão tradicional: visão de pontos espaciais definidos, diferentes iluminações, reflexos, sombras e coloração. Essas múltiplas visualizações da obra de arte, que muitas vezes enriquecem a imagem privam o grande público da autenticidade, melhoram a qualidade de apresentação da obra, mas criam para o historiador de arte um problema de credibilidade e de fidedignidade.

É necessária a participação do Historiador de Arte na concepção de bancos de dados de imagens de obras de arte para que, como em um catálogo de exposição, a manipulação da imagem possa garantir o rigor máximo quanto à reprodução fidedigna da obra. A solução técnica para problemas que surgem durante o processo de indexação da imagem da obra de arte (configuração da imagem: qualidade e resolução, filtros e controles, tamanho de hiper-textos referenciais) é relativamente simples quando detectada no início do projeto, durante a fase de elaboração e experimentação dos agentes interveniente no programa utilizado.

¹⁹ HEGEL, G.W.F. *Cursos de Estética*, São Paulo, Edusp, p. 38.

²⁰ LEVY, P. *A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência*. São Paulo, ed. 34, p. 126.



Ora r
ratividad
códigos
interface
vai existi
um desc
espaço a
realidade

Segu
dimensã
universal
escrita a
de pensa
suas verc

O un
do espíri
vezes, o c
unificaçã

Os nc
ampliaçã
tas vezes
de alta d
aos estud
síveis, da
buições, a
detalhes

²¹ TRAMU
VIII, 199

²² JAMESC
p. 79 “o
é totalm
moment
coisas.

²³ LEVY, P.
p. 147.

Ora não se deve esquecer, como menciona bem Tramus²¹ que a interatividade virtual, como categoria da comunicação, obedece a regras e códigos delimitadas pelos interagentes, em obediência à máquina e suas interfaces²². “Para a percepção daquele que apreende a imagem sempre vai existir uma deformação. É lógico que a imagem virtual é um recorte e um desdobramento da realidade, constitui uma reconstrução de um espaço arbitrário, muitas vezes recomposto ou decomposto quanto a sua realidade concreta”.

Segundo Pierre Levy²³ “O computador nos transporta para uma outra dimensão: a da inteligência coletiva. O computador realiza a interconexão universal da maneira mais efetiva. Passamos do universal abstrato da escrita a um universal concreto que ainda não somos totalmente capazes de pensar. O universal da escrita passa pela identidade do sentido, ou seja, suas verdades são as mesmas em qualquer lugar.

O universal produzido pelo ciberespaço constitui um “em qualquer lugar” do espírito humano por meio de uma interconexão efetiva, liberando muitas vezes, o conteúdo das mensagens de sua função original, de seu sentido, de unificação.

Os novos tratamentos da imagem trouxeram ao historiador de arte a ampliação das possibilidades de leitura da obra de arte, identificando muitas vezes conteúdos na imagem que outrora não se percebiam. A imagem de alta definição possibilitou um aprofundamento e maior esclarecimento aos estudos referentes à obra de arte, análises revolucionárias foram possíveis, da superfície ao suporte da pintura, da verificação de datas e atribuições, à identificação de assinaturas. A edição em tamanho incomum de detalhes de uma imagem permitiu um novo modo de análise e consulta a

²¹ TRAMUS, M.H. *Dispositifs interactifs d'images de synthèse*. Paris, Université de Paris VIII, 1990.

²² JAMESON, F. *A cultura do dinheiro: ensaios sobre a globalização* Petrópolis, Vozes, 2001, p. 79 “o moderno é então imaginado como o momento em que o corpo individual já não é totalmente significativo em si. Se pensarmos na modernidade cientificamente, este é o momento de Copérnico: nós (o corpo humano) não somos mais a medida, o centro das coisas.

²³ LEVY, P. *A conexão planetária, o mercado, o ciberespaço, a consciência*. São Paulo, Ed. 34, p. 147.

obra de arte, possibilitando a leitura de características não perceptíveis a olho nu.

Outra possibilidade criada através das novas tecnologias é a restauração virtual, onde é possível a simulação da retirada ou da integração de camadas de vernis, a simulação do acréscimo de novas pigmentações ou a superposição de camadas pictóricas recurso adicional de pesquisa, que possibilitam hipóteses de estudo que ajudam a justificar a escolha técnica, estética ou histórica do Historiador de Arte frente a uma intervenção sobre a obra de arte.²⁴

A tecnologia da informática cria uma nova gramática para as imagens, é evidente que a arte tradicional e a infográfica recorrem a métodos diferenciados para perceber o tempo e o espaço, mas se pode pensar hoje, que virá o tempo onde a imagem infográfica vibrará sob o mesmo diapasão de qualidade que as artes tradicionais, como menciona Kawaguchi²⁵.

A História da Arte, conceituada e escrita a partir da inclusão da noção virtual de obra de arte, diferente de uma historiografia conservadora, com princípios e referenciais pré-estabelecidos, deve ser concebida considerando os novos pensamentos visuais, a partir de suportes dinâmicos, oriundos da simulação, em adaptar-se as estruturas referenciais de percepção e recepção vigentes. Trata-se de um momento de descobertas de novas potencialidades que inaugura a "era da civilização virtual", descrita por Damer²⁶ como uma combinação mágica dos mundos físico e virtual.

O ciberespaço como lugar de formação cultural

A multiplicação de museus é um traço característico da nossa época. Os museus não são depósitos de coleções, mas maneiras de explorar as formas em todas as dimensões: museus de belas-artes, museus históricos, museus científicos etc.

Podemos pensar que se a função principal do museu não é a de conservar objetos concretos, mas de "por em cena" as formas apresentadas,

²⁴ LAHANIER, C. *La peinture à l'épreuve de l'image numérique: le Laboratoire de recherche des musées de France et la base Narcisse in: Patrimoine et multimédia: le rôle du conservateur*, Paris: La Documentation Française, 1997, p.23-29.

²⁵ KAWAGUCHI, Y. in: Plaza, J. *Arte e Interatividade: autor-obra-recepção*, São Paulo, Ars n. 2, ano 1, 2003, p. 16.

é facilmente
de instalações
maneira mais
exposições v
das velhas e
nais?

"Como s
ensino, pela
comunicação
tores de obra
missão direta
cente de rec

Segundo
crições clara
ções culturais
tura. A cultur
cada vez ma

É engraç
consciência
o real, que o
expansão da
enquadrar o

²⁶ DAMER, B
Peachpit P

²⁷ LEVY, P. A
ed. 34, 200



é facilmente previsível que os museus do futuro se organizarão em torno de instalações de realidade virtual que permitam explorar suas coleções de maneira mais envolvente, enriquecedora, e mesmo mais inteligente. Serão exposições virtuais on-line, com obras quase vivas, que ocuparão o lugar das velhas e empoeiradas obras de arte e objetos de coleções tradicionais?

“Como se transmite a cultura? Pela imitação, pela imersão, pelo ensino, pela aprendizagem, pela comunicação (...) todas as formas de comunicação se enlaçam e se multiplicam hoje no ciberespaço. Os produtores de obras e de mensagens culturais propõem cada vez mais a transmissão direta de seus trabalhos no ciberespaço, uma parte também crescente de recepção da cultura interage neste espaço universal”.

Segundo ainda Levy²⁷ “Em algumas décadas será difícil oferecer descrições claramente distintas do que serão museus, bibliotecas e instituições culturais que tem um único objetivo: transmitir e experimentar a cultura. A cultura, para Levy, é menos o inventário das obras que o espaço, cada vez maior, que essas obras nos permitem habitar e explorar”.

É engraçado, que o virtual torna ainda mais perceptível a relação da consciência com o mundo, mas é um erro pensar, que o virtual substituirá o real, que os deslocamentos físicos serão substituídos pela proposição de expansão da consciência, pela idéia de uma inteligência coletiva, seria enquadrar o humano em um determinismo.

²⁶ DAMER, B. *Avatars: exploring and building virtual worlds on the internet*. Berkeley, Peachpit Press, 1998.

²⁷ LEVY, P. A *Conexão Planetária: o Mercado, o ciberespaço, a consciência*, São Paulo: ed. 34, 2001, p.149.

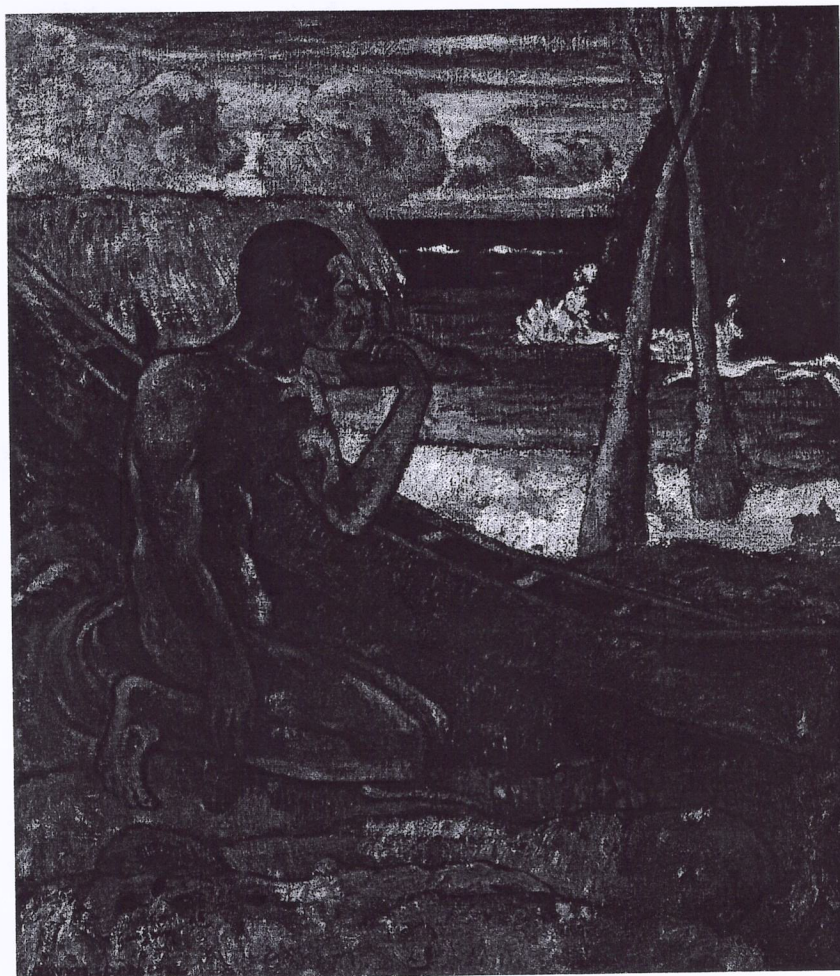


O Grande Pinheiro, de 1890-96,
Paul Cézanne
Museu de Arte de São Paulo
Diferentes detalhes da obra

Ilustração 1: As paisagens de Cézanne contêm uma alteração profunda na representação do espaço. O espaço na pintura deixa de ser físico, objetivo e exterior, passando a ser intelectual, subjetivo e perceptivo. Sua concepção pictórica é cerebral. A pintura perde sua profundidade; o plano da tela é ressaltado como expressão prioritária. Cézanne expressa em *O Grande Pinheiro*, do MASP, como ele entende a ordem da natureza, "A paisagem se pensa em mim e eu sou sua consciência", dizia Cézanne. "Os sentimentos deformam, mas o espírito forma", dizia Georges Braque, co-fundador, com Picasso, do Cubismo analítico. O Cubismo não queria mostrar as coisas como os olhos as vêem mas como a inteligência as percebe, procurando a essência e não a impressão ou a sensação, satisfazendo a inteligência e a razão.



Ilustração
das por s
seus perso
por aspect
tos da pais
gem e o se
ne desfaze
questões e



O Pobre Pescador, de 1896,
Paul Gauguin
Museu de Arte de São Paulo
Diferentes tonalidades

Ilustração 2: As paisagens de Gauguin contêm formas estilizadas, marcadas por seus contornos e cores fortes. A exemplo do *Pobre Pescador*, seus personagens e cenas são caracterizados pelo exotismo e, às vezes, por aspectos folclóricos. Apesar de Gauguin descrever vastamente aspectos da paisagem que compõe seus trabalhos, a tensão interior do personagem e o sentido de sua existência é que marcam suas telas. Gauguin tenta se desfazer dos aspectos de ser civilizado, mas não se libera de suas questões existenciais características do meio social em que foi criado.



O *Passeio ao Crepúsculo*, de 1889-90,
 Vincent Van Gogh
 Museu de Arte de São Paulo
 Diferentes filtros de cor

Ilustração 3: Através de um mundo intensamente colorido, e carregado emocionalmente pela expressão de seus sentimentos, Vincent Van Gogh traduz uma visão que chega a ser considerada violenta, e até mesmo agressiva, pela sinceridade com que trabalha as cores em sua tela, prefigurando o Expressionismo, através de suas livres pinceladas, e o caminho em direção à abstração gestual. Vincent, na paisagem *Passeio ao Crepúsculo*, propõe, através de estranhas formas compostas por múltiplas linhas tortuosas, carregadas de preto, uma noção não de jardim vulgar, mas uma noção de paisagem desenhada pelo sonho, estranha à realidade. O espaço noturno criado nesta pintura refere-se ao relacionamento que normalmente queremos estabelecer com a natureza dos elementos, através da aparência real do mundo.



Introdução

Ao t
 res enfi
 natureza
 gem qu
 e de ref
 tas fora
 do miste
 ceitos s
 não só a
 letras.

Com
 transpu
 lico da
 teológico
 compre
 dos, no
 sublinha

* O pre
 Reis, i
 do Dr
 Gonça