

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**  
**NÍVEL MESTRADO**

**JULIETH CORRÊA PAULA**

**PASSAGENS E MATERIALIDADES DO FOTOGRÁFICO NAS IMAGENS DE**  
***PRINT SCREEN***

**SÃO LEOPOLDO**

**2016**

Julieth Corrêa Paula

PASSAGENS E MATERIALIDADES DO FOTOGRÁFICO NAS IMAGENS DE *PRINT*  
*SCREEN*

Dissertação de mestrado apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

Orientação: Prof. Dr. Fabrício Lopes da Silveira

SÃO LEOPOLDO

2016

P324p

Paula, Julieth Corrêa

Passagens e materialidades do fotográfico nas imagens de print screen / por Julieth Corrêa Paula. – 2016.

120 f.: il.; 30 cm.

Dissertação (mestrado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, São Leopoldo, RS, 2016.

“Orientação: Prof. Dr. Fabrício Lopes da Silveira.”

1. Print screen. 2. Fotografia. 3. Materialidades. 4. Imagem técnica. 5. Cultura digital. I. Título.

CDU: 77

Julieth Corrêa Paula

PASSAGENS E MATERIALIDADES DO FOTOGRÁFICO NAS IMAGENS DE *PRINT*  
*SCREEN*

Dissertação de mestrado apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

Orientação: Prof. Dr. Fabrício Lopes da Silveira

Aprovada em 08 de abril de 2016.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Norberto Khun Junior – FEEVALE

---

Profa. Dra. Sonia Estela Montaña La Cruz – UNISINOS

---

Prof. Dr. Fabrício Lopes da Silveira (Orientador) – UNISINOS

## AGRADECIMENTOS

Registro a minha gratidão a todos que me apoiaram e incentivaram durante as travessias desta pesquisa:

Ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos e à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), pela oportunidade de formação e financiamento da pesquisa com a bolsa Capes/PROSUP.

Com todo amor, agradeço à minha mãe, Jacira Corrêa, por ser um grande exemplo de força e afetos.

Ao meu amado Alex Damasceno, agradeço por todo carinho, pelas descobertas, pelos melhores e mais sinceros sorrisos da minha vida.

A Mário Damasceno, Vitória Damasceno e Alan Damasceno por terem me acolhido como parte da família.

Com admiração, agradeço à querida amiga Lorena Risse, por caminharmos juntas e descobrirmos, a cada desafio, que não somos obrigadas a nada.

Agradeço a Brunella Velloso e a Brenda Palheta por estarem sempre ao lado e demonstrarem que a amizade permanece mesmo à distância.

Aos amigos que conheci no Rio Grande do Sul, agradeço a companhia e as discussões tanto acadêmicas quanto triviais. Em especial, a Luan Nesi, Reizel Cardoso, Carol Govari e Izabel Vissoto.

Ao meu orientador, Fabrício Silveira, agradeço pelo respeito e trabalho demonstrado ao longo de nossas conversas. A atenção despendida foi importante para o desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos demais professores e colegas do programa pela disposição e conhecimento.

Por fim, agradeço a Deus e as Deusas, pela proteção.

*“Eu atravesso as coisas – e no meio da travessia  
não vejo! – só estava era entretido na ideia dos  
lugares de saída e de chegada”.*

*(Guimarães Rosa)*

## RESUMO

Interessados em compreender as potencialidades fotográficas para além de suas fronteiras, entendemos o *print screen* (*captura de tela*) como um processo alternativo ao ato fotográfico convencional. Baseada nessa premissa, a presente dissertação aborda os modos como o *fotográfico* se inscreve nas imagens produzidas através do *print screen*. As reflexões de Flusser, Bellour, Couchot, Soulages e Machado sobre a imagem técnica orientam a construção do objeto no contexto da cultura digital. A fundamentação teórica se deu em consequência dos princípios epistemológicos oriundos da Teoria das Materialidades da Comunicação. Para dar conta de um conjunto tão heterogêneo de imagens, propomos uma metodologia que articula dois gestos heurísticos: o *tatear*, nos termos de Flusser e as constelações benjaminianas. A partir deles, realizamos um mapeamento dos usos do *print screen* e sistematizamos as imagens em nove categorias: Método de pesquisa, Uso cotidiano, Google Street View, *Videochat*, Narrativa de videogame, Artes Visuais, Citacional, Tutorial e Redes sociais. Traçamos duas linhas imaginárias que atravessam essas constelações e estruturam o material empírico. A primeira linha indica as imagens informativas, resultantes de processos que partem de dados do mundo concreto. Já a segunda linha abrange as imagens redundantes, computadorizadas, isto é, geradas por meio de cálculos numéricos. Dada essa composição, selecionamos duas obras da constelação Artes Visuais – as séries *Pulsão escópica*, de João Castilho, e *DSL*, de Eric Rondepierre – e oito *screenshots* de Narrativas de videogame, de vários autores. Observando esse *corpus*, identificamos elementos como a pausa, o enquadramento, a textura, o grau de analogia com a realidade, que fixam as especificidades técnica e estéticas do fotográfico.

**Palavras-chave:** *print screen*; fotográfico; materialidades; imagem técnica; cultura digital.

## RESUMEN

Interesados en comprender las potencialidades fotográficas más allá de sus fronteras, entendemos el *print screen* (captura de pantalla) como un proceso alternativo al acto fotográfico convencional. Basados en esta premisa, esta disertación analiza los modos en que el fotográfico está inscrito en las imágenes producidas por el *print screen*. Las reflexiones de Flusser, Bellour, Couchot, Soulages y Machado sobre la imagen técnica guían la construcción del objeto en el contexto de la cultura digital. La fundamentación teórica se dio como resultado de los principios epistemológicos derivados de la Teoría de las Materialidades de la Comunicación. Para llevar a cabo un conjunto tan heterogéneo de imágenes, proponemos una metodología que articula dos gestos heurísticos: el tacto, de acuerdo con Flusser, y las constelaciones benjaminianas. A partir de ellos, realizamos un mapa de los usos del *print screen* y sistematizamos las imágenes en nueve categorías: Método de investigación, Uso diario, Google Street View, Videochat, Narrativas de videojuegos, Artes visuales, Citaciones, Tutorial y Redes sociales. Dibujamos dos líneas imaginarias que se curren a través de estas constelaciones y estructuran el material empírico. La primera línea indica las imágenes informativas, resultantes de los procesos que se parten de los datos del mundo concreto. La segunda línea cubre sólo las imágenes redundantes, computarizadas, que se generan mediante cálculos numéricos. Dada esta composición, seleccionamos dos obras de la constelación de Artes Visuales – las series “Pulsão escópica”, de João Castilho, y “DSL”, de Eric Rondepierre – y ocho *screenshots* de las Narrativas de videojuegos, de varios autores. Con la observación de este *corpus*, identificamos elementos tales como el descanso, el encuadre, la textura, el grado de analogía con la realidad, que fijan las especificidades técnicas y estéticas del fotográfico.

**Palabras clave:** *print screen*; fotográfico; materialidades; imagen técnica; cultura digital.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 – Mapa geral das imagens.....	18
Figura 02 – Constelação <i>Método de pesquisa</i> .....	19
Figura 03 – Constelação <i>Uso cotidiano</i> .....	20
Figura 04 – Constelação <i>GSV</i> .....	21
Figura 05 – Constelação <i>Vídeochat</i> .....	22
Figura 06 – Constelação <i>Narrativa de videogame</i> .....	23
Figura 07 – Constelação <i>Artes Visuais</i> .....	24
Figura 08 – Constelação <i>Citacional</i> .....	25
Figura 09 – Constelação <i>Tutorial</i> .....	26
Figura 10 – Constelação <i>Redes sociais</i> .....	27
Figura 11 – <i>Pulsão Escópica 1</i> .....	85
Figura 12 – <i>Pulsão Escópica 2</i> .....	87
Figura 13 – <i>Pulsão Escópica 3</i> .....	89
Figura 14 – <i>Pulsão Escópica 4</i> .....	90
Figura 15 – <i>DSL 1</i> .....	92
Figura 16 – <i>DSL 2</i> .....	93
Figura 17 – <i>DSL 3</i> .....	95
Figura 18 – <i>Screenshots</i> dos jogos <i>Enslaved</i> e <i>Mad Max</i> .....	101
Figura 19 – <i>Screenshots</i> dos jogos <i>FIFA 13</i> e <i>Life is strange</i> .....	104
Figura 20 – <i>Screenshots</i> do jogo <i>Street fighter: the movie game</i> .....	106
Figura 21 – <i>Screenshots</i> dos jogos <i>GTA IV</i> e <i>Skyrim</i> .....	107

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO: AS TRAVESSIAS DA PESQUISA</b> .....	10
<b>1. ACIONANDO O <i>PRINT SCREEN</i></b> .....	15
1.1. Mapas da pesquisa .....	17
1.2. Objeto e Objetivos .....	28
1.3. Sobre o problema .....	31
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO DA PESQUISA</b> .....	35
2.1. Notas sobre o campo não-hermenêutico .....	37
2.2. Capturas de sentidos e materialidades .....	42
2.3. Cultura Imaterial .....	44
<b>3. PRINCÍPIOS FOTOGRÁFICOS</b> .....	47
3.1. A imagem técnica .....	47
3.2. Temporalidades fotográficas.....	51
3.3. <i>Technè</i> e estética fotográficas .....	57
3.4. O fotográfico numérico.....	65
3.5. O ato fotográfico midiaticizado .....	68
<b>4. GESTOS METODOLÓGICOS</b> .....	71
4.1. Tatear é usar teclas.....	71
4.2. Constelar é observar estrelas.....	73
4.3. Componentes metodológicos.....	77
<b>5. RUMO A UMA FOTOGRAFICIDADE DO <i>PRINT SCREEN</i></b> .....	81
5.1. <i>Pulsão Escópica</i> e as Artes visuais numéricas .....	81
5.2. <i>DSL</i> e a estética da imagem borrada.....	91
5.3. Narrativas de videogame .....	99
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	111
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	117

## INTRODUÇÃO: AS TRAVESSIAS DA PESQUISA

Na definição tradicional do dicionário, a palavra *travessia* significa “viagem ou passagem através de grande extensão de terra ou de mar”<sup>1</sup>. Destacamos esse termo já na epígrafe e o adotamos para intitular a introdução pelas circunstâncias poéticas que ele contorna, na tentativa de expressar a vivência de uma caminhada, tanto positiva quanto, irremediavelmente, atribulada. É nesse misto de beleza e tormenta que reside o fascínio da travessia. É importante dizer que há outros motivos, mais pragmáticos, que justificam o uso insistente dessa metáfora. Um deles é a própria noção de *passagens* entre as imagens (PEIXOTO, 1993), que configura o cenário da cultura contemporânea. E que, por sua vez, também é inspirada na compreensão de Walter Benjamin (1985) sobre as galerias parisienses, que representavam a paisagem da sociedade moderna do século XIX. Inspirados por essa ideia de travessia, de passagens entre imagens, que iniciamos o percurso de investigação sobre o tema do fotográfico para além das suas fronteiras mais delimitadas.

A fotografia, enquanto meio de expressão e tema de pesquisa, despertou o nosso interesse ainda na graduação, em decorrência das primeiras experiências artísticas, dos trabalhos “amadores”, das participações em eventos acadêmicos. Foram, enfim, muitas as motivações que nos conduziram para a realização deste estudo. Os primeiros *insights* ou lampejos (no sentido benjaminiano) surgiram a partir dos contatos com diversas imagens que eram fabricadas por meio de diferentes processos fotográficos, sobretudo, de atos de cunho experimental que, independente do material ou do suporte utilizado, produziam sempre algo reconhecido como fotografia. Partimos de alguns questionamentos iniciais: o que definiria uma imagem fotográfica? O que a diferenciaria de outras imagens? Seria a câmera ou o clique? Todas essas questões incitavam mais perguntas acerca do que seria o *fotográfico* e de como ele compareceria nas imagens.

Desde o início da pesquisa, interessava-nos os processos fotográficos que não utilizavam a câmera ou o clique diretamente, como a cianotipia, a quimigrama, além de técnicas digitais. A partir dessa conjuntura, começamos a nos aproximar de uma noção de “fotografia sem câmera”. Mas, à medida que explorávamos as imagens, percebíamos que nem a câmera

---

<sup>1</sup> Dicionário online: <https://www.priberam.pt/dlpo/travessias>

nem o clique estavam totalmente ausentes, principalmente nas práticas digitais. Pois, algumas fotografias oriundas da captura direta da tela do computador, por exemplo, apresentavam características típicas da experiência fotográfica. O gesto de “fotografar” a tela do computador por meio de um comando como o *print screen* tornou-se uma prática comum e frequente na vida cotidiana.

Dos planos afetivos para os delineamentos teóricos e metodológicos do objeto, foi preciso abandonar alguns pré-conceitos e reconhecer as dificuldades e limitações decorrentes do exercício reflexivo. O principal desapego se deu, então, sobre a ideia da “fotografia sem câmera”, pois, embora as práticas alternativas (incluindo o *print screen*) não utilizem a câmera convencional, percebemos que ainda há uma espécie de clique minimizado. Esse vislumbre possibilitou pensar o *print screen* como uma variação do ato fotográfico, inscrito em uma automatização calculada (COUCHOT,1993), e não mais na analógica. Ao considerarmos o *print screen* como um tipo de ato fotográfico, deixamos de nos perguntar se as imagens que ele produz são ou não fotografias; pensamos ser mais produtivo problematizar como o fotográfico se instaura a partir dele. Partindo desse pressuposto, redefinimos o objeto de pesquisa contornando a heterogeneidade das imagens fabricadas a partir de processos fotográficos alternativos, tendo o *print screen* como nosso foco empírico. Isso tudo para refletirmos as multiplicidades de imagens que ele produz. Esse recorte permitiu observar as condições estéticas e materiais da fotografia dentro do contexto da cultura digital.

Com a digitalização da cultura, os modos de ver e fazer fotográfico acompanharam cada vez mais o imediatismo. As conveniências que a fotografia proporcionava na modernidade – memória e percepção visual do mundo – ainda são ofertadas, porém, de forma mais veloz, em uma multiplicidade igualmente difusa e em um volume maior de informação. Vilém Flusser (1983) já observava que a cultura imaterial, maneira de ser do homem e da sociedade que se iniciou no horizonte do século XIX e está em consolidação desde que a fotografia foi inventada, sugeria uma possível “transferência do interesse existencial do mundo concreto para a imagem”. Capaz de desprender-se de sua base de origem e de metamorfosear-se em outros modos de ser, a fotografia transgrediu as fronteiras.

Atualmente, com apenas um toque na tecla do computador, todo o ambiente se reproduz e permite que outros indivíduos também compartilhem e presenciem um quadro comum de experiência. A cada reprodução dessas telas, surgem novos quadros particulares ou coletivos, pertencentes a um mesmo ambiente. Os impactos causados pelas imagens não se direcionam apenas ao corpo do sujeito diante da câmera, ou ao nosso corpo receptor, mas à própria fotografia, enquanto materialidade da vida cultural do homem. Depositamos nela as pistas de

um evento, de um acontecimento, de um conceito, do mesmo modo que a imagem também se revela por meio das suas condições materiais, estéticas, dentre outros aspectos. A partir de um panorama teórico heterogêneo, aproximamo-nos de autores que conjecturaram pensamentos para além das abordagens historiográficas (aquelas que se detém aos períodos oficiais da existência da fotografia) e desenvolveram estudos que permitem pensar a natureza da fotografia, controversa e amalgamada às tecnologias e à cultura. Baseados nesse cenário, propomos o seguinte objetivo geral: compreender os modos de inscrições do fotográfico nas imagens de *print screen*. E a partir desse, delineamos outros segundos interesses, tais como: *tatear e sistematizar as imagens produzidas via print screen, identificar as estéticas engendradas no processo do print screen.*

Não é por acaso que se tem discutido, com tanta frequência, a saturação das imagens, embora pouco se fale sobre as consequências desse fenômeno. Ademais, é desse ambiente imediato das máquinas de imagens (DUBOIS, 2004) que partimos. E, nesse sentido, a nossa proposta participa da tendência que questiona o caráter de índice da realidade fotográfica. Por essa via, acreditamos que uma das principais contribuições dessa pesquisa é a reflexão sobre as condições do fotográfico durante os trânsitos e as permanências nas imagens de *print screen*. Além de experimentar uma ação multimetodológica que aproxima autores e objetos localizados a partir de diferentes prismas teóricos.

Em razão de nossas filiações teóricas e metodológicas proporem estruturas não lineares, adotamos uma organização textual que não preza por uma lógica sequencial, unidirecional. Revelamos, assim, ao longo do texto, as nossas idas e vindas entre os conceitos, o objeto, os autores e as fases da investigação. Isto não quer dizer que tenhamos abandonado qualquer tipo de ordem: a dissertação está estruturada em seis capítulos, cada um versando sobre um diferente pilar da pesquisa.

No primeiro capítulo, intitulado “Acionando o *Print Screen*”, apresentamos os usos da captura de tela: como essa técnica foi criada e qual contexto que possibilitou a sua popularização. Inspirados em Benjamin (1984) e Flusser (online a<sup>2</sup>), sistematizamos, através de um mapa simbólico visual, as imagens resultantes das nossas buscas, ainda com os primeiros passos metodológicos. Convidamos o leitor ao universo das imagens de *print screen* e, em seguida, o orientamos às tramas conceituais que permitiram o desenvolvimento da pesquisa. Outro importante tópico diz respeito à construção do objeto, objetivos e problemas da pesquisa.

---

<sup>2</sup> Esta e outras referências, utilizados aqui neste texto, fazem parte do acervo Flusser Brasil. Em geral, elas não dispõem de informações referentes a data de publicação e números de páginas. Mas podem ser acessadas pelo seguinte link: <http://www.flusserbrasil.com/index.html>

A partir de Bachelard (1996), reconhecemos a dimensão dos obstáculos epistemológicos e buscamos contorná-los, a fim de conduzir nosso espírito rumo à formação científica. Para evitarmos a *dispersão*, de que fala Braga (2010), localizamos o nosso objeto dentro do campo da Comunicação, considerando, assim, os fenômenos midiáticos acionados via o *print screen*.

No segundo capítulo, intitulado “Fundamentação da pesquisa”, investimos nos conceitos oriundos da Teoria das Materialidades da Comunicação (GUMBRECHT, 1998, 2010; FELINTO, 2006). A inspiração por essa corrente de pensamento se deu a partir do contexto comunicacional em face das crises de caráter epistemológico. O que a teoria oferta são as possibilidades de investigação de qualquer objeto cultural: “A teoria das materialidades pode fornecer alguns instrumentos úteis para ajudar-nos a lidar, sem receios, com a imprecisão e complexidade intrinsecamente constitutivas de nosso campo de estudos” (FELINTO, 2006, p. 50). Assim, a Teoria das Materialidades da Comunicação se insere também como uma perspectiva transdisciplinar, que nos permitiu observar as dinâmicas da cultura imaterial a partir de Flusser (online b) e Laurentiz (2013).

No terceiro capítulo, discutimos os “Princípios fotográficos”. A primeira parte inicia com um dos termos chave para o nosso objeto: a imagem técnica (FLUSSER, 1985). Este conceito permitiu colocar a imagem de *print screen* no mesmo nível ontológico que a fotografia tradicional. Isso implicou diretamente na percepção do fotográfico como um modo de ser da imagem que se atualiza em diferentes materialidades. Além dessa abordagem, a ideia de tecno-imagem reitera a visão sobre os fenômenos midiáticos protagonizados pela fotografia. Em nossa revisão teórica sobre o paradigma da cultura contemporânea, destacamos três aspectos muito caros à discussão sobre o fotográfico: a temporalidade (LISSOVSKY, 2012), a *technè* (DUBOIS, 2004) e a estética (SOULAGES, 2010).

Ainda sobre o capítulo três, percebemos que todos esses eixos se atravessam e se diferenciam tanto no fotográfico analógico quanto no digital. E é, precisamente, para as manifestações do segundo tipo de fotográfico que voltamos a nossa atenção. Apesar de Couchot (2003) não tratar especificamente do fotográfico numérico, ele acrescenta que para a discussão em torno dos dispositivos tecnológicos, vale a pena atentar para o fato de que “a fragmentação dos materiais e das operações, a busca obstinada do menor elemento constituinte da imagem e da palavra capaz de tornar automática a análise e a síntese eram, inicialmente, preocupações dessa tecnologia” (COUCHOT, 2003, p. 42). Para finalizar a discussão do capítulo três, destacamos as perspectivas que encaminham a nossa percepção sobre a dimensão midiática do ato fotográfico. Acreditamos que as propostas de midiatização discutida por Montañó (2012) e Braga (2014) são produtivas em relação às especificidades do nosso objeto.

No quarto capítulo, intitulado “Gestos metodológicos”, focamos no horizonte metodológico, na apresentação dos princípios heurísticos de Flusser (2008) e Benjamin (1984) que permitiram examinar os materiais encontrados ao longo das nossas buscas. Primeiramente, debruçamo-nos sobre a noção de *tatear* como um gesto exploratório das imagens de *print screen*. Por meio dele, conduzimos o mapeamento dos usos do *print screen* e refletimos sobre as formas de acessos às tecno-imagens. Em seguida, com o intuito de sistematizar e analisar as imagens coletadas, utilizamos o método constelatório de Benjamin. Em outras palavras, produzimos aproximações entre as qualidades e as diferenciações das imagens que compõem toda a amostra da pesquisa. Nosso propósito é, segundo as orientações de Otte e Volpe (2000), desempenhar um “olhar constelar” diante da multiplicidade do objeto: “os pontos mais brilhantes desses grupos de estrelas, que se destacavam ao olhar do observador, estimularam a imaginação do homem a traçar linhas que os interligassem formando figuras e narrativas significativas segundo as épocas e os lugares” (OTTE; VOLPE, 2000, p. 36). Assim como os observadores de estrelas, traçamos duas linhas imaginárias que percorrem toda a pesquisa, mas que se tornam mais visíveis no capítulo das análises das imagens.

Organizamos o quinto capítulo – nomeado de “Rumo a uma fotograficidade do *print screen*” – a partir da composição do material empírico: as séries *Pulsão Escópica* e *DSL*, e os *screenshots* de jogos eletrônicos. Sendo que os dois primeiros conjuntos de imagens compõem constelação de Artes Visuais e correspondem à linha imaginária das imagens produzidas a partir de dados da realidade. Enquanto que o terceiro grupo diz respeito às imagens de síntese e constituem a categoria das Narrativas de videogame. À medida que analisamos as figuras, alguns elementos fotográficos vão se destacando, ou até mesmo repetindo, como: o modelo *portrait* de fotografia; a inscrição do movimento e a estética do borrado típicos da fotografia analógica; a presença da câmera ou da fotografia como parte da composição da imagem; as anamorfoses e o próprio clique fotográfico acionado via *print screen*.

Por fim, no sexto capítulo, reservado aos encaminhamentos conclusivos da pesquisa, retomamos os principais movimentos realizados ao longo da investigação, desde as primeiras hipóteses até os resultados obtidos com a análises do material empírico. Aproveitamos as impressões finais para destacarmos os elementos fotográficos mais frequentes nas imagens. Além disso, refletimos sobre os fenômenos que permeiam as dinâmicas do fotográfico e identificamos uma possível estrutura da atividade do *print screen*, enquanto um processo fotográfico midiático.

## 1. ACIONANDO O *PRINT SCREEN*

O que é, afinal, o *print screen*? Embora a articulação inicial entre o ato fotográfico e o *print screen* pareça um pouco inusitada, alguns textos de caráter instrumental já apontavam para essa faceta ao utilizarem a palavra “foto” como sinônimo de captura da tela. Em uma breve historiografia, o *print screen*, também chamado *screenshot*, tornou-se uma ação tão corriqueira quanto qualquer outro hábito ligado ao computador. Há quem diferencie os dois processos, identificando o *print screen* enquanto a tecla e o *screenshot* como o ato de captura. Mas, para os interesses da pesquisa, atribuímos aos dois modos a função de produzir uma imagem por meio de captura da tela, ou seja, ambos os mecanismos podem ser entendidos como atos fotográficos.

A princípio, a coleta de informações sobre o *print screen* facilitaria os encaminhamentos da pesquisa, porém, o desconhecimento em torno da área da Computação, bem como a falta de uma literatura voltada especificamente para essa prática, ocasionaram algumas dificuldades. Pois, em grande parte dos resultados encontrados, as descrições mais recorrentes apresentavam o *print screen* mais como a tecla que permite a ação, do que como um processo propriamente dito. Essa definição nos parecia insatisfatória ou incompleta do ponto de vista dos nossos objetivos. Para resolver possíveis confusões, organizamos buscas por meio de palavras-chave que relacionavam os usos do *print screen* com a fotografia.

No que diz respeito à invenção, a primeira tecla mais próxima ao que hoje é *print screen* foi a *SYS RQ* (*Sistem Request*). Ela funcionava, inicialmente, apenas para a identificação e o transporte de conteúdo do computador para a impressora, mas sua função se modificou à medida que as configurações do teclado do computador também se transformavam. É importante dizer que, atualmente, a presença da tecla de *print screen* varia de acordo com o modelo e marca do teclado e do computador. Então, estamos falando especificamente de teclados em aparelhos da *Microsoft*, cujo *layout* mais convencional é o QWERTY<sup>3</sup>. Ainda que a tecla do *print screen* não esteja disponível em todos os tipos de teclados, a função de copiar a tela comparece de outras formas, como no caso das máquinas da *Apple*, que tem essa operação substituída pelas teclas *F13* e *F15*<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Este nome QWERTY indica, basicamente, as letras iniciais do teclado. Da esquerda para a direita, na parte superior da coluna.

<sup>4</sup> Referência disponível: [http://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/1956/2/DM\\_20986.pdf](http://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/1956/2/DM_20986.pdf)



Conforme mencionamos anteriormente, o ato de capturar, copiar as informações da tela do computador e transformá-las em um arquivo, ainda não eram executados pelo *print screen*. Isso se deu a partir do desenvolvimento das interfaces gráficas, sobretudo, de sistemas operacionais como o *Windows*, da *Microsoft*. Dado esse avanço, a tecla do *print screen* também se aprimorou. Com outras variações de nome, o botão que captura a tela do computador também é identificado por *Pst Scr*, *Print Scrn*, *Prt Scn*, *Prt Sc*, *Prt Scrn* ou *Prnt Scrn*<sup>5</sup>. O princípio básico deste recurso era atender as demandas de profissionais e técnicos da informática, mas, à medida que o computador foi se tornando um instrumento doméstico, o uso do *print screen* também passou a ser incorporado às práticas do dia-a-dia. De modo que as transformações e o aperfeiçoamento deste mecanismo atravessam a própria história do computador e da sociedade. Ao acionar a tecla *prt sc*, tudo o que está disposto na superfície do computador é transferido para outra área de acesso, gerando, portanto, uma imagem, uma cópia.

A partir de uma noção básica de dicionário *online*, é possível observar que tanto a fotografia digital quanto a imagem de *screenshot*, em essência, partilham o mesmo desígnio da reprodutibilidade: “A fotografia digital é toda imagem fotográfica obtida por meio de um sensor óptico associado a um processador eletrônico que a transforma em um arquivo de computador”<sup>6</sup>.

Durante a coleta das informações, nos deparamos com inúmeras formas de usos do *print screen*. Conforme relatamos no início deste capítulo, percebemos que a multiplicidade dessa função se refere tanto às finalidades quanto às condições em que se capturam as telas. Essas circunstâncias implicam, em última análise, nos tipos e na qualidade das imagens produzidas. Das variações de usos, encontramos os seguintes casos mais usuais: violação de direitos autorais em sites que impedem a cópia ou o acesso diretamente via o mouse; imagem documental; caráter tutorial; método de pesquisa; narrativa de videogame; produção artística e de humor. Todas essas práticas, independentemente dos direcionamentos finais que dão às imagens, instigam debates sobre as questões de autoria. Não discutimos esse ponto em relação ao *corpus* da pesquisa, por demandar de outro espectro teórico, mas percebemos a necessidade de se ampliar as reflexões em torno desses fenômenos.

Carreira (2012) estudou as técnicas apropriação utilizadas a partir do banco de dados do *Google Street View* (GSV), problematizando a questão dos direitos autorais. À medida que a autora trata as transformações em torno das imagens, ela afirma que a expansão dessas práticas

---

<sup>5</sup> Texto acessado do site: <http://www.homemexpresso.com.br/2009/10/o-poder-do-printscren-variaco-es-da-captura/>

<sup>6</sup> <http://www.infoescola.com/fotografia/fotografia-digital/>

artísticas apropriacionistas para o âmbito digital se dá pelo caráter aberto e de participação colaborativa das comunicações em redes. Esse cenário permite que os usuários/artistas venham a se munir, principalmente, das vontades de experimentar e explorar as ferramentas como técnicas que inserem “novas” ordens do visual (CARREIRA, 2012).

Dentre essas possibilidades apropriacionistas está o *print screen*, como um processo técnico de transferência ou transporte, que modifica um fluxo instantâneo, interrompendo-o e inserindo-o em outros ambientes.

### 1.1. Mapas da pesquisa

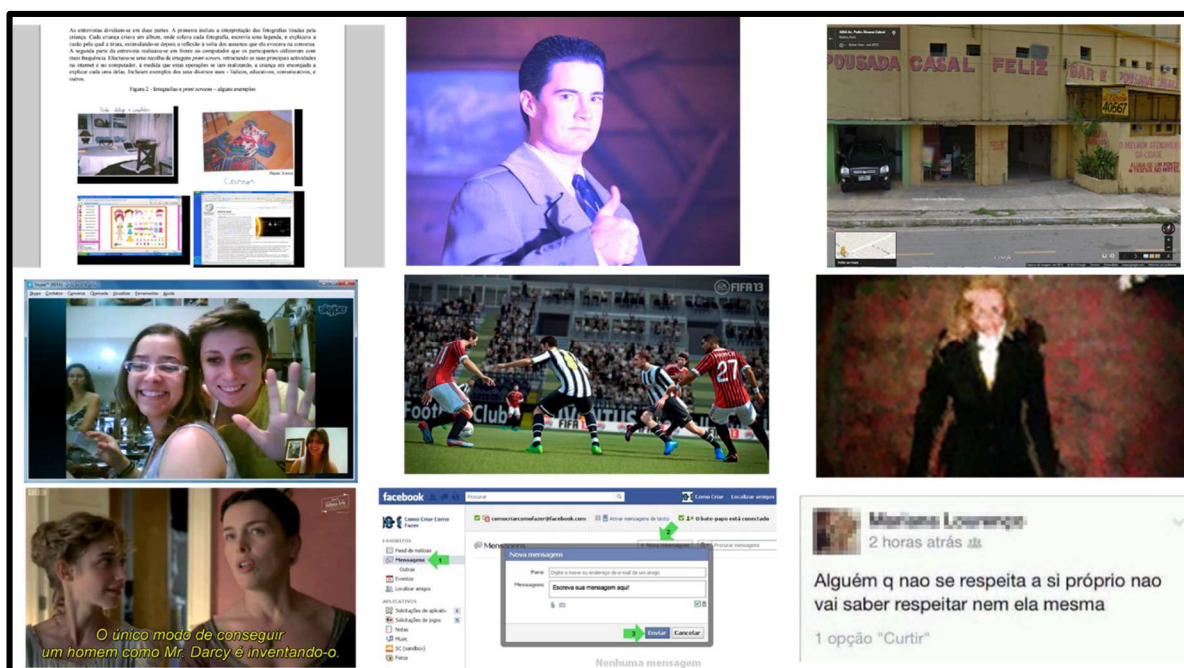
Apresentamos nessa parte do capítulo, o resultado de um primeiro mapeamento das imagens de *print screen*. O objetivo é fazer com que o leitor percorra, aproximadamente, os mesmos caminhos realizados durante a nossa exploração empírica (descrevemos as etapas e a lógica desse mapeamento no quarto capítulo). A proposta de um mapa geral e heterogêneo composto tanto por imagens quanto pelos conceitos, surgiu a partir de leituras de Flusser (online a) e do procedimento metodológico Constelatório, de Benjamin (1984). Ambos os filósofos propuseram, em diferentes circunstâncias e perspectivas, modos de experiências baseadas no rigor do pensamento e na flexibilidade do olhar. Pelo rigor, compreendemos a necessidade das reflexões críticas, das ideias. Pelo olhar, as afecções com o objeto, com as imagens.

A ideia do mapa é recorrente em Flusser (online a, p. 01), seja como uma metáfora para designar o papel das imagens tradicionais e técnicas, seja no sentido lato da palavra: “projeções feitas sobre os fatos de vários pontos de vista”. De acordo com o autor, os mapas possuem uma dimensão ambivalente, conforme os pontos de vistas revelam e escondem outros aspectos sociais. Isso é resultado da soma das condições de objetividade de espaço, além de ângulos de subjetividades, de interesses. E assim como as imagens técnicas, os mapas desempenham funções bidimensionais e, do mesmo modo, nos orientam no mundo.

A existência de hotéis e mapas é prova de que a liberdade é ilusão, mas também prova que não podemos viver sem ela. Não existissem hotéis e mapas, e a Borgonha não faria parte do nosso mundo. Liberdade como ilusão, mas ilusão tão preciosa que sem ela não valeria a pena viver: eis um aspecto da condição humana. (FLUSSER, online a, p. 04).

Essa problematização de Flusser atravessa as questões sociais. O autor observa a ausência de hotéis em mapas e garante que isso se dá porque os mapas denunciariam as estruturas socioeconômicas da sociedade, à medida que os hotéis atendem às necessidades

privadas, contrárias as intenções dos mapas. Por essa linha de raciocínio, Flusser aponta que é preciso rever as limitações e os potenciais dos mapas, sejam eles voltados para interesses gerais (como os mapas rodoviários), ou aqueles mais restritos que atendem as necessidades particulares (como um mapa que identificaria os locais de Paris em que o próprio autor acendeu os seus cachimbos<sup>7</sup>). A partir dessas demandas do autor, é importante dizer que o mapa proposto nessa pesquisa incide justamente entre esses dois eixos (geral e particular), afinal, trata-se de uma socialização de dois anos de estudo, não isento das experiências subjetivas ao longo de todo o processo. Dadas essas inquietações primeiras, vejamos abaixo a *Figura 1*:



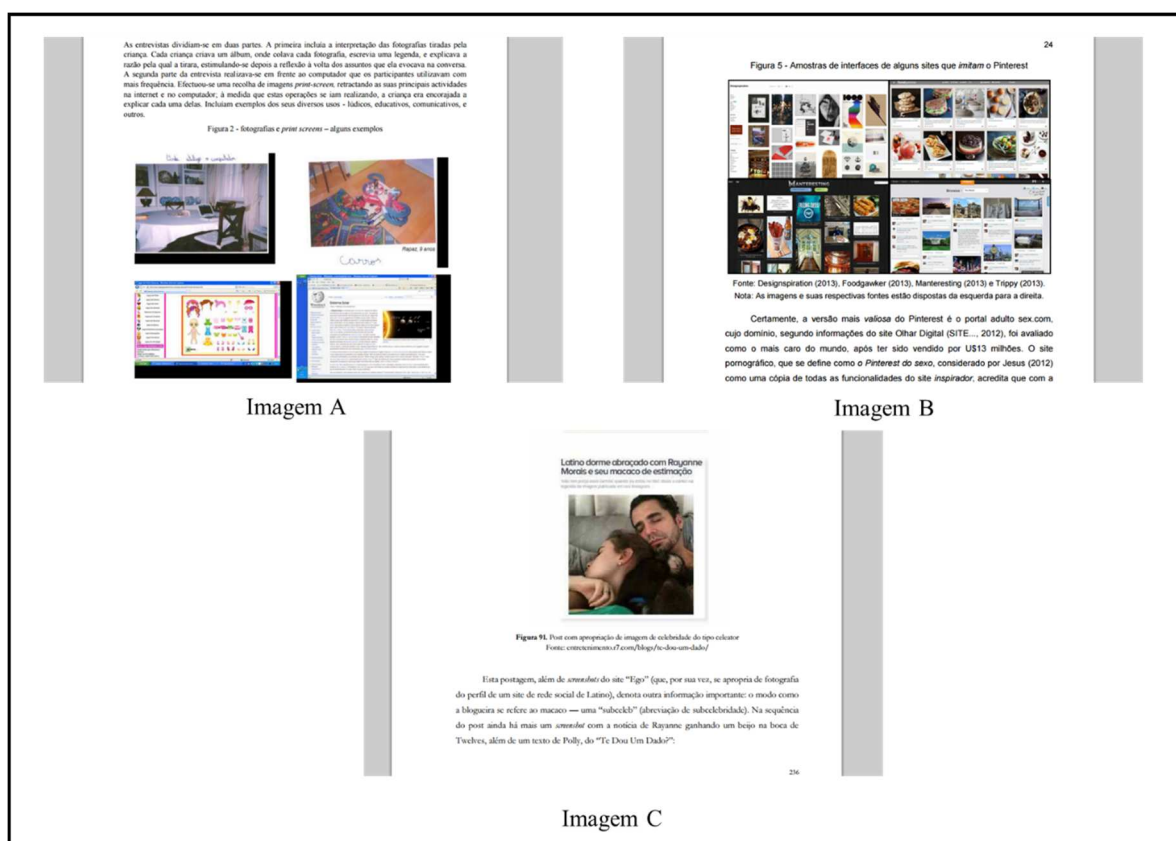
**Figura 01:** Mapa geral das imagens  
**Fonte:** Elaborado pela autora a partir de outras fontes

A presente configuração do mapa é resultado das buscas iniciais sobre os possíveis usos do *print screen*. Portanto, a *Figura 01* indica as principais ocorrências das imagens coletadas, e não a sua totalidade. Com base nisso, identificamos as seguintes *constelações*: I) Método de pesquisa; II) Uso cotidiano; III) *Google Street View*; IV) *Videochat*; V) Narrativa de videogame; VI) Artes Visuais; VII) Citacional; VIII) Tutorial e IX) Redes sociais. Tais categorias não se encerram em si mesmas, não traçam fronteiras sólidas entre as imagens, pois existe uma intensa mobilidade entre os grupos apresentados acima, de modo que as capturas de uso cotidiano também transitam entre as imagens das redes sociais ou do *videochat*, por

<sup>7</sup> O exemplo do mapa do cachimbo é dado pelo próprio autor com o intuito de demarcar os diferentes interesses na elaboração de mapas.

exemplo. A partir desse mapa inicial, seguimos com uma breve apresentação de outras características que compõem em cada uma dessas constelações.

A primeira constelação, a qual denominamos de *Métodos de pesquisa*, é formada por capturas feitas por diferentes autores que, a rigor, utilizaram o ato do *print screen* como um procedimento metodológico. Portanto, há uma variação nos modos de usos de acordo com a proposta de cada pesquisa. Assim, a técnica conserva algumas qualidades em comum, mas também indica diversas perspectivas em cada trabalho executado. Apresentamos, na *Figura 02*, três casos:



**Figura 02:** Constelação *Método de pesquisa*  
**Fonte:** Elaborado pela autora a partir de outras fontes

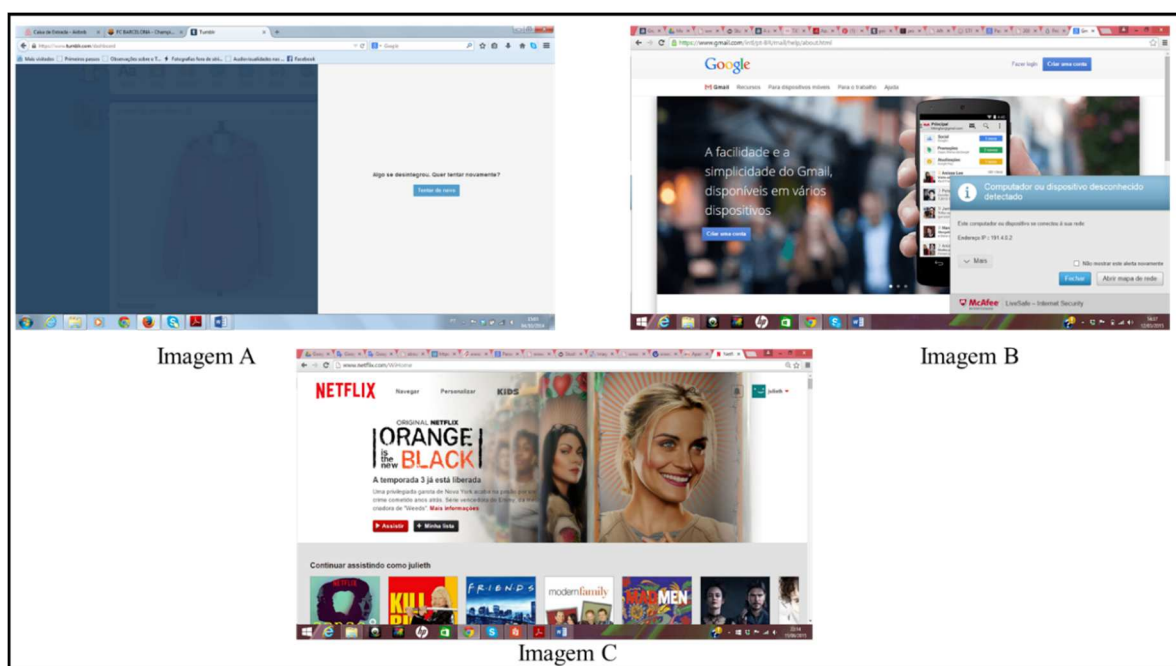
Na imagem A, o *print screen* aparece como uma prática pedagógica e metodológica: as autoras orientaram crianças e jovens a realizarem capturas das telas de seus computadores, com objetivo de mostrar os hábitos de consumo e níveis de interações sociais na internet. Em relação às imagens B<sup>8</sup> e C<sup>9</sup>, o uso do *print screen* corresponde às análises de fenômenos inseridos na cultura digital, como as lógicas de interface cultural a partir do site *Pinterest* e as apropriações

<sup>8</sup> Pesquisa disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/4305>

<sup>9</sup> Pesquisa disponível em <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/115195/000956696.pdf?sequence=1>

humorísticas e construções de celebridades nos sites *Morri de Sunga Branca* e *Te dou um dado?*, respectivamente. Ainda que ambas as autoras utilizem o *print screen* como um método, apenas a pesquisa da imagem C problematiza-o enquanto um mecanismo de apropriação.

A próxima constelação, intitulada *Uso cotidiano*, indica um aspecto trivial do *print screen* no dia-a-dia. Tratam-se de registros, a princípio, sem nenhuma ordem prática na vida cotidiana. Isso não quer dizer, todavia, que não seja um uso sofisticado, do ponto de vista da fabricação das imagens.



**Figura 03:** Constelação *Uso cotidiano*  
**Fonte:** Elaborado pela autora

Como mencionamos no início deste capítulo, o *print screen* está cada vez mais habitual e isso pode ser resultado da proliferação e do acesso aos *ecrãs*<sup>10</sup>. Não é por acaso que a empresa *Dropbox*<sup>11</sup>, em sua atualização de 2013, já facilitava os processos de produção de imagens a partir das telas do computador. Logo, as três etapas da imagem digital: capturar, salvar e compartilhar estão disponíveis em apenas um clique. Assim, as imagens A, B e C da *Figura 03* são resultados de uma ação cujo objetivo, nos dois primeiros casos, era relatar problemas

<sup>10</sup> Acessamos diversas formas *ecrãs* diariamente. Em sua pesquisa de mestrado, Picado de Almeida (2012) acredita que o intenso processo de *ecranização* da sociedade está relacionado ao aumento e reprodução significativos das telas ao redor do homem. De acordo com o autor: “Em 2010, os relatórios apontam para que o total de computadores pessoais em uso em todo o mundo tenha atingido os 1425 milhões de unidades (eTForecasts, 2011), número que, apontam as previsões, deverá rondar os 2165 milhões no ano de 2015” (ALMEIDA, 2012, p. 13).

<sup>11</sup> Informações sobre a atualização do Dropbox: [https://www.dropbox.com/pt\\_BR/help/1964](https://www.dropbox.com/pt_BR/help/1964)

relacionados às configurações de web e de certificado de segurança da rede. Por fim, o último caso é um registro comum da programação do site *Netflix*.

De modo geral, as capturas de telas mostram tanto as características típicas de seu local de origem, como as barras de ferramentas e os ícones do sistema *Windows*, quanto revelam aspectos de identidade, já que se tratam de imagens de arquivo pessoal. A partir da interface do computador, então, é possível identificar as datas, as horas das capturas, as preferências e os conteúdos acessados. São esses pontos que diferenciam, aparentemente, a imagem de *print screen* da fotografia tradicional. Sobretudo quando aquela imagem tem uma relação direta com uma realidade preexistente, como as fotografias que compõe a constelação *Google Street View*.



**Figura 04:** Constelação GSV

**Fonte:** Elaborado pela autora a partir de outra fonte

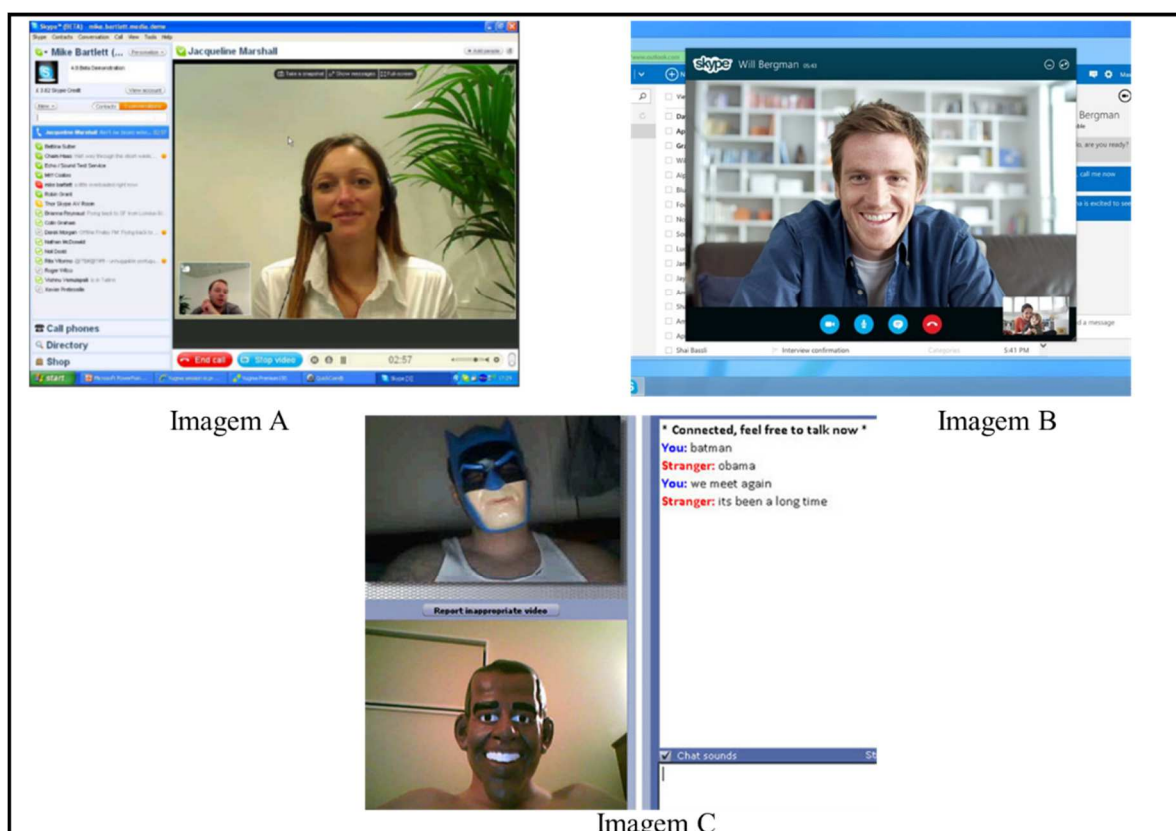
As imagens A, B e C da *Figura 04* foram originalmente produzidas por câmeras acopladas ao carro da empresa *Google* (trata-se de um serviço lançado em 2007 com o objetivo de disponibilizar um grande mapa de imagens das cidades. De acordo com os dados oficiais já foram coletadas imagens de mais de 65 países<sup>12</sup>). Os três casos fazem parte de um projeto que realiza *print screen* de cenas inusitadas da cidade de Belém (PA)<sup>13</sup>. Voltadas para o humor, as imagens geralmente denunciam problemas de infraestrutura dos bairros periféricos. Assim

<sup>12</sup> Dados disponíveis em: <https://www.google.com/intl/pt-BR/maps/streetview/>

<sup>13</sup> As imagens da *fanpage* Belém Street Viu estão disponíveis em: <https://www.facebook.com/belemstreetviu/>

como o conteúdo das fotografias sugerem as condições socioculturais de Belém, os elementos da interface gráfica indicam as qualidades da imagem de *print screen*. Então, é por meio desses dados visíveis que identificamos a natureza da imagem, logo podemos inferir algumas diferenciações entre os outros tipos de imagem.

A constelação *Videochat* está demarcada pelas capturas efetuadas a partir do uso da *webcam*. Assim, as imagens A, B e C da *Figura 05* referem-se a uma experiência, uma ação anterior ao *print screen*.

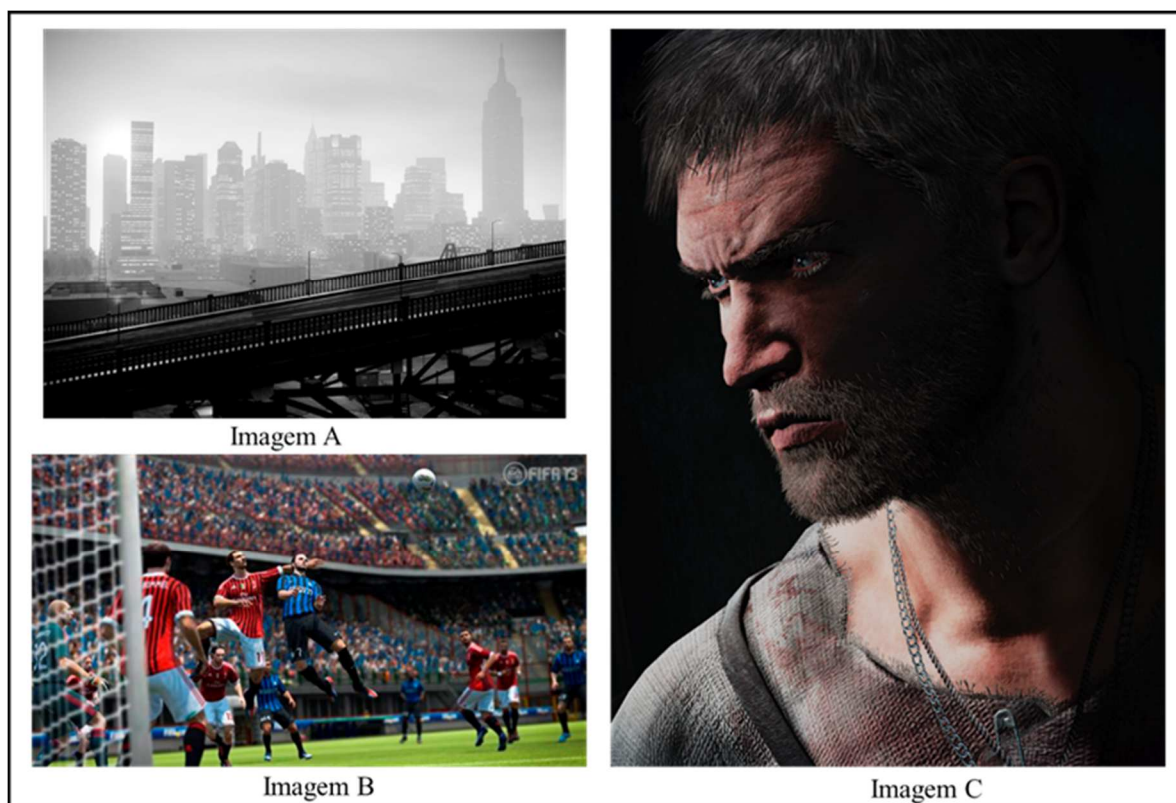


**Figura 05:** Constelação *Videochat*  
**Fonte:** elaborado pela autora a partir de outras fontes

Tais imagens estão relacionadas às atividades que envolvem ou não um diálogo. Pelas capturas A, B e C é possível ver uma composição típica do bate-papo via *videochat*, tanto pela presença da *webcam* quanto pela caixa de texto. Em todo caso, o computador atua como a própria câmera e a tecla *print screen* como o obturador da máquina fotográfica. Duas das etapas básicas de formação dessas imagens ocorrem dentro do computador: captação e processamento final.

É importante lembrar que a captação de luz externa observada nas constelações *GSV* e *Videochat* não é necessariamente o principal elemento que determina a inscrição do fotográfico

nas imagens de *print screen*. Há, por exemplo, outros aspectos, em que observamos características que indicam uma potência fotográfica nesse tipo de imagem. Algumas dessas aparências compõem a constelação que identificamos como *Narrativas de videogame*.



**Figura 06:** Constelação *Narrativa de videogame*  
**Fonte:** Elaborado pela autora a partir de outras fontes

As imagens A, B e C dessa constelação são capturas de jogos efetuadas durante uma determinada ação. Diferentemente daquelas imagens que compõem a constelação *Videochat*, estas não possuem qualquer relação com algum fato da vida existencial, pois se tratam de imagens de síntese<sup>14</sup>. Isto é, foram fabricadas digitalmente a partir de combinações numéricas, de modo que elas não remetem a outro tipo de existência além delas mesmas. Apesar dessa

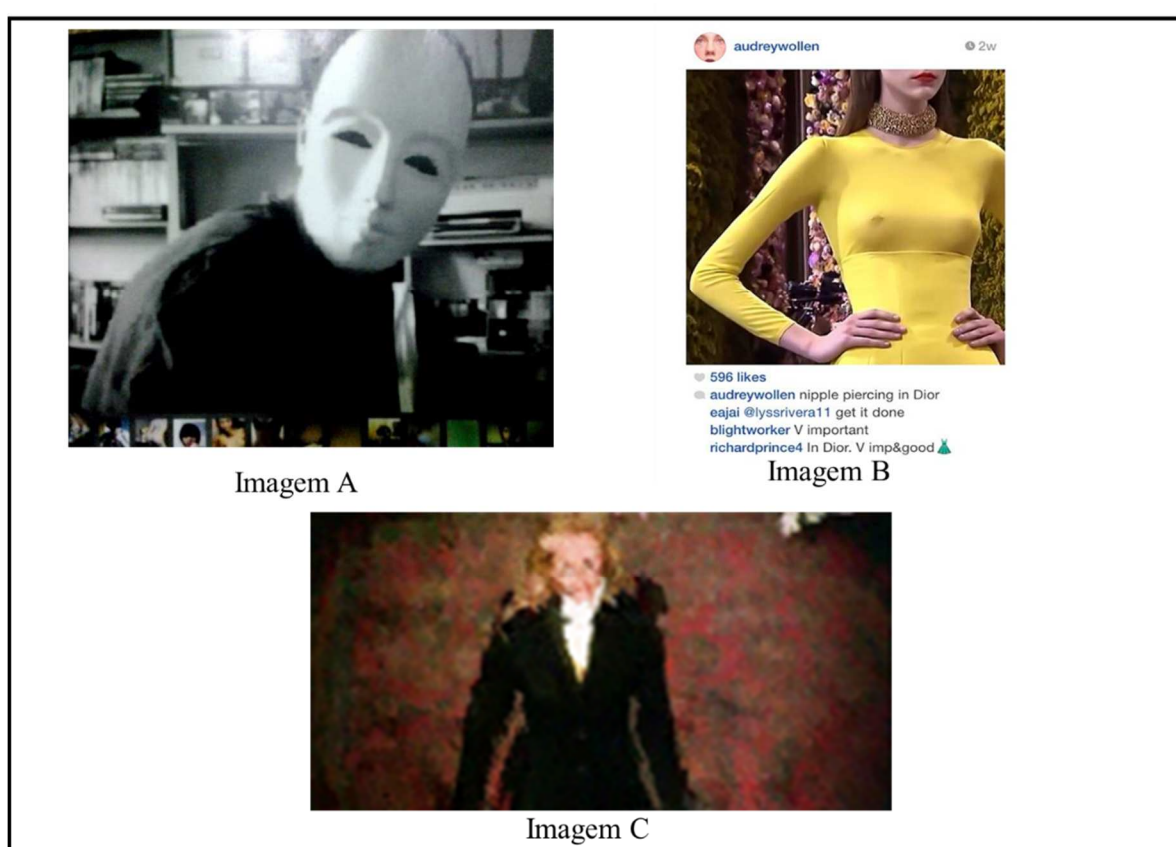
<sup>14</sup> De acordo com o glossário do livro *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual*, a imagem síntese é “aquela obtida através da síntese de matrizes numéricas através de algoritmos e cálculos algébricos. Hoje, o processo de modelagem e animação da imagem numérica já está automatizado. O que quer dizer que nem sempre é necessário fazer cálculos algébricos na determinação dos algoritmos e das matrizes numéricas. Os programas avançados de visualização e texturização produzem imagens numéricas virtuais. A imagem de síntese é dita virtual porque, ao contrário dos processos de captação mecânicos, ela não remeteria ao ‘real preexistente’. A imagem de síntese é utilizada em videogames, simuladores de voos, vinhetas, publicidade e efeitos especiais no âmbito do audiovisual”. (1993, p. 284).



natureza, as imagens A, B e C apontam para uma estética fotográfica realista dado o grau de analogia das imagens técnicas<sup>15</sup> e do próprio estilo do jogo.

Essas narrativas de videogame apresentadas por meio das capturas de *print screen* têm sido uma prática bem recorrente entre os jogadores e também tema de debates em fóruns online. Elas têm basicamente duas funções: relatar um problema ou registrar um momento importante do jogo. Discutiremos mais detalhadamente essa constelação no capítulo de análise.

Continuemos a apresentação do mapa de imagens proposto anteriormente, com a constelação intitulada *Artes Visuais*, que está estruturada por objetos identificados e levados aos museus ou galerias a partir do uso do *print screen*. Vejamos os três casos abaixo:



**Figura 07:** Constelação *Artes Visuais*

**Fonte:** elaborado pela autora a partir de outras fontes

As imagens A, B e C dessa constelação compõem obras que utilizaram o *print screen* como parte do procedimento artístico. É importante salientar que todas essas imagens são resultado de fatos existenciais anteriores a captura final do *ecrã*. Isto é, os artistas utilizaram o *print screen* como um ato de apropriação, permitido ou não, e transformaram em arte as cópias

<sup>15</sup> Discutimos mais esses pontos no capítulo sobre fotografia.

de imagens produzidas em outras circunstâncias. Temos, respectivamente: capturas de *videochat*, fotografias de perfis da rede social Instagram<sup>16</sup> e frames de filmes cinematográficos.

A próxima constelação, que nomeamos como *Citacional*, surgiu com base em situações em que o *print screen* foi utilizado como uma forma de citar ou fazer referência a determinado acontecimento (de modo que a imagem atua complementarmente ao texto, seja em uma análise, um comentário etc.). Algumas dessas experiências foram vistas em redes sociais com intensa circulação de imagens de *print screen*, capturadas principalmente das programações televisivas. Na *Figura 08*, selecionamos três imagens: duas servem de exemplo para as atividades triviais das redes sociais, e uma foi utilizada em um trabalho analítico.



**Figura 08:** Constelação *Citacional*  
**Fonte:** elaborado pela autora a partir de outras fontes

A nomeação que demos a essa constelação foi inspirada principalmente na leitura de Jacques Aumont e Michel Marie (1990) sobre a análise fílmica. O autor fala de instrumentos e técnicas citacionais da análise a partir de fragmentos como o fotograma. É com base nessa formulação que articulamos o uso do *print screen* a esses procedimentos de análises. O uso desse recurso favorece a ilustração do filme ou de qualquer outro objeto. É importante dizer que, Felinto (2013) em seu artigo sobre os afetos e as materialidades da imagem *memética* também recorre à expressão “citacional” para organizar as categorias que permeiam o fenômeno

<sup>16</sup> O Instagram é uma rede social em formato de plataforma online que hospeda conteúdos fotográficos e audiovisuais.

da produção memética do *Grumpy Cat*. No texto, o autor propõe que o uso citacional se dá quando há referências a algum produto da cultura midiática. Em nosso caso, prevalece a atuação da prática analítica a partir do *print screen* bem próxima a lógica do uso de método de pesquisa.

No caso das imagens A e C da *Figura 08* temos dois *screenshots* de filmes acompanhados da crítica cinematográfica. Já a imagem B se trata de uma captura do programa de TV transmitido *online* também acompanhado de um texto analítico. Há em muitos outros casos essas ocorrências citacionais, no entanto com maior ou menor rigor interpretativo.

A próxima constelação – *Tutorial* – tem em suas bordas características semelhantes às que vimos anteriormente, em especial na *Método de pesquisa e Citacional*. Trata-se de um grupo de imagens, cujo objetivo é desenvolver algum tipo de aprendizagem.



**Figura 09:** Constelação *Tutorial*

**Fonte:** elaborado pela autora a partir de outras fontes

Com base nisso, trouxemos três exemplos de tutoriais organizados por meio do *print screen*. As imagens A, B e C da *Figura 09* mostram o passo-a-passo de funções ligadas às atividades típicas do universo digital, como a construção de um blog ou algumas configurações de mensagens do site de rede social Facebook. O que diferencia essas imagens, em certa medida, são os traços que permitem identificá-las como capturas de telas. Já que na imagem A, a montagem das instruções e a produção de uma resenha não está, efetivamente, relacionada ao computador, ou qualquer outro aparelho dotado de *ecrã*.

O uso do *print screen* para um tutorial incide, mas não necessariamente, como uma das formas de fazer determinado processo criativo. Em geral, as imagens podem estar acompanhadas de textos, gráficos, fotografias digitalizadas ou vídeo.

Para completar o mapa das imagens, as capturas a seguir, que formam a constelação denominada de *Redes sociais*, foram retiradas de contextos específicos de diferentes redes sociais e apropriadas por um site de humor e entretenimento<sup>17</sup>.



**Figura 10:** Constelação *Redes sociais*

**Fonte:** elaborado pela autora a partir de outras fontes

As imagens A, B e C da *Figura 10* advêm de práticas características da cultura digital. E estão cada vez mais em trânsito, seja entre os territórios privados e públicos, ou mesmo entre os formatos midiáticos. Durante as buscas por essas imagens das redes sociais encontramos grupos no site Facebook voltados para uma espécie de coletânea do *print screen*. Um dos primeiros e mais popular é o *Meu pequeno PrintScreen*<sup>18</sup>, seguido de outros como *Pequeno PrintScreen*<sup>19</sup>, *Pequeno PrintScreen Oficial*<sup>20</sup>, *Girl PrintScreen*<sup>21</sup> e *Pequeno PrintScreen das*

<sup>17</sup> O site em questão é o BuzzFeed Brasil e as imagens também estão disponíveis no mesmo sítio: <http://www.buzzfeed.com/rafaelcapanema/bobou-e-print#.yrXbdj6m4>

<sup>18</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/Meu-Pequeno-PrintScreen-994887993873120/?fref=ts>

<sup>19</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/1519506908306191/?ref=ts&fref=ts>

<sup>20</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/pqpsoficial/?ref=ts&fref=ts>

<sup>21</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/GirlPrintScreen/?ref=ts&fref=ts>

*Minas*<sup>22</sup>. Em geral, os conteúdos em torno desses ambientes têm por objetivo o humor, com exceção deste último que é formado apenas por feministas, logo a proposta central é voltada para questões políticas e de gênero. Esses espaços reúnem capturas resultantes tanto de situações naturais da realidade digital, como as imagens A e B, quanto podem ser originadas de ações de uma realidade preexistente, na imagem C. Apesar de tais condições, o valor dessas imagens parece estar mais exposto no conteúdo do que nas qualidades da imagem propriamente dita.

## 1.2. Objeto e Objetivos

Conforme visualizamos no início deste capítulo, as variações dos usos e as imagens resultantes do *print screen* foram resultados dos primeiros movimentos no entorno dos fenômenos que dinamizam a cultura digital. Contudo, é importante dizer que ao longo da caminhada e amadurecimento da pesquisa, algumas decisões foram contundentes. Inicialmente, o interesse da investigação contornava os acontecimentos relacionados à chamada *fotografia sem câmera* ou *fotografia alternativa*. Com isso, buscávamos compreender o modo como essas diferentes práticas desestabilizavam o próprio *status* da fotografia.

Com essa múltipla dimensão empírica, observávamos tanto as imagens analógicas, produzidas por técnicas anteriores ao advento da câmera fotográfica, quanto as imagens digitais. Conforme avançamos com as leituras e as explorações do *corpus*, percebemos que essa heterogeneidade, embora rica, também configurava uma problemática de ordem conceitual e metodológica. Pois, de um lado, tínhamos o cenário analógico, quase independente do clique fotográfico, constituído essencialmente de imagens produzidas por meio fixação direta da luz nas superfícies fotossensíveis como o daguerreótipo<sup>23</sup> e a cianotipia, ou a partir de intervenções em imagens de arquivos com os usos de recorte, colagem. Do outro, o ambiente digital composto por imagens geradas pela própria câmera e pelo computador. Tudo isso nos levou a considerar nuances do ato fotográfico, logo compreendemos que a fotografia pode ser efetivamente (re)produzida independente de um protagonismo maior ou menor do clique.

<sup>22</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/807323949390766/?ref=ts&fref=ts>

<sup>23</sup> Tanto o daguerreótipo quanto a cianotipia correspondem aos processos fotográficos anteriores ao advento da câmera fotográfica. Tratam-se de técnicas de fixação da luz em placas sensíveis e que não produzem negativos. No primeiro caso, a imagem produzida em uma chapa de cobre coberta por uma fina camada de prata polida e sensibilizada com vapores de iodo. Já o segundo, é um processo de impressão em papel fotográfico ou tecido. “A cianotipia assenta na redução fotoquímica dos sais de citrato de ferro (III) e é uma técnica usada essencialmente para produzir cópias em papel ou em outros suportes e não negativos”. Ambos os procedimentos materializam um modelo de figuração renascentista, o *print screen* materializa as hibridizações do mundo contemporâneo condicionado principalmente pelas tecnologias digitais.

Em consequência disso, partimos de um conjunto heterogêneo de imagens, sobretudo daquelas produzidas a partir do *print screen*. Naturalmente, essas transformações estruturais do projeto de pesquisa possibilitaram o surgimento de outros olhares para o objeto, por conseguinte, para seus observáveis. Se anteriormente estávamos preocupados com o *status* da fotografia, atualmente nos movemos entre as potências dela em relação às imagens alheias ao ato fotográfico convencional, em especial, às imagens de *print screen*. E para dar conta dessa concepção, reformulamos as seguintes indagações: a) Como se dá a inscrição do fotográfico nas imagens produzidas por meio do *print screen*? b) quais estéticas e materialidades fotográficas essas imagens engendram? c) que aspectos comunicacionais incidem nessas experiências fotográficas?

Por esta via, partimos do pressuposto de que a captura da tela (*ecrã*) do computador pode ser considerada como uma variação do processo fotográfico, à medida que esse mecanismo técnico, que secciona um fluxo temporal, também produz imagens, fabrica uma cópia. Nesse sentido, problematizamos o caráter indicial da fotografia, aquele pensamento instaurado sob a perspectiva do realismo fotográfico da imagem moderna. Adotamos, assim, o *print screen* como o próprio ato fotográfico, considerado, em última análise, como um processo midiático. Trata-se de observar mutações entre a produção e as experiências do fotográfico inserido no contexto tecnocultural.

Para que conseguíssemos uma legitimidade da pesquisa, bem como um melhor aproveitamento de estudos já realizados sobre a temática, percorremos por diversos ambientes acadêmicos, como Portal da Capes, banco de teses e dissertações nacionais, biblioteca da Compós e de grupos de estudos sobre fotografia, bancos de dados de anais de congressos etc. Considerando o aspecto híbrido do nosso objeto, foi necessário a utilização de algumas estratégias com as palavras-chave, pois as buscas que articulavam as expressões fotografia e *print screen* não nos davam resultados satisfatórios. Nesse sentido, investimos primeiramente em trabalhos que pautavam a fotografia no contexto digital, a fotografia alternativa etc.

A partir dessas explorações, observamos um certo adensamento de estudos que tomam a fotografia em suas características mais elementares voltadas para uma historiografia ou um discurso de realismo, o valor documental e os usos socioculturais. Todavia, é importante ressaltar que mesmo dentro dessa amostra de textos, havia também propostas que permeavam nossas discussões. Como a dissertação de mestrado de Myra Gonçalves (2007) *Fotografia sem câmera: revelações de especificidades da fotografia através da quimigrama*, cujo objetivo era compreender a imagem fotográfica com base em experimentações e práticas químicas alternativas ao processo convencional de produção. Trata-se de uma pesquisa do campo das

Artes Visuais que tensiona as possibilidades da fotografia para além do suporte da câmera, articulando o trabalho plástico com teorias da imagem. Com o intuito de ampliar o debate sobre essas condições de experiências fotográficas, percebemos que tínhamos umas problemáticas de ordem conjectural, pois não nos parecia convincente colocar as fotografias de *print screen* no mesmo nível que as imagens da pesquisadora Gonçalves, por exemplo. Pois, como mencionamos anteriormente, no caso das capturas de telas ainda há a presença de uma câmera, bem como o acionamento do próprio clique fotográfico.

Solucionado esse impasse inicial, as explorações das referências acadêmicas se encaminhavam para o segundo momento: o *print screen*, enquanto ato fotográfico; ou processo artístico; ou relacionado a qualquer fenômeno que o desnaturalizasse. Mas igualmente aos estudos sobre fotografia, as buscas de informações sobre o *print screen* nos afastavam da proposta central da pesquisa. Pois, grande parte das publicações encontradas tinham caráter instrumental, de modo que explicavam o que é o *print screen* (impressão de tela) no sentido *lato* e os modos de acioná-lo. É correto dizer também que nos deparamos com trabalhos que demonstravam a dimensão heterogênea dos usos do *print screen*, principalmente como uma prática metodológica. Desses conjuntos de obras, poucas refletiam a natureza desse procedimento. Evidentemente diante de algumas exceções, selecionamos um artigo cujo objeto da pesquisa são as apropriações artísticas de imagens capturadas a partir do banco de dados do *Google Street View*. Carreira (2012), novamente, discute as condições ontológicas e autorais das imagens fotográficas no contexto das artes visuais. O mote principal é a ideia de *apropriação* de imagens produzidas em um fluxo que se iniciou antes da digitalização da cultura, e que tem se acentuado atualmente.

Diante disso, acreditamos que a diferenciação na abordagem da nossa pesquisa está na percepção de que a imagem de *print screen* também é resultado dessas práticas apropriacionistas que suscitam discussões sobre a ética, a técnica e a estética fotográfica. Em suma, a construção do presente objeto partiu das imagens de *print screen* para pensar as dimensões do fotográfico na cultura digital. Embora consideremos o objeto em sua unicidade – conteúdo e forma – detemo-nos mais às condições em que o fotográfico comparece nas imagens: voltamo-nos mais para os aspectos da superfície e das circunstâncias de produção da imagem, do que o conteúdo propriamente.

Para alcançar a complexidade dessas imagens, sustentamos a pesquisa em pensamentos que não delimitaram a fotografia enquanto uma mídia ou um documento. Buscamos sempre nos posicionar entre as passagens das imagens, as qualidades que transcendem o ato fotográfico. Assim, para definir o *print screen* enquanto um ato que funda o objeto desta pesquisa,

delineamos os seguintes objetivos. No âmbito geral, buscamos **compreender os modos de inscrições do fotográfico nas imagens de *print screen***. Para além dessa questão central, traçamos os objetivos específicos:

- *Tatear e sistematizar as imagens produzidas via print screen;*
- *Constelar os tipos de imagens resultantes das ações mais frequentes;*
- *Identificar quais estéticas são engendradas no processo do print screen;*
- *Constituir unidades das imagens que expressam a presença do fotográfico a partir dos trânsitos e das materialidades do print screen.*

Para finalizar esta parte do capítulo, certificamos que a introdução do objeto ao longo do texto se deu a partir das composições das imagens, da breve história do *print screen* e de experiências vividas. Desse modo, a construção do objeto se deu pelos seguintes passos: o primeiro, foi apreender o *print screen* enquanto uma variação do *ato fotográfico*. Em seguida, foi pensar às fotografias produzidas como imagens técnicas (FLUSSER, 2008). Por fim, identificar os aspectos tecno-estéticos como construtos do potencial de analogia da fotografia com o mundo real (BELLOUR, 1993). Há, no decorrer do texto, outras articulações que fomentam a discussão e concretização da pesquisa.

### **1.3. Sobre o problema**

Buscamos, ao longo dos semestres, construir o objeto de pesquisa, bem como o problema que também move e impulsiona esta investigação. O desafio foi lançado e se viu solucionado à medida em que alguns textos, como de Braga (2010), Becker (1996) e Bachelard (1996), surgiram para dar a ver a importância de ações criadoras de estratégias problematizantes. Sendo que o primeiro autor desenvolve a perspectiva do *desentranhamento*, a fim de evitar a dispersão dentro dos estudos comunicacionais, sobretudo daqueles que se realizam como interfaces com outras áreas do conhecimento. E os dois últimos contribuem com reflexões sobre as etapas da pesquisa, com o foco para o método e para o problema da pesquisa.

Para evitarmos a dispersão e, conseqüentemente, produzirmos a diferença de que fala Braga (2010), tomamos o ato fotográfico como um processo midiático. Com isso, investigamos como esse modo de produção de imagens fotográficas se diferencia e como muda a ambiência em que está inserido. Embora Braga não tenha dialogado nesse texto diretamente com a



perspectiva de Marshall McLuhan, no que diz respeito às transformações do meio e da mídia, produzimos essa aproximação com o intuito de ampliar o olhar sobre a “penetrabilidade” do comunicacional nos processos sociais. O interessante dessa articulação é pensar como o ambiente fotográfico dinamiza o campo da comunicação. Além disso, como o nosso olhar de pesquisador percebe esse movimento.

Ao propor o *desentranhamento* com um viés heurístico, Braga nos possibilitou a articulação aos outros dois autores citados acima. Tanto Becker quanto Bachelard questionaram as lógicas das ciências positivistas, criando procedimentos correspondentes aos objetos específicos, ao invés de reproduzir associações generalizantes advindas de áreas como as ciências exatas<sup>24</sup>. Para eles, cada problema precisa de uma solução correspondente à sua especificidade. Por isso existe a urgência de se pensar mais ou inventar os próprios métodos de pesquisa: “posso ser antiquado, mas prefiro um modelo artesanal de ciência, no qual cada trabalhador produz as teorias e métodos necessários para o trabalho que está sendo feito” (BECKER, 1996, p. 12). Naturalmente, essa construção não se dá de forma arbitrária, sem rigor. Trata-se de um exercício contínuo de tensionamentos entre o objeto, a teoria e a metodologia.

A partir dos primeiros contatos com o material empírico, as impressões indicavam que o objeto poderia ser trabalhado com base nos seguintes eixos temáticos: o do ato fotográfico, da tecno-estética e das materialidades. Trata-se de um esboço correspondente ao primeiro estado do espírito científico, do qual fala Bachelard<sup>25</sup> (1996, p. 9). Para ele, a *alma pueril ou mundana* se encontra “animada pela curiosidade ingênua, cheia de assombro diante do mínimo fenômeno, brincando com a física para se distrair e conseguir um pretexto para uma atitude séria, acolhendo as ocasiões do colecionador, passiva até na capacidade de pensar”. Temos a consciência de que as afecções produzidas pelas experiências imediatas com as imagens precisam ser refletidas e articuladas aos conceitos teóricos. Por isso, buscamos ultrapassar esse estágio para a formação da *alma com dificuldade de abstrair e chegar à quintessência* (BACHELARD, 1996):

Consciência científica dolorosa, entregue aos interesses indutivos sempre imperfeitos, no arriscado jogo do pensamento sem suporte experimental estável; perturbada a todo momento pelas objeções da razão, pondo sempre em dúvida o direito particular à abstração, mas absolutamente segura de que a abstração é um dever, o dever científico (BACHELARD, 1996, p. 13).

<sup>24</sup> Bonin (2012) também aponta questionamentos que permeiam a problematização da metodologia, sobretudo às práticas de estruturação do projeto de pesquisa e as análises.

<sup>25</sup> As três leis da alma de que fala Bachelard (1996) são consideradas ampliações dos três estados do espírito científico cunhado por Comte: 1) *O estado concreto*; 2) *Concreto-abstrato*; e 3) *O estado abstrato*.

As etapas que formam o espírito científico, segundo o autor, devem sustentar o fenômeno que caminha dos planos concreto à abstração. O objetivo, ao final, é torná-lo representável nas formas de conceito, de pensamento ou de uma teoria. Todo esse engajamento rumo a um espírito “leve e dinâmico” demanda esforços capazes de desestruturarem os *obstáculos* que circundam toda experiência científica:

*É em termos de obstáculos que o problema do conhecimento científico deve ser colocado. E não se trata de considerar obstáculos externos, como a complexidade e a fugacidade dos fenômenos, nem de incriminar a fragilidade dos sentidos e do espírito humano: é no âmago do próprio ato de conhecer que aparecem, por uma espécie de imperativo funcional, lentidões e conflitos. É aí que mostraremos causas de estagnação e até de regressão, detectaremos causas de inércia às quais daremos o nome de obstáculos epistemológicos (BACHELARD, 1996, p. 17).*

Como uma das soluções para os empecilhos de caráter epistemológico, o autor propõe a construção e desconstrução contínua do problema: “Para o espírito científico todo conhecimento é resposta a uma pergunta. Se não há pergunta, não pode haver conhecimento científico. Nada é evidente. Nada é gratuito. Tudo é construído” (BACHELARD, 1996, p. 18). E o primeiro passo para vencer os obstáculos é ultrapassar as condições naturais do objeto, uma vez que pesquisador e objeto se encontram no mesmo nível da experiência comum (imediate e sedutora). Combater as verdades da experiência comum, nas palavras de Bachelard, é pô-la em xeque, contradizer suas hipóteses, retificar os erros. Mas isso não significa que é preciso abandonar as considerações afetivas que surgem dos encontros entre o espírito e a matéria concreta. Pelo contrário, o ideal é transformá-las em questionamentos: transformar os fatos da experiência comum em leis. Parte desses obstáculos que o autor problematiza são oriundos de áreas científicas como a física, a matemática. Ele os usa para demonstrar a estagnação em grande parte de estudos de temas canônicos, seja pela linguagem excessivamente hermética, seja pelas determinações generalistas de fatos que são heterogêneos, porém tratados a partir das mesmas perguntas, dos mesmos conceitos.

Embora tenhamos mencionado as problemáticas da pesquisa, no início do tópico sobre a construção do objeto, vale retomar os moldes nos quais os problemas foram construídos. Dadas as proposições de Bachelard (1996), toda jornada científica inicia com uma “catarse intelectual e afetiva”, a partir daí é preciso, então, “colocar a cultura científica em estado de mobilização permanente, substituir o saber fechado e estático por um conhecimento aberto e dinâmico, dialetizar todas as variáveis experimentais” (BACHELARD, 1996, p. 24). Conforme ocorre na maioria das pesquisas iniciais, o projeto de ingresso ao curso se sustentava com uma problemática incipiente, diria até tautológica, mas o intuito de ultrapassar esse estágio (em

processo contínuo) provocou transformações de caráter teórico e metodológico. Para Bachelard, os problemas não nascem de forma espontânea, mas sim necessitam ser formulados. Seguimos o seu pensamento e colocamos o problema na ordem dos obstáculos, da contradição, verificando se este não se encontrava no mesmo nível das respostas.

Com base nisso, os problemas postos a prova se constituíram, inicialmente, com as seguintes perguntas: 1) *Como se dá a inscrição do fotográfico em imagens produzidas a partir de técnicas, processos que não utilizam, diretamente, o ato fotográfico canônico?* 2) *Como o ato fotográfico incide na atualização da fotografia?* 3) *Como o print screen opera estéticas fotográficas?*

Decidimos, então, rever e centralizar a ideia básica sobre qualquer fenômeno fotográfico: a produção da imagem é decorrente da interrupção do fluxo temporal. Vejamos que, esse movimento de retomada, nos permitiu reelaborar uma **problematização** que explicitasse **o uso do print screen como ato fotográfico e as implicações decorrentes das materialidades fotográficas:**

- *Como os trânsitos das imagens de print screen dão a ver as materialidades do fotográfico?*
- *Como as imagens produzidas via print screen inscrevem esteticamente o ato fotográfico?*

Como resultado dessas reformulações, entendemos que a pesquisa se encaminhou dentro da perspectiva dos estudos comunicacionais, uma vez que abordamos o objeto como uma modalidade das tecnologias da comunicação. Produzir imagens parece intrínseco à sobrevivência do homem. E os modos de agir nesse contexto da cultura digital têm sido modificados. Por isso cuidamos de não nos atermos somente aos aspectos técnicos, mas buscamos, sobretudo, problematizar o processo pelo qual as ações do homem, pela via de um mecanismo estritamente técnico, faz perdurar o ato fotográfico.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO DA PESQUISA

Nossa opção pela matriz das Materialidades da Comunicação se justifica, primeiramente, pelas aproximações com a nossa linha de pesquisa “Cultura, Cidadania e Tecnologias da Comunicação” e por tratarmos de um fenômeno situado no contexto da cultura digital. Em segundo lugar, pelas atribuições qualitativas que esta teoria possibilita à pesquisa. Por fim, a inspiração se deu também a partir de textos de um dos principais autores da área, Erick Felinto (2006), para quem:

Um pensamento como o das materialidades da comunicação aparece como extremamente útil para a reflexão em torno das chamadas novas tecnologias da comunicação e da informação. A interação entre corpo e máquina, entre sistemas de pensamento humanos e sistemas binários, entre o real e o virtual constitui um problema particularmente interessante para os instrumentos da teoria das materialidades (FELINTO, 2006, p. 13-14).

Feito esse preâmbulo, avancemos em direção ao amadurecimento deste projeto tanto no âmbito empírico quanto no teórico. Convidados a passear no labirinto da cultura contemporânea (FELINTO, 2006), percorremos os caminhos e descaminhos trilhados pela teoria das materialidades da comunicação. Por hora, quem nos guia é o pesquisador Felinto<sup>26</sup>, que inicia o texto com reflexões sobre o campo da comunicação, em tempos de crises epistemológicas, e aponta um horizonte a partir das materialidades da comunicação. Esta teoria foi organizada recentemente, por volta do final dos anos de 1980, e contou com apoio de autores como Jacques Derrida, um dos primeiros a pensar em princípios que serviram de estímulos para a fundamentação da teoria, e Hans Ulrich Gumbrecht, um dos principais articuladores juntamente de outros pesquisadores do departamento de Literatura Comparada da Universidade de Stanford. Anteriores a esses nomes, estão Walter Benjamin e Marshall McLuhan, que também remontam às referências fundamentais para a constituição programática desta teoria:

O passo em direção às ‘materialidades da comunicação’ abriu os nossos olhos para uma multiplicidade de temas fascinantes que poderiam ser resumidos (pelo menos aproximadamente) nos conceitos de ‘história dos *medias*’ e ‘cultura do corpo’. Nosso fascínio fundamental surgiu da questão de saber como os diferentes meios – as

---

<sup>26</sup> A leitura empreendida por Felinto é fundamental para que possamos compreender, mais adiante, os conceitos que impulsionaram a fundamentação da teoria das materialidades. A fim de expandir os conhecimentos e as lógicas dessa teoria, o autor apresenta, em breves notas, os principais movimentos teórico-metodológicos que ele mesmo efetua no texto. “1) Descrever cuidadosamente a história da teoria, sua genealogia intelectual (e assim provar que os novos conceitos não surgiram *ex-nihilo*). 2) Delimitar seu campo de aplicabilidade e 3) defender sua rentabilidade teórica para o estudo dos fenômenos comunicacionais” (FELINTO, 2006, p. 36).

diferentes materialidades – de comunicação afetariam o sentido que já transportavam (GUMBRECHT, 2010, p. 32).

Lançadas as bases teóricas das materialidades, a chegada de Gumbrecht ao grupo de pesquisa de Stanford torna-se importante para à sistematização das aulas e os textos utilizados nas reuniões do grupo. Não é por acaso que este autor se tornou um dos protagonistas nesses estudos. Ele expandiu as discussões sobre a literatura, inseriu-se na comunicação e tem participado de debates contemporâneos ligados aos fenômenos culturais-midiáticos no território brasileiro. Não há dúvidas de que as suas contribuições tenham se ampliado no campo da Comunicação, afinal, nunca se falou tanto sobre *transdisciplinaridade*. Isso decorre, de certa maneira, devido à presença de temáticas e vertentes teóricas como as experiências estéticas da recepção e dos estudos culturais na fundamentação das Materialidades da Comunicação. É em razão desse caráter múltiplo, heterogêneo, que Felinto (2006) esboça uma espécie de genealogia que nos ajuda a compreender as manifestações e os principais aspectos em torno das práticas metodológicas e epistemológicas da teoria. A começar pelo esclarecimento em torno da nomenclatura histórica, que Felinto assegura ser necessária:

Gumbrecht pode não intencionalmente levar o leitor a categorizar a materialidade da comunicação como mais uma teoria representativa do “pensamento pós-moderno”. É precisamente esse perigo contra o qual propus acautelar-me desde as linhas iniciais deste artigo. Para afastá-lo, apresento um paradoxo: a materialidade da comunicação é uma teoria pós-moderna, no sentido em que surge como resposta à crise histórica da modernidade e tenta solucionar questões que podiam aparecer em plenitude apenas diante de um novo ambiente cultural e material. Contudo, *não é* pós-moderna no sentido precisamente em que ainda crê na possibilidade de uma teorização rigorosa dos fenômenos sociais e culturais ditos na pós-modernidade (FELINTO, 2006, p. 42).

É essa matriz ambivalente, diríamos, assim ao invés de paradoxal, que torna a teoria fluída e rígida ao mesmo tempo. De um lado, há desprendimentos das ciências modernas e de seus cânones, do outro, uma estrutura de ações metodológicas que aparentam ser necessárias, para, enfim, dar conta dos fenômenos contemporâneos. A preocupação expressada por Felinto, na realidade, se estende para todo o campo da Comunicação. Pois, não há como discutir a teoria das materialidades sem antes passar pelas crises epistemológicas da esfera dos estudos da Comunicação. É neste cenário, aliás, que aproximamos Felinto (2006) e Braga (2010). Ambos os autores lançam um olhar pertinente sobre as mutações que envolvem o *objeto* e o *lugar* da Comunicação, seja enquanto disciplina ou campo. Para eles, está cada vez mais difícil encontrar ou delimitar um objeto comunicacional. Braga acredita que a dispersão e a fragilidade teórica em torno dos estudos de interfaces são algumas das principais causas dessa vacuidade dos objetos de pesquisas. Mesmo em afinidade com a posição de Braga, Felinto associa essa crise

de paradigmas às outras limitações do campo em geral: “a emergência de nossa disciplina produziu um conceito de comunicação, que em vista da tremenda velocidade da transformação das técnicas e dos meios, já não consegue mais dar conta de seu objeto” (FELINTO, 2006 p. 14.).

Trata-se de um problema maior que atinge não só os estudos comunicacionais, mas também todas as vertentes das ciências humanas firmadas em sistemas e princípios positivistas etc. É exatamente em direção contrária a esses sistemas totalizantes que incide a perspectiva da teoria das materialidades. E, baseado nessa expectativa, Felinto propõe uma espécie de “convergência de objetos” (2006, p. 25). Ou seja, ele trabalha a Literatura Comparada e a Comunicação a partir de aproximações entre objetos de diferentes naturezas, como a imagem, as tecnologias, os meios de comunicação, dentre outros.

## 2.1. Notas sobre o campo não-hermenêutico

Conforme a organização de Gumbrecht, a teoria das materialidades está fundamentada a partir de um conjunto de conceitos que caracterizam a transição do pensamento moderno para o pós-moderno. Seguindo a própria lógica do autor, discutimos primeiramente, os três conceitos definidores da chamada “situação pós-moderna” e, em seguida, a noção de *campo não-hermenêutico*. Para isso, convocamos novamente os textos de Felinto. Com o propósito de esclarecer as condições que determinam a teoria das materialidades em relação a outras correntes teóricas, Gumbrecht sugeriu uma reflexão baseada nos seguintes conceitos: 1) *destemporalização*, 2) *destotalização* e 3) *desreferencialização*.

O primeiro deles desestabiliza a noção de um tempo progressivo, comum durante os séculos predominantemente modernos. De acordo com Gumbrecht, a destemporalização remete à crise do modelo histórico baseado na experiência de um passado que caminha para o futuro, permanecendo em um fluxo contínuo e retilíneo. Inspirado na ideia de Benjamin sobre o modelo de temporalidade histórica, este conceito sugere:

Em lugar da percepção moderna de um futuro cujas opções permanecem em aberto, passamos a temer este futuro: não mais o vemos como um resultado do presente, antes o presente parece tornar-se onipresente. Ao mesmo tempo, as possibilidades técnicas de reprodução de ambientes e condições do passado se aperfeiçoaram a tal ponto que, constantemente, o presente parece invadido por passados artificiais. Deste modo, as condições de destemporalização insinuam não um tempo que progride, mas um presente que cada vez mais domina o cenário contemporâneo” (GUMBRECHT, 1998, p. 138)

No que diz respeito ao segundo conceito, a ideia de *destotalização* implica, de certa maneira, em um abandono aos sistemas e teorias generalistas. Trata-se de uma provocação que vai contra às universalidades tanto de conceitos quanto de pensamentos. Baseado nisso, Gumbrecht acredita que os grandes modelos já não contemplam as complexidades e particularidades dos fenômenos contemporâneos. Em síntese, esse conceito remete à noção de “impossibilidade” de sustentar uma teoria geral.

O terceiro e último aspecto das condições pós-modernas expressa o processo ocasionado em grande parte pelas tecnologias do virtual: a experiência do trabalho humano se direciona cada vez mais para dominar às leis da natureza. Na leitura de Felinto (2006, p. 44): “a ideia de *desreferencialização* ou *desnaturalização* consiste na perda progressiva das certezas oferecidas pela representação de um mundo externo e objetivo”. Isso implica, progressivamente, na impressão de enfraquecimento do contato homem e mundo externo. Este conceito é o ponto chave para Gumbrecht problematizar a noção de campo *não-hermenêutico*, pois o autor assinala a crescente descentralização do sujeito nos sistemas de produção simbólica, como uma fissura que compromete diretamente o próprio paradigma hermenêutico. A partir desse cenário, Gumbrecht sintetiza em quatro premissas os pressupostos que sustentam o campo hermenêutico. A começar pela denominação de “sentido”, “expressão” e “interpretação” (palavras fundantes para a hermenêutica acadêmica):

- 1) A produção de *sentido* tem origem e qualidade no sujeito e, portanto, cabe sempre a este a atribuição de sentido, e não ao objeto.
- 2) A *possibilidade de distinção radical entre o corpo e o espírito*, que por sua vez, é percebida como um dado natural. Isso gera uma autonomia ao espírito, único elemento que importa à comunicação e à auto-referência humana.
- 3) O *espírito* conduz o sentido. O *corpo* é designado para articular e ocultar o sentido, servindo apenas como um instrumento.

De acordo com Gumbrecht (1998, p. 140) todas essas premissas configuram as ações hermenêuticas que evidenciam os vínculos entre *expressão*<sup>27</sup> e *interpretação*: “deste modo, não apenas o corpo é instrumento secundário de articulação, também a expressão se revela

---

<sup>27</sup> Gumbrecht (2010, p. 35) parte de Louis Hjelmslev, para analisar a origem da *expressão*. Segundo, o autor esse conceito corresponde ao ‘significante’, enquanto que o ‘significado’ se relaciona com o ‘conteúdo’. Isso se desdobra nas criações de outros quatro conceitos, dentre os quais, se destacam: *substância de expressão* (seria precisamente o conjunto de materiais por meio dos quais os conteúdos se manifestam, como um computador. Já a *forma de expressão*, seria o conteúdo manifestado. Mantendo o exemplo do computador, então, corresponderia à imagem propriamente dita.

insuficiente. Em virtude desta premissa, no interior do paradigma hermenêutico se impõe a necessidade da interpretação<sup>28</sup>. Para além dessas quatro premissas, Gumbrecht ainda discute e sistematiza hipóteses sobre o campo hermenêutico. Não adentramos nessas especificidades, mas apresentamos as mais representativas para a teoria das materialidades:

- 1) “Se a hermenêutica se fundamenta no *ato interpretativo*, apresenta como segundo pressuposto, a exclusão de toda *materialidade*”. (GUMBRECHT, 1998, p. 140)
- 2) “Se a centralidade da interpretação estava fundada nas premissas de temporalidade, totalidade e referencialidade e, se hoje estes conceitos entraram em crise, então pode-se supor que a crise atinge de fato o ato interpretativo<sup>29</sup>” (GUMBRECHT, 1998, p. 143).

É baseado nessas hipóteses que Gumbrecht organiza os princípios do campo não-hermenêutico ou a materialidade da comunicação e faz emergir uma epistemologia alternativa ao paradigma hermenêutico. O objetivo central dessa teoria se configura por um afastamento da interpretação (enquanto uma habilidade de construção de sentido) para a ampliação das possibilidades criativas. Ou seja, o corpo e a materialidade dos objetos passam também a ser considerados: “O que se sugere é concentrar a atenção não na busca pelo sentido como algo pré-dado e apenas à espera do ato interpretativo, mas antes procurar entender como o sentido pode constituir-se a partir do não-sentido” (FELINTO, 2006, p. 45)

Dadas as premissas das materialidades da comunicação, Gumbrecht apresenta de modo mais prático, os conceitos que constituem o campo não-hermenêutico:

- a) *Forma*: conceito que surge de indagações no terreno filosófico, a saber, “o que é uma forma?”: “é a unidade da diferença entre referência externa e interna.” (GUMBRECHT, 1998, p. 148). A *forma*, enquanto uma qualidade do objeto, não pode ser pensada sem esses dois aspectos antagônicos. Conforme Gumbrecht, a *forma* estaria para o *significante*, assim como este estaria a *expressão*. Logo, o autor conclui que a forma é quem assume o papel da materialidade do *significante*.

<sup>28</sup> A interpretação, segundo Gumbrecht: “processo que, principiando pela insuficiência de uma superfície qualquer, dirige-se à profundidade entre o que o sujeito desejava expressar e o entendimento do intérprete” (GUMBRECHT, 1998, p. 140).

<sup>29</sup> Susan Sontag (1987) no texto *Contra a interpretação* também discute a crise e insuficiência do paradigma hermenêutico. Para a autora, a interpretação enfraquece e empobrece a qualidade da obra, e dificulta o observador a ver a *coisa* em si. Assim como Benjamin, Gumbrecht, Sontag reforça a ideia da experiência como prática mais imediata para a apreensão do objeto. A interpretação que Sontag (1987, p. 13) se refere é o “ato consciente da mente que elucida um determinado código, certas ‘normas’ de interpretação” Que deve ser pensado historicamente: “Em alguns contextos, a interpretação é um ato que liberta. É uma forma de rever, de transpor valores de fugir do passado morto. Em outros contextos culturais, é reacionária, impertinente, covarde, asfixiante” (SONTAG, 1987, p. 15-16).



- b) *Acoplagem*: desenvolvido por Humberto Maturana e Francisco Varela, no contexto da teoria biológica. Este conceito supõe a presença de dois sistemas em processo de interação que envolvem dois níveis de acoplagem. Para o primeiro nível, Gumbrecht associa a acoplagem às coisas da vida cotidiana, como o ritmo de um samba, de uma máquina em contato com o corpo humano. É no contato entre esses dois sistemas (homem e objeto) que surge ou acontece a acoplagem de primeiro nível. O *ritmo*, então, se caracteriza como aquilo que Gumbrecht chama de *forma*. Para diferenciar os dois tipos de acoplagem, o autor evidencia o caráter produtivo e complexo do segundo nível. Não é por acaso que o exemplo principal é a linguagem humana. A ideia de sistemas permanece, o que diferencia, nesse caso, são as quantidades de estados pelos quais passam esses sistemas.
- c) *Simultaneidade*: o objetivo desse conceito é substituir as noções de temporalidade, causalidade ou sequencialidade. Para Gumbrecht, isso implicariam algumas consequências que afetam diretamente o sujeito, de modo que mudaria significativamente a ideia atual que se tem dele. Essa substituição revela que o espaço teórico não-hermenêutico é constituído por meio de relações simultâneas e não mais entre as relações sequenciais. No que diz respeito ao nosso objeto, o eixo da simultaneidade corresponde inteiramente aos fenômenos típicos da cultura digital, as ações emergentes das imagens de *print screen*.

Todos esses conceitos reiteram e orientam as proposições centrais da teoria das materialidades. Mais do que sugerir uma revolução epistemológica, esta teoria se debruça em revisar ou renovar o tradicional pensamento e os princípios metodológicos da modernidade:

Em primeira instância, falar em materialidades da comunicação significa ter em mente que todo ato de comunicação exige a presença de um suporte material para efetivar-se. Que os atos comunicacionais envolvam necessariamente a intervenção de materialidades, significantes ou meios pode parecer-nos uma idéia já tão assentada e natural que indigna de menção. Mas é precisamente essa naturalidade que acaba por *ocultar* diversos aspectos e consequências importantes das materialidades da comunicação – tais como a idéia de que a materialidade do meio de transmissão influencia e até certo ponto determina a estruturação da mensagem comunicacional. (FELINTO, 2006, p.37).

Evidentemente, que não se trata de trocar um modelo de pensamento por outro, mas de trabalhar no limiar ou por meio das fronteiras entre o material e o sentido. A luta contra o campo hermenêutico não é o mesmo que declarar o fim da interpretação, mas de encarar os objetos culturais sob outro paradigma. À primeira vista, a teoria das materialidades da comunicação

pode causar inseguranças metodológicas, pelo fato de não oferecer um “objeto” delimitado pronto para ser utilizado pelos metodólogos, e menos ainda, um campo de aplicabilidade definido. Até mesmo porque as materialidades transcendem os produtos materiais, elas podem ser pensadas como estruturas, instituições metafóricas. O que a teoria oferta, até o presente momento, são as possibilidades de investigação de qualquer objeto cultural: “A teoria das materialidades pode fornecer alguns instrumentos úteis para ajudar-nos a lidar, sem receios, com a imprecisão e complexidade intrinsecamente constitutivas de nosso campo de estudos” (FELINTO, 2006, p. 50). Assim, as materialidades da comunicação se interpõem também, como uma disciplina transdisciplinar. E as investigações apoiadas por essa teoria ocorrem de acordo com essas duas perspectivas:

- 1) Ela se constitui como conhecimento que não exclui outros instrumentos de análise, que recusa o aporte totalitário, manifestando-se assim como uma metodologia aberta, *contingente*.
- 2) Ela permite superar a pergunta pelo ‘objeto’ da Comunicação como uma entidade absolutamente delimitável, como uma realidade pré-dada. Há uma variedade e flexibilidade de temas e de objetos de estudos trabalhados no livro organizado por Gumbrecht e Karl Pfeiffer:

Os objetos do campo de pesquisa da teoria da comunicação seriam assim todas as articulações entre sistemas e materialidades capazes de produzir sentidos. A primeira perspectiva permite lançar mão de métodos que não abandonem a dimensão do sentido, mas que, paralelamente a este, trabalhem com a dinâmica das materialidades da comunicação, uma esfera fundamental da atividade comunicativa que tem sido frequentemente menosprezada pelos pesquisadores. (FELINTO, 2006, p.20-21).

De fato, a partir dessas perspectivas, a consistência epistemológica desta teoria tornou-se mais clara, à medida que observamos as multiplicidades que envolvem as experiências fotográficas ligadas ao *print screen*. Cada aparelho oferece um tipo de experiência técnica e estética, ou seja, os modos de captura do *ecrã* se diferenciam de acordo com as materialidades das máquinas utilizadas. E para dar conta dessas complexidades, realizamos um mapeamento das imagens com base nos usos do *print screen*. O resultado desta atividade culminou com uma síntese visual apresentada no início do capítulo 1.

Ao contrário do que sugere o senso comum, as imagens digitais não são menos “materiais” que as analógicas. Compreender isso é um pressuposto básico para operar com as materialidades da comunicação. É importante dizer que essa falsa impressão de nível de materialidade decorre dos fenômenos típicos da *imagem técnica*. Embora, não associe esses fenômenos às teorias das materialidades, Flusser (2008) trabalha insistentemente as

transformações dos gestos humanos diante das abstrações causadas pelo avanço técnico. O corpo continua em contato com as imagens técnicas, os olhos e as mãos estão cada vez mais orientados pelas mesmas imagens. Porém, ao invés de acessíveis, elas se tornaram calculáveis, “portanto tateáveis pelas pontas dos dedos munidas de teclas. E uma vez calculadas, podem ser reagrupadas em mosaicos, podem ser computadas” (FLUSSER, 2008, p. 17). É isso que fazemos constantemente, tateamos e calculamos os seus pontos, seus *pixels*:

As teclas estão em toda parte (...) A primeira coisa a constatar é que teclas se movem em um tipo de tempo medido por dimensões que não correspondem às medidas do tempo cotidiano, ou seja: as teclas se movimentam no universo ínfimo dos pontos, no universo do infinitamente pequeno. São elas dispositivos que traduzem não apenas do ínfimo para o humano, também do ínfimo para o gigantesco. Ao apertarmos um botão, montanhas explodem, e ao apertar o botão vermelho, o presidente americano pode terminar com a vida humana na Terra. Ao apertarmos teclas estamos destruindo o famoso *sandwich* que estrutura nosso mundo em três níveis: das dimensões nucleares, das dimensões humanas e das dimensões cósmicas. As pontas dos nossos dedos são feiticeiros que embaralham o universo. (FLUSSER, 2008, p. 31)

Em razão dessa luz flusseriana sobre as ações que o homem desempenha diante das imagens técnicas, articulamos a teoria das materialidades com o procedimento heurístico de Flusser. Trata-se de pensar o verbo “tatear” como um gesto metodológico. É o próprio autor que designa esse ato como um método: “eis como estamos no mundo: tateamos, e nas pontas dos nossos dedos se condensa futuro simultaneamente aterrador e inebriante” (FLUSSER, 2008, p. 38).

Adotar essa postura epistemológica é um passo para emergir no campo não-hermenêutico. Isso implica em um conjunto de atitudes capazes de apreender tanto as imagens, em suas superfícies, quanto os processos de captura e, em última instância, também o sentido. De acordo com Gumbrecht, essas noções revelam o cenário de transformação epistemológica para os estudos comunicacionais.

## **2.2. Capturas de sentidos e materialidades**

A aparente dissociação entre sentido e materialidade, ou pelo menos a maneira como essa relação foi tratada ao longo da história das Ciências Humanas, na verdade surge como uma pista que o próprio Gumbrecht (2010) aponta em “Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir”. Ao discutir o campo não-hermenêutico, o autor não descarta os devires do sentido da sua medialidade. Ao contrário, a ideia é que nunca os tratemos separadamente: “Já não acreditávamos que um complexo de sentido pudesse estar separado da sua medialidade,

isto é, da diferença de aspecto entre uma página impressa, a tela de um computador ou uma mensagem eletrônica” (GUMBRECHT, 2010, p. 32). A situação a que se refere Gumbrecht compunha os esboços iniciais da teoria das materialidades, tanto que um dos primeiros pensamentos questionava os impactos dos sentidos com base na materialidade do meio que os transportavam.

É importante frisar que considerar o valor do sentido a partir das perspectivas das materialidades não indica nenhuma contradição. O que Gumbrecht insinua em relação a isso é a mudança de centralidade das determinações do objeto. Em outras palavras, isso quer dizer que já não é o sentido que centraliza as atribuições a qualquer objeto ou fenômeno.

A nosso ver, a noção de capturas de sentidos e materialidades corresponde a pelo menos duas das dimensões do *print screen*: a primeira seria no nível da experiência que envolve o produtor e o receptor da imagem. Assim, esses dois sujeitos se tornam figuras híbridas da cultura digital, que podem assumir ambos os papéis ao mesmo tempo dadas as circunstâncias produtivas da imagem, como a captura e o compartilhamento. Há uma espécie de autonomia entre esses sujeitos interligados pela prática quase “desvirtuada” que configura o *print screen*. Assim, cada indivíduo experimenta a captura e agencia os sentidos conforme a materialidade do aparelho utilizado.

Já que o sentido particulariza as afecções de cada sujeito, e não mais universaliza o objeto conforme o pensamento das materialidades, o que os conecta, diríamos, são as propriedades no interior das imagens em curso. E é disso que se trata a segunda dimensão do *print screen*, dos elementos visuais que presenciam o fotográfico nas imagens capturadas. Para desenvolver um procedimento alternativo à interpretação, buscamos examinar as imagens a partir da descrição desses elementos fotográficos. De modo que tenhamos uma rota de fuga do paradigma sujeito/objeto ao qual Gumbrecht se refere:

Creio que deveríamos tentar restabelecer o contato com as coisas do mundo fora do paradigma sujeito/objeto (ou numa versão modificada desse paradigma), tentando evitar a interpretação – sem mesmo criticar a altamente sofisticada e altamente auto-reflexiva arte de interpretação que as Humanidades há muito instituíram (GUMBRECHT, 2010, p. 81)

Por mais complexa que se apresenta essa conjuntura, a nossa ação diante das imagens não reside apenas em interpretá-las, mas sim em atentar para as suas superfícies, para os elementos da interface e ver quais os modos fotográficos existem nessas imagens. Por isso, eventualmente, será necessário descrever em alguns momentos o contexto das imagens, já que

certas formas de expressão do fotográfico aparecem justamente na composição do quadro da imagem, como o tipo enquadramento ou a textura da imagem, por exemplo.

### 2.3 Cultura Imaterial

Neste tópico, complementamos as discussões que distanciaram o sentido e a materialidade. A dicotomia entre material e imaterial é histórica, por isso, possui indícios “no início da modernidade, quando começa a ser decifrado o sentido que está em jogo, tudo que é tangível torna-se secundário e de fato é afastado do palco da significação” (GUMBRECHT, 2010, p. 53). Para descrever a cultura imaterial, Flusser (online b,) primeiramente a situa como um ponto de partida da sociedade pós-histórica. A partir do termo chave *informação*, o autor destaca os principais aspectos dessa nova ordem: a *reversibilidade* e a *simultaneidade* universal de todas as mensagens. O primeiro aspecto tem relação com a estrutura emissor/receptor que mencionamos no tópico anterior. E que, de acordo com Flusser, está dissolvida, de modo que não há mais esses dois polos agentes, isto é, ambos participam ativamente da produção e recepção das mensagens. Já a ideia de simultaneidade diz respeito as possibilidades de deslocamento das informações independentes de fronteiras geográficas, de língua etc.

Segundo Flusser, a definição do fenômeno que permeia a cultura imaterial também pode ser apreendida com base no conceito de imaterialismo, que por sua vez:

Significa atualmente a produção de informações sem suporte, como sejam vídeos em telas eletromagnéticas ou hologramas. Significa pois a computação de partículas para formarem conjuntos significativos. Não tem sentido dizer de um holograma que é *material*, porque concorda com *Matéria* no significado tradicional do termo. Nem tem sentido dizer que é *espíritual*, porque espírito em significado tradicional é outra coisa. Nem tem sentido chama-lo de *forma pura*, porque *ideia* tem outro significado. No entanto, o que pode ser dito a respeito do holograma (e das demais informações “imateriais”) é que mostra concretamente o quanto os conceitos tradicionais estão concretamente superados. A chave para a captação de tais fenômenos novos não está na tradição, mas nos conceitos emergentes de “informação” e “criação de sentido””. (FLUSSER, online b)

Essas questões tornam-se muito caras ao pensamento desse autor, sejam nos níveis filosófico, etimológico ou da sua própria vivência com os “novos” objetos culturais. Isto posto, a cultura imaterial também atende por imaterialismo. E é exatamente nesse contexto que as imagens de *print screen* são produzidas e difundidas. Vale lembrar que tanto a fotografia tradicional quanto as imagens de síntese participam da mesma revolução pautada por Flusser e por outros autores.

Lembremos que a fotografia “migrou” para o ciberespaço e criou, para si mesma, “novas” complexidades. Para Ramos e Laurentiz (2013), isto é o resultado de uma luta não só da fotografia pela sua permanência, mas de todos os subsistemas culturais e biológicos. Orientados pelos conceitos de permanência sistêmica de Jorge Albuquerque Vieira, esses autores defendem um evolucionismo tecnológico, cujo protagonismo e ponto de encontro entre todos os sistemas culturais aconteceram graças ao ciberespaço. É nesse cenário que a fotografia se torna mais “complexa” e “interativa”, pois, de acordo com os autores, a fotografia reage às transformações técnicas ao longo do tempo e não se constitui como parte da engrenagem. A ideia de preservação está ligada diretamente à concepção de hibridismo ou intersecção, mas ao contrário do que dizem os autores, não é com a convergência digital que se inicia a “crise do sistema fotográfico”. Afinal, Benjamin (1985) já tratava esses abalos, tanto os que se referem aos aspectos técnicos quanto os ontológicos da fotografia, que remontam a uma trajetória marcada por fases que vão do apogeu ao declínio para a revitalização ao longo de 100 anos de existência da fotografia.

Sob a perspectiva de uma visão histórica a contrapelo, acreditamos que não é produtivo imobilizar a fotografia, tal como sugerem os autores Ramos e Laurentiz (2013), pois a fotografia sempre foi dinâmica e complexa. Essas duas características que configuram a imagem fotográfica permanecem desde antes e depois da revolução tecnológica que instaurou a sociedade da informação. De certa maneira, as condições técnica e estética combinam processos de produção da imagem que permitem pensar em nuances do próprio ato fotográfico ambientadas em um mesmo universo tecnocultural. E é dentro desse ambiente que encontramos as imagens de *print screen*, que, por sua vez, também apresentam uma extensa complexidade e multiplicidade.

Laurentiz (2005) tensiona os conceitos materialidade e imaterialidade com o intuito de ampliar o debate sobre a imagem, sobretudo as dicotomias relacionadas às chamadas tecnologias digitais. Ela propõe basicamente que existe uma relação quase simbiótica entre a imagem-matéria-pensamento. O primeiro passo, de acordo com a autora, é dissociar a ideia de que a materialidade é apenas a matéria propriamente dita. Isso implica dizer, que “a materialidade vai além da matéria” (LAURENTIZ, p. 01, 2005). Mais do que opostas, essas duas dimensões, que configuram todo e qualquer objeto, são ambivalentes. A partir delas é possível pensar o produto cultural em seus aspectos técnicos, éticos e estéticos. Sendo o primeiro voltado para as ordens mecânicas e do suporte material, e os dois últimos como o potencial expressivo e informacional. Para a autora, “falar em potencial expressivo e carga informacional dos suportes significa que estamos tratando com a informação contida na

produção natural e cultural já realizada também, com tecnologia específica e demais decorrências disso” (LAURENTIZ, 2005, p. 01). A partir desses pressupostos, encaminhamos o objeto para a concretização teórica, agora, com foco nos princípios do fotográfico.

### 3. PRINCÍPIOS FOTOGRÁFICOS

Neste capítulo nos dedicamos à apresentação dos percursos e embasamentos teóricos que fundamentaram a construção da presente investigação. Nele são discutidos e articulados os princípios técnicos, estéticos e ontológicos da fotografia. Tratam-se de tendências de pensamento que orientam o objeto a partir de elos e tensionamentos entre autores como Flusser (1985, 2007, 2008,), Dubois (1993, 2004,), Soulages (2005, 2010).

#### 3.1. A imagem técnica

Nem profeta, nem apocalíptico, mas sim observador participante. Este seria um adjetivo, caso arriscássemos categorizar o filósofo Vilém Flusser. Sem muitas pretensões, iniciemos a primeira parte desse capítulo com as pistas que o próprio autor do livro *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade* (2008) nos indicou. A principal delas é: “somos testemunhas, colaboradores e vítimas da revolução cultural cujo âmbito apenas adivinhamos. Um dos sintomas dessa revolução é a emergência das imagens técnicas em nosso torno” (FLUSSER, 2008, p. 15). Essa consciência do autor corresponde diretamente ao seguinte entendimento: “Quem prevê não vê o que se aproxima, mas vê a direção rumo a qual o presente se afasta. Nas minhas reflexões, não vi o universo das imagens técnicas que se aproximam, mas vi a direção para o qual os fenômenos presentes apontam” (FLUSSER, 2008, p. 141). As preocupações de Flusser não se detinham ao porvir ou a um futuro longínquo, mas sobretudo às dinâmicas existenciais do homem em suas relações existenciais e de trabalho. O novo mundo é agora o da *pós-história* (civilização organizada com base na lógica das imagens, em que a humanidade se encontra mais a serviço das imagens do que da escrita) e são para as relações entre os indivíduos e a técnica que devemos olhar.

Partimos dessas considerações iniciais do filósofo porque elas nos situam exatamente no contexto da cultura digital, seja como pesquisador, *funcionário* ou consumidor de imagens. Apesar de não utilizar a expressão “cultura digital”, Flusser (2008, 2011) descreve uma sociedade submergida em imagens técnicas, na qual os indivíduos agem, cada vez mais, por meio (e em *função*) de comandos em aparelhos e máquinas. Essa relação tecnocêntrica, aparentemente, configura o mundo contemporâneo no âmbito produtivo desde o período industrial até chegar ao digital.



O mundo é tridimensional e, para Flusser (1985), o percebemos a partir de “superfícies imaginadas” (imagens). Tais superfícies também são as camadas que constituem o caráter material do mundo da vida e elas se diferenciam em natureza técnica e ontológica. Com base nisso, o autor identifica dois tipos de imagens: a tradicional e a técnica. Há pelo menos dois eventos que as distinguem historicamente. O primeiro deles se refere à invenção da escrita, de modo que a imagem tradicional (pré-histórica) é anterior ao texto, e por conseguinte, a imagem técnica (pós-histórica) surge milhares de anos depois, com a criação da fotografia, o segundo fato decisivo.

Prosseguindo com o pensamento de Flusser (1985), as imagens tradicionais são constituídas por linhas resultantes de uma abstração de primeiro grau, de um processo direto em que o pintor se interpõe entre o objeto e o seu significado, subtraindo duas das três dimensões do mundo concreto, enquanto que as imagens técnicas reduzem apenas uma dimensão, além de se encontrarem entre o sujeito e o aparelho. Para Flusser, isso implica diretamente no processo de deciframento, na leitura das imagens. Pois, se por um lado, as imagens tradicionais significam cenas diretas do mundo, decifrá-las seria equivalente a revelar a ideologia do produtor, por outro lado, desvendar as imagens técnicas seria o mesmo que conhecer a lógica do próprio aparelho.

Em consequência dessas transformações históricas, o que a perspectiva flusseriana assinala é que o homem passou a ocupar um lugar secundário em relação aos aparelhos, seja do ponto de vista da produção ou do consumo. Radicalmente, homem e aparelho se embarçam no jogo abstrato resultando em um segundo plano, uma terceira categoria que se encontra no interior do aparelho, e não mais ao centro ou ao redor dele: “trata-se de uma função nova, na qual o homem não é constante nem variável, mas está indelevelmente amalgamado ao aparelho. Em toda função aparelhística, funcionário e aparelho se confundem” (FLUSSER, 1985, p. 43). Tão complexo quanto essa relação é o funcionamento e o processo no interior da caixa preta. Tanto o homem quanto o aparelho estão igualmente acumulados por funções automatizadas, reproduzíveis e instantâneas como o próprio *ato fotográfico*.

Como vimos, anteriormente, este gesto foi fundamental para o surgimento da imagem técnica. Constituída de pontos, grânulos, *pixels*, a *tecno-imagem* é resultado de processos automáticos, nos quais se produzem objetos que indiretamente representam textos (conceitos):

Elas são dificilmente decifráveis pela razão curiosa de que aparentemente não necessitam se decifradas. Aparentemente, o significado das imagens técnicas se imprime de forma automática sobre suas superfícies, como se fossem impressões digitais onde o significado (o dedo) é a sua causa, e a imagem (o impresso) é o efeito. O mundo representado parece ser a causa das imagens técnicas e elas próprias

parecem ser o último efeito de complexa cadeia causal que parte do mundo. (FLUSSER, 1985, p. 10)

Essa descrição do autor diz respeito essencialmente à fotografia analógica, quando então a imagem se formava a partir das fixações dos raios de luz nas superfícies sensíveis. Em síntese, a imagem técnica tem, no seu sentido existencial, a criação da informação, daí passando pela preservação (memória) e transmissão de mensagens (FLUSSER, 2008). Este é o ponto de partida para compreender o papel da fotografia, enquanto principal representante das tecno-imagens, ou, pelo menos, o lugar que ela ocupa na obra do filósofo: “toda imagem produzida se insere necessariamente na correnteza das imagens de determinada sociedade, porque toda imagem é resultado de codificação fundada sobre códigos estabelecidos” (FLUSSER, 2008, p. 21). Essa declaração do autor, reitera o papel da imagem na expressão representativa do contexto, no qual ela está inserida. Pois, do mesmo modo, que a fotografia analógica, em meados da modernidade, atuava como o painel da industrialização e mostrava, por meio dos retratos, o *status* de uma sociedade iminentemente burguesa, a imagem de síntese também enuncia muitos traços da cultura digital. A capacidade de retratar a sociedade, obviamente, não é monopólio da fotografia, afinal, todas essas ações se dão em tramas muito mais complexas que envolvem outros sistemas culturais. Mas, se tratando da fotografia, enquanto uma imagem técnica, tanto Flusser quanto outros pensadores como Sontag (2004) diriam que não se tratam de retratos tão fiéis, isso porque, ambos os autores consideram o nível de opacidade das imagens técnicas.

Prosseguindo com as definições da imagem técnica, Baitello Junior (2010), leitor de Flusser no Brasil, acrescenta o papel dos pensamentos linear e conceitual como propulsores para a criação das imagens técnicas:

Tais tecno-imagens nada mais têm a ver com as imagens tradicionais, pois são frutos da etapa seguinte na escalada da abstração: não possuem mais nenhuma corporeidade, são uma fórmula, um cálculo, um algoritmo (que apenas se projeta sobre um suporte qualquer: papel, vidro, parede e até mesmo a névoa, o vapor ou o ar). As tecno-imagens não são mais uma superfície, mas a construção conceitual de um plano por meio da constelação de grânulos, de pontos de dimensão desprezível, mas que reunidos oferecem a ilusão de uma superfície, um mosaico de pedrinhas. (BAITELLO JUNIOR, 2010, p. 4-5)

Com base nesse cenário, é possível observar que a imagem técnica configurou um momento na sociedade moderna determinando, a partir daí, novas ordens do olhar, da comunicação (sobretudo na mídia impressa), do trabalho, da produção de conhecimento etc. Mais do que uma “nova” ordem social e cultural, a sociedade, na perspectiva flusseriana (1985), se transformou ao lado de uma dialética constante entre escrita e imagem, em que o homem

também mudou seu papel na cadeia produtiva, passando de protagonista para coadjuvante no processo criativo. E para dar conta das complexidades ao entorno dessa emergente civilização da imagem técnica, Flusser aponta para uma filosofia da fotografia como possível manobra de libertação, ou melhor, de autonomia e compreensão das etapas constituintes da *práxis* fotográfica (FLUSSER, 1985). Isto é, precisamos dar conta dos conceitos produzidos pelas imagens técnicas, confrontar as ditas objetividades dessas imagens, decifrar os seus códigos, lançar olhares que ultrapassem a superfície. Já sabemos que não caminhamos rumo ao ocaso da humanidade, necessitamos ao menos apreender o que as imagens dizem de si e do mundo.

Esses exercícios do ver, que se materializam como práticas da pesquisa, nos permitem olhar as imagens de *print screen* de modo que não as diferenciamos da fotografia de que trata Flusser. No que se refere à natureza ontológica, pensamos que o filósofo também não as distinguiria, já que tanto a fotografia convencional quanto a imagem de *print screen* compõem o mesmo conjunto das tecno-imagens. Isso nos permite fazer uma abordagem que justifique a construção do objeto em um âmbito maior. Além da aproximação ontológica entre a fotografia convencional e a imagem de *print screen*, percebemos que há outro fator elementar: ambas as imagens se relacionam com uma espécie de construção de um “realismo fotográfico”. Sendo que a fotografia se assegura com a capacidade de reproduzir à realidade, e a imagem de *print screen* com uma ideia de construto de experiência que agrega todas as realidades, sobretudo, a computacional.

Segundo Flusser, é possível dizer que existe uma linha tênue entre as tecno-imagens. Para autor, não é produtivo distingui-las entre os tipos “foto” ou “tela do computador”, mas sim, pensar como tais imagens apontam os conceitos, os significados tendo em vista condições técnicas que as originaram. Mesmo com toda a opacidade das imagens técnicas, ainda há, evidentemente, alguns aspectos que especificam as tecno-imagens entre si. Dentre eles, a própria *technè*, o tipo de aparelho, a ideologia, a materialidade da imagem etc. No que diz respeito ao processo fotográfico, existem graus de complexidade que, conforme Flusser (2008), estão cada vez mais reduzidos a apenas “um apertar de botões e teclas”: “As imagens orientam as mãos, que por sua vez se orientam com os olhos. Não se trata de um gesto feito às cegas. As mãos estão a serviço dos olhos e das imagens” (FLUSSER, 2008, p.16)

As proposições flusserianas sobre a imagem indicam uma teorização da mídia a partir das observações dos fenômenos midiáticos. Desse modo, o autor conferiu à fotografia um *status* de objeto de pesquisa para os estudos sobre as imagens. Nesse sentido, é preciso dizer que a fotografia, enquanto imagem técnica, assume um caráter ambivalente no pensamento de Flusser. Isso porque o homem cria e projeta imagens a partir de mecanismos técnicos com certas

habilidades, mas ao mesmo tempo, sucumbe a esses processos porque não os compreende por completo. Isso ocorre pelo fato do homem colocar a imagem no centro das relações sem muitas vezes perceber para que os sentidos ela aponta. Essa dicotomia também se refere ao duplo papel em que o homem desempenha frente à imagem, pois cabe a ele usá-la como prisão ou como libertadora. Surgem daí as proposições de conscientização e de “branqueamento” da caixa preta (FLUSSER, 1985).

### 3.2. Temporalidades fotográficas

Tendo em vista a dimensão teórica sobre a fotografia, identificamos dois aspectos que atravessam diferentes perspectivas, mas que conformam o *fotográfico* enquanto um objeto de pesquisa. Estamos falando da *temporalidade*<sup>30</sup> e da *estética* como dimensões que ajudam a pensar as condições de experiências fotográficas. Tratadas em muitos casos como categorias de análises das fotografias, elas também podem ser vistas como orientações para uma ontologia da imagem fotográfica (SOULAGES, 2005, 2010). A partir dessas direções, buscamos apreender, nas imagens de *print screen*, as singularidades fotográficas como a interrupção do fluxo natural de um objeto e o nível de figuração mimética.

Do nascimento oficial da fotografia até agora, já se passaram quase 200 anos. Por um longo período, a analogia da realidade e o instantâneo prefiguraram a concepção e o “futuro” da fotografia. E parte dessas previsões arriscaram dizer que a alfabetização do homem seria por meio da produção, mas principalmente pela leitura dessas imagens (BENJAMIN, 1992, p. 135). É com base nesse cenário que Lisovsky (2012) inicia o texto, no qual sugere “dez proposições acerca do futuro da fotografia e dos fotógrafos do futuro<sup>31</sup>”. Trata-se de um olhar para o presente, para o *agora* das práticas fotográficas. Assim como para o autor, não é o nosso propósito executar uma historiografia, mas sim estimular aproximações entre pensamentos que possam nos dar subsídios para compreender o que é a fotografia nesses enlaces técnicos e culturais contemporâneos.

Dada a complexidade dos fenômenos em torno da fotografia, Lisovsky parte das tramas e temporalidades que conduzem tanto os modos de ver quanto o fazer fotográfico. Inspirado em

<sup>30</sup> Para Lisovsky (2008) o domínio da temporalidade na fotografia moderna é resultado das transformações técnicas, culturais que refletem diretamente nas condições de visibilidades e reflexão da imagem.

<sup>31</sup> De modo geral, apresentamos as dez proposições de Lisovsky (2011) que não discutimos para o texto: “1) A fotografia é adivinhação; 2) A fotografia nasce da espera; 3) Toda fotografia é uma sobrevivente; 4) Fotografia é assombração; 5) Há sempre uma fotografia nos está destinada; 6) Toda fotografia é o tempo que nos resta; 7) Fotografar é criar reservas de futuro; 8) Toda fotografia está grávida de sonhos; 9) Toda fotografia está viva, e 10) O futuro da fotografia somos nós”.

Benjamin, o cerne das proposições de Lissovsky se configura a partir da noção de um tempo múltiplo e dialético: “toda fotografia é condensação de múltiplas temporalidades e sobrevivente de um naufrágio” (LISSOVSKY, 2012, p. 16). É isso que a torna tão complexa e que não a permite ser colocada em nenhuma categoria temporal. Para Lissovsky (2012, p. 17), as fotografias “são essa condensação de tempos, nunca estão inteiramente no passado ou no presente. São seres que habitam o limiar entre o passado e o presente, entre o vivo e o morto, exatamente como os fantasmas”. É por esse aspecto que se tem a fotografia como a soma de todos os tempos, capturados e fixados em um dado instante. Ela revela muito mais do objeto fotografado, ela também dá a ver as técnicas e as ideologias que a motivaram.

As temporalidades fotográficas, tais como descreveu Lissovsky, são múltiplas e complexas, de modo que, para problematizar as diferentes experiências de tempo da fotografia, o autor busca em Bergson a noção de *duração*, articulando-a à ideia de *espera*:

Um intervalo que o filósofo Henri Bergson chamava duração (ou memória), onde toda fotografia encontra sua origem e onde a subjetivação dos fotógrafos tem seu lugar. Tudo o que o fotógrafo deixa de si, na imagem que acaba de realizar, são traços de sua espera, os vestígios de sua expectativa. Só há instantâneo fotográfico porque o tempo e o movimento foram dali extraídos pelo fotógrafo (...) A duração dos fotógrafos suga o tempo e o movimento do mundo, e essa duração, como diz Bergson, deixa nas coisas as marcas de seus dentes, os indícios de sua expectativa. (LISSOVSKY, 2011, p. 7)

É a partir dessas articulações que Lissovsky (2008) elabora a ideia da *fotografia como uma máquina de esperar*, como uma resposta dada aos questionamentos sobre o futuro, ou melhor, sobre as experiências de tempo do ato fotográfico. Então, é essa espera que sustenta e conduz o que o autor também chama de dispositivo fotográfico: a câmera, o fotógrafo e a disposição de fotografar (LISSOVSKY, 2011, p. 10). Ainda que encontremos nas proposições do autor os rastros de uma fotografia produzida pela câmera de modo convencional ou direto (e que o seu foco tenha se dirigido para as condições do *fotográfico*), é a noção de *espera* que nos dá luz para considerarmos as imagens de *print screen* como fotografias decorrentes de uma expectativa, de um desejo de “eternizar” uma cena, um acontecimento. Evidentemente que se tratam de esperas em diferentes ordens de tempo, relativas do ponto de vista do imediatismo que está cada vez mais acelerado em decorrência do aperfeiçoamento técnico. Pelo menos é essa sensação que se tem ao comparar o processo fotográfico analógico e o digital.

A fotografia nasce desses movimentos: da espera à fixação (LISSOVSKY, 2011), do conceito para a visualização da imagem (FLUSSER, 1985). São processos que especificam o modo de ser da fotografia, garantindo-lhe, ainda hoje, a menção do “complexo da múmia”

(BAZIN, 1991). Embora essa expressão não seja tão utilizada nos estudos mais recentes, a ideia singular de que a fotografia retém (interrompe) o fluxo de um dado fenômeno corresponde diretamente a um dos seus principais aspectos. Não é por acaso que articulamos a captura do *ecrã* ao próprio ato fotográfico, pois ambos os procedimentos técnicos são capacitados para o mesmo desempenho. Como disse Bazin (1991, p. 19), a fotografia surgiu para “exorcizar o tempo”: do mesmo modo que os religiosos egípcios acreditavam na salvação do corpo/espírito pelas técnicas de embalsamento, o homem moderno tentou “escapar da morte” ou “salvar o ser pela aparência” por meio das imagens, em especial da fotografia. Mesmo utilizando tais metáforas, Bazin compreende que o papel da fotografia não se encerra nessa capacidade de “eternizar um instante”, pelo contrário, ela surge para experimentar técnicas possíveis de tornar visível a própria realidade. Por isso, o autor conduz uma ontologia da imagem fotográfica baseada mais sobre as práticas e os processos de constituição, do que sobre a imagem propriamente dita. Como aponta Dubois (2004), Bazin preocupou-se, portanto, com as questões ético-estéticas da gênese automática da fotografia, detendo-se nas concepções de uma objetividade fotográfica fundamentadas entre os discursos da mimese e do traço do real.

Vimos que, em Lissovsky, a temporalidade é pensada como uma das especificidades da fotografia, e trabalhada a partir dos filósofos Bergson e Benjamin. Acrescentamos a essas perspectivas outra possibilidade de problematizar o tempo da imagem por meio da metáfora das *passagens* (PEIXOTO, 1993, p. 237-238): “essas passagens servem para introduzir outros tempos e espaços. Como as antigas galerias parisienses, elas nos conduzem através de outras experiências das dimensões, entre o passado e o presente, o próximo e o longínquo, a pintura e a computação eletrônica. As passagens são o caminho do futuro das imagens”. O autor nos convida a olharmos os modos e os estados da imagem durante o trânsito de um lugar para o outro. Seja entre pintura e fotografia, fotografia e cinema, ou mesmo no caminho inverso, do cinema para fotografia. São esses movimentos que configuram e dinamizam cada território. Com esse cenário, então emerge um universo múltiplo e carregado de sobreposições de imagens, atravessado por fluxos que conformam o espaço onde ocorrem as passagens, o chamado *entre-imagens*: “é o lugar onde a paisagem contemporânea efetivamente se constitui” (PEIXOTO, 1993, p. 241).

Inspirado na concepção benjaminiana, Peixoto propõe a noção de passagens como fronteiras que articulam imagens de diferentes naturezas como a fotografia, o cinema, a pintura, em espaço e tempos múltiplos, e como lugares possíveis de encontrar as singularidades dessas imagens. A intenção do autor é compreender os movimentos, as transformações que se desenvolvem durante os trânsitos dessas passagens, bem como os modos pelos quais somos

levados de uma imagem para outra. É próprio da natureza da imagem dissimular esses percursos. De maneira geral, esses fluxos são invisíveis aos nossos olhos. Não é por acaso que se torna urgente pensar mais sobre o processo de produção e recepção das imagens.

Ao tratar a fotografia como um importante elemento que compõe uma espécie de paisagem da cidade formada por imagens, Peixoto analisa o caso das passagens entre a fotografia e o cinema. Para ele, existem modalidades de trânsito que conduzem essas passagens, seja pelo movimento dado à uma imagem fixa ou pela descontinuidade do percurso. É por meio da pausa que se dá a ver os limites ou os pontos de encontros entre uma imagem e outra. Nesse sentido que:

A interrupção faz aflorar em certos filmes um modo de presença da imagem: o fotográfico. Os momentos em que o filme é penetrado pela fotografia tornam-se seus ‘instantes decisivos’, carregados de significação. Evidenciam aquilo que não se pode ver simplesmente parando o filme, pois se desvaneceria. A foto seria este momento que não se pode isolar, o fotograma impossível. Entre o instante e a eternidade. Aqueles momentos únicos – a hora do lobo, do gozo, a morte, a iluminação – que se gostaria de conservar para sempre. Pontos de transcendência em que o cinema converte-se em outra coisa. (PEIXOTO, 1993, p. 244)

As interferências nas imagens, de certa forma, também modificam o modo como imaginamos o mundo: “o princípio desse processo é o movimento que transforma o ponto em linha<sup>32</sup>” (PEIXOTO, 1993, p. 238). É por meio dessas interrupções que se produzem as fotografias de *print screen*. Mas, em face da pluralidade dessas imagens, selecionamos àquelas que conservam as características mais singulares do fotográfico, como as obras de João Castilho<sup>33</sup> (Pulsão Escópica) e Eric Rondepierre<sup>34</sup> (DSL), além de outras imagens que compõem narrativas de videogames. O primeiro artista usa o *print screen* para capturar imagens da *webcam* de sites de relacionamentos. Em relação a Rondepierre, observamos a prática do *screenshot* para seccionar frames de clássicos cinematográficos. Já as imagens dos games capturam cenas do percurso do jogo. Todos esses sujeitos, artistas ou jogadores interferem no andamento natural de uma imagem para lhe atribuir outras qualidades técnica e estética. De maneira geral, o que muda nas imagens implica diretamente as formas de ler o que elas

---

<sup>32</sup> Flusser (2007) nos diz que a forma como o pensamento moderno e contemporâneo foi constituído tem relação direta com a escrita (linear) e as imagens (superfície), ou seja, percebemos o mundo linearmente com base na própria estrutura sequencial do pensamento. Essa noção de que organizamos os conceitos do mundo em linhas e superfícies, pode ser associada a ideia que propomos neste trabalho, tomar a fotografia, o cinema e a TV como modos de pensamentos em superfície, que se diferenciam entre si a medida em que programam os seus códigos. A busca pela compreensão dessas do funcionamento dessas linhas, de acordo com Flusser foi por muito tempo um dos principais problemas de conceitos sobre o mundo moderno.

<sup>33</sup> Fonte: <http://www.joaocastilho.net/v2/pt/trabalhos/pulsao-escopica/>

<sup>34</sup> Fonte: <http://www.ericrondepierre.com/>

significam ou representam do mundo. Estamos constantemente nos movimentando entre essas superfícies, na maior parte, nossa percepção é mediada por elas. Pensando e convivendo visualmente em meio a um ambiente saturado de imagens.

Esse adensamento parece nos colocar cada vez aquém dos limites que permitem identificar, distinguir uma imagem da outra, uma fotografia de uma captura do *ecrã*, por exemplo. Para não cairmos nas armadilhas reducionistas dos problemas de pesquisa que responderiam as questões “isso é ou não uma fotografia?”, buscamos perceber quais os aspectos do fotográfico permanecem nas imagens de *print screen* durante esses trânsitos, essas interrupções entre as imagens, conforme aponta Peixoto (1993). Para complementar esse pensamento em torno do estatuto da imagem contemporânea e compreender qual o lugar que a fotografia ocupa nesse cenário de paisagem e *passagens* das imagens, convocamos Raymond Bellour (1993), com as suas preocupações que deslocam os debates sobre o caráter indicial da imagem para as condições de analogia com o mundo, bem como as formas do homem se relacionar com tais imagens.

É entre as imagens que se efetuam, cada vez mais, as passagens, as contaminações, de seres e de regimes: por vezes muito nítidas, por vezes difíceis de serem circunscritas e, sobretudo, de serem nomeadas. Mas se passam, assim entre as imagens, tantas coisas novas e indecisas é porque nós passamos também, cada vez mais, diante das imagens, e porque elas passam igualmente entre nós, segundo uma circulação da qual podemos tentar delimitar alguns efeitos (BELLOUR, 1993, p. 214-215).

A partir dessas condições, Bellour propõe uma relação entre a experiência de realidade e a capacidade que a imagem tem de representar o mundo, tornando-o então, metaforicamente, em uma imagem analogizável: “o que denominamos *realidade* do mundo refere-se, assim, igualmente às imagens que se multiplicam. Elas parecem emanar daí, visto que tomamos então como referência um mundo natural e divino que se acredita estar sendo visto, diretamente. Mas é o olho que assegura o elo entre o mundo e suas imagens.” (BELLOUR, 1993, p. 217). Essa impressão de analogia das imagens com o real serve, efetivamente, para nos orientar no tempo e no espaço. A natureza se expande e se satura na forma de um espiral, conforme sugere Bellour, mas de que modo percebemos isso? Eis um problema que foi trabalhado pelo autor com o intuito de minimizar, do ponto vista ontológico, as confusões decorrentes da saturação das imagens.

De modo geral, as fotografias mantêm os aspectos de figuração do mundo real, ou aquilo que Bellour (1993) identifica como “potência de semelhança e de representação”. De acordo com o autor, o grau de realidade é uma questão de quantidade, de níveis de analogia presente em cada tipo de imagem. De modo que as impressões de verdades ligadas às imagens ocorrem



à medida que esses atributos se manifestam, sobretudo durante as ditas passagens entre as imagens, em alguns casos, no interior de uma mesma imagem. De forma complexa, o autor problematiza essa analogia para fundamentar a imagem cinematográfica a partir de duas modalidades<sup>35</sup> que ele identifica como a fotográfica e a do movimento.

Em suma, tratam-se de modos de ser e de representação do mundo, dos objetos nos aspectos visual e espaço-temporal emanados das diversas formas de imagens desde a pintura até à imagem de síntese. Com base nisso, para a construção do nosso objeto, consideramos o potencial de analogia das imagens de *print screen*, principalmente àquelas que reproduzem as qualidades de figuração fotográfica, e articulamos com a capacidade das imagens técnicas de Flusser (1985, p. 10) atuarem como janelas do mundo: “O caráter aparentemente não-simbólico das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos”. Tanto Flusser quanto Bellour avaliam que as qualidades de significação do mundo a partir das imagens compõem de acordo com os olhos do observador.

Conforme indicamos no início deste texto, partimos de uma premissa bastante discutida nos ciclos acadêmicos e artísticos sobre o “futuro” da fotografia. É difícil escapar, em termos epistemológicos, da sacralização da fotografia como índice do real: estamos tão envolvidos quanto os pensadores que nos antecederam. Por isso, ainda tratamos a duplicação do mundo a partir de uma suposta objetividade técnica e estética. Pelo menos é o que percebemos ao encontrar a obra *Ilusão Especular: introdução à fotografia*, de Arlindo Machado (1984), na qual ele trata a realidade fotográfica por um viés tecno-históricográfico, desde o universo analógico até o digital:

Nos domínios da figuração automática, o mundo imediato das impressões luminosas passa a ser trabalhado pelo código: isso quer dizer que ao invés de exprimir passivamente a presença pura e simples das coisas, as câmeras constroem representações, como de resto ocorre em qualquer sistema simbólico. Porém, com uma diferença fundamental, que constitui o alvo principal de nossas investigações: uma vez que a imagem processada tecnicamente se impõe como entidade objetiva e transparente, ela parece dispensar o receptor do esforço da decodificação e deciframento, fazendo passar por *natural* e *universal* o que não passa de uma construção particular e convencional (MACHADO, 1984, p. 11)

---

<sup>35</sup> Segundo Bellour, essas modalidades apresentam-se de acordo com as seguintes descrições: “A primeira modalidade diz respeito à analogia fotográfica, a forma pela qual o mundo, os objetos e os corpos parecem aí definidos (sempre por uma parte, e mais ou menos) por referência à visão natural, um certo estado fixado da visão natural que implica semelhança e reconhecimento. A segunda modalidade diz respeito à analogia própria à reprodução do movimento” (BELLOUR, 1993, p. 221). Para demonstrar as ligações entre as modalidades, o autor comenta as experiências cinematográficas que envolvem circulação e interrupções ao longo do filme.

Nas palavras de Machado (1984, p. 10), a ilusão especular corresponderia aos “conjuntos de arquétipos e convenções historicamente formados que permitiram florescer e suportar essa vontade de colecionar simulacros ou espelhos do mundo para lhes atribuir um poder revelatório”. Com base nisso, o autor acredita que as realidades que as imagens mostram participam de uma construção que não diz somente sobre si próprias, mas, sobretudo, ao que lhes é exterior. Embora a fotografia permita a coexistência de uma figuração do mundo real, as condições de produção das imagens operam, a partir das lógicas de automatização, em um jogo que visibilizam e invisibilizam suas próprias realidades.

### **3.3. *Technè* e estética fotográficas**

As condições tecno-estéticas relacionadas à natureza da fotografia têm base em discussões iniciadas antes mesmo da invenção da câmera. As buscas por um fotográfico que está além daquela fotografia inscrita em um material sensível inspiraram Lázló Moholy-Nagy a pensar nos fotogramas como categorias possíveis para a existência da fotografia a partir de outros processos alternativos ao modo direto de fixação da imagem. Para o artista, o fotograma constituía-se como um gênero da fotografia, como um princípio básico para a definição e expansão da imagem.

O inimigo da fotografia é a convenção, as regras fixas de ‘como fazer’. A salvação da fotografia vem da experimentação. O artista experimental não tem ideias preconcebidas sobre a fotografia, não acredita que seja apenas como é conhecida hoje, exacta repetição e representação da visão habitual. Ele não pensa que os erros fotográficos devam ser evitados. Ele ousa dar o nome de ‘fotografia’ a todos os resultados que possam ser alcançados com uma câmera, ou sem ela, todos os resultados obtidos com os meios fotossensíveis químicos, expostos à luz, ao calor, à pressão etc. (MOHOLY-NAGY, Lázló, n.p)

Parece-nos fácil, hoje, apontarmos algumas incoerências na expressão “o futuro da fotografia”, pelo fato de muitos pesquisadores insistirem naquela visão convencional da imagem, conforme fala Moholy-Nagy. Mas essas pressuposições iniciadas pelo artista foram problematizadas por autores que também buscaram perceber a fotografia além dos suportes ou dos atos pelos quais é produzida. Nesse caso, convocamos tanto Dubois (2004) quanto Soulages (2010), porque fazem parte de um ciclo de atuais pensadores que têm discutido as mutações da imagem contemporânea a partir de perspectivas alinhadas aos aforismos provocados por Moholy-Nagy. Ambos os autores tratam de paradigmas da fotografia na cultura digital que permeiam as questões técnicas e estéticas.

Atravessamos duas fases, ou dois momentos, de escrita de Dubois. Primeiramente, pelo *Ato fotográfico e outros ensaios* (1993); depois pelo *Cinema, Vídeo, Godard* (2004). Assim como Barthes (1984) e Krauss (2013), Dubois também seguiu, inicialmente, a esteira do realismo fotográfico, fundamentado pelos conceitos de Charles Peirce. Mas, inspirado nas questões ético-estéticas da gênese automática de Bazin (1991), Dubois se interessa por questões descentralizadas da visão da semiótica peirciana e, assim, se propõe a observar as imagens por meio de uma estética comparada. No que diz respeito às práticas fotográficas, o autor diz que o ato fotográfico não se resume a um único processo, mas sim, que existe uma cadeia de etapas responsáveis pela constituição da fotografia. Com isso, Dubois identifica as outras etapas como: a produção, a recepção e a contemplação. Ainda que essas fases possam generalizar qualquer outro tipo de fabricação de imagem, a estrutura proposta por Dubois contempla a nossa expectativa de pensar o *print screen* como ato fotográfico, visto que as imagens decorrentes desses processos circulariam em etapas correspondentes. Mais uma vez, o autor não se limita a interrogar apenas a realidade empírica dos elementos visuais da fotografia: “pretendo atingir ‘a fotografia’ no sentido de um dispositivo teórico, o fotográfico, se quisermos numa apreensão mais ampla do que quando se fala do ‘poético’ com relação à poesia” (DUBOIS, 1993, p. 59-60). Ainda que encontremos algumas relações entre signos, tempos, espaço, sujeito, o ser e o fazer, o autor trata o fotográfico como uma categoria do pensamento, e não apenas na dimensão estética ou semiótica.

Empenhado por uma abordagem tecno-estética da fotografia, Dubois (2004) trata as tecnologias em torno de fabricação de imagens a partir das noções de *techné* e *máquina de imagem*, ideias das quais nos baseamos para observarmos alguns movimentos do empírico desta pesquisa. O primeiro dentre os conceitos apresentados é o de *technè*, trabalhada pelo autor como um conjunto tecno-ideológico responsável pela combinação do homem e do mundo em um sistema de construção simbólica. Essa noção de técnica que Dubois emprega faz referência aos modos de fazer imagens independentemente dos níveis de sofisticação. Nesse sentido, compreendemos que é possível utilizar o conceito de *technè* para nos referirmos tanto às operações mediadas pelo computador quanto aos modos de produção analógica. Como diz Dubois: “de certo modo, é evidente que toda imagem, mesmo a mais arcaica, requer uma tecnologia (de produção ao menos, e por vezes de recepção), pois pressupõe um gesto de fabricação de artefatos por meio de instrumentos, regras e condições de eficácia, assim como de um saber” (DUBOIS, 2004, p. 31). Tendo como base a concepção aristotélica ligada às belas artes, o autor expande a concepção de *technè* para além de um método de criação de objetos, produtos visuais:

Todo procedimento de fabricação segundo regras determinadas e resultante na produção de objetos belos ou utilitários. Esses objetos podem ser materiais, como aqueles produzidos pelas chamadas ‘artes mecânicas’ (pintura, arquitetura, escultura, mas também a arte da vestimenta, do artesanato, da agricultura) ou intelectuais, como aqueles produzidos pelas chamadas ‘artes liberais’ do trívio (dialética, gramática, retórica) e do quadrívio (aritmética, astronomia, geometria, música). (DUBOIS, 2004, p. 32).

Por esses e outros aspectos que o autor amplia a noção de técnica vinculando ao conceito de *máquina de imagens*. Primeiramente, de acordo com Dubois, as máquinas de imagens são anteriores ao maquinário moderno. Em essência, elas constituem o sistema de pré-figuração da câmera obscura, ou seja, são mais antigas que a invenção da câmera fotográfica. Tratam-se de dispositivos que configuraram as quatro principais tecnologias que se aperfeiçoaram ao longo dos séculos: a fotografia, o cinematógrafo, a TV/vídeo e a imagem informática (DUBOIS, 2004). De acordo com o autor, a invenção de cada tecnologia ou máquina demarca uma ruptura radical no estatuto técnico e ontológico da engrenagem anterior:

A técnica e estética nelas se imbricam, dando lugar a ambiguidades e confusões deliberadamente cultivadas (...) Uma coisa é clara: em cada momento histórico em que surgiram, estas tecnologias de imagem foram sempre novidade – que, veremos, revela-se pelo menos relativa, restrita à dimensão técnica e não chegando necessariamente ao terreno estético. (DUBOIS, 2004, p. 33).

Essa sensação de novidade que emana de cada tecnologia permitiu à fotografia libertar-se do caráter de índice do real por conta das supostas prerrogativas da capacidade mimética e do valor documental, além de pôr fim às obsessões das artes plásticas em relação ao realismo, ao antropocentrismo<sup>36</sup>. Esse aperfeiçoamento, de acordo com Dubois, concebeu à fotografia o *status* de máquina de imagem e de automatização: “a *máquina* intervém aqui, portanto, no coração mesmo do processo de constituição da imagem, que aparece assim como representação quase *automática, objetiva* (...) o gesto humano passa a ser mais um gesto de condução da máquina do que de figuração” (DUBOIS, 2004, p. 38). Em linhas gerais, esse pensamento conduz a fotografia rumo a um “novo” gesto de figuração simbólica, próximo a potência de analogia da imagem que foi sugerida por Bellour (e discutida neste texto anteriormente). Em ambas as perspectivas, os autores relatam uma essência ambivalente que é própria da natureza das imagens, uma espécie de jogo que, ao mesmo tempo, mostra e dissimula as suas

---

<sup>36</sup> Um dos aspectos básicos das proposições banzinianas sobre a ontologia da imagem fotográfica é falar dessa libertação das artes plásticas, da fotografia. Para ele, a invenção da fotografia permitiu à ela mesma a originalidade e a liberdade nas fabricações de imagens.

características. Em Bellour (1993), trata-se da tese da “dupla hélice”<sup>37</sup>; em Dubois, são as diferenciações que constituem as máquinas de imagens. Para demonstrarmos as proximidades entre as duas vertentes dos autores, trazemos uma citação de Dubois sobre o papel múltiplo da fotografia:

Na mesma direção, podemos observar que o propósito da fotografia não é apenas o de reproduzir o visível que o mundo nos oferece. Ela é atravessada pela questão do invisível, como ao longo do final do século XIX, com toda uma tradição, bastante singular, da fotografia científica ou pseudocientífica (...) Vale notar também que a foto nem sempre se contenta em figurar o tempo congelado no instante (nem toda foto se reduz a um instantâneo), e que ela trabalha também a dessemelhança, às vezes até o ilegível, ao apagamento, à mancha ou ao informe, especialmente quando ela tenta inscrever em si os efeitos do movimento pelo desfoque provocado pela ‘câmera tremida’ ou pelo intervalo excessivo de exposição. (DUBOIS, 2004, p. 56)

É, pois, inspirado em Bellour, que Dubois organiza em três eixos as transformações e as diferenciações das imagens. O seu objetivo é problematizar as relações supostamente contraditórias das máquinas de imagens. Por isso, o autor as evidencia a partir de articulações constituídas dialeticamente: 1) maquinismo-humanismo; 2) semelhança-dessemelhança; e 3) materialidade-imaterialidade. Com base nessa estrutura, Dubois empreende os vínculos entre os papéis das máquinas de imagens e as ações do espectador (sujeito).

No primeiro eixo, o homem e a máquina estão imbricados por meio da imagem. Estão ligados pelos produtos inscritos no modelo de figuração pictórica. Nesse estágio, os instrumentos auxiliam as percepções do real para o homem, permitindo ao sujeito o comando de toda a cadeia produtiva, ou, pelo menos, o deixa consciente em grande parte do processo: “Apesar de pré-ordenada por uma máquina de visão, a imagem continua sendo produzida pelas mãos do homem e sendo vivida, portanto, como algo individual e subjetivo. Toda dimensão de humanismo artístico virá se insinuar nesta brecha” (DUBOIS, 2004, p. 37). De acordo com a abordagem histórica (não positivista) que o autor faz, a relação maquinismo-humanismo, aparentemente “harmônica”, é datada e desestabilizada com a invenção da fotografia, passando pelo cinema até chegar às imagens de síntese. E então “o gesto humano passa a ser um gesto mais de condução da máquina do que de figuração direta” (2004, p. 38). Nos dois últimos eixos, seguintes à autonomia da máquina, Dubois desenvolve um certo ceticismo ao falar de um

---

<sup>37</sup> A metáfora da “dupla hélice” proposta por Bellour (1993, p. 220-221) se encaminha a partir de quatro observações: que o autor desenvolve sumariamente: 1) A capacidade das artes das imagens constituírem formas e transformarem a realidade do mundo; 2) Cada arte estabelece os limites e as quantidades de analogia de si mesma e em relação a outra, como o cinema abstrato e sua união com a pintura 3) A constituição gradativa de uma arte sempre ligada à anterior, em virtude das cristalizações de gestos que formam indeterminações essenciais para as condições da arte em questão; 4) A instalação da dupla hélice reforçada pelas duas modalidades (fotográfica e de reprodução de movimento) que configuram a capacidade de analogia da imagem.

pareamento entre homem e máquina, já que, para o autor, a modernização deu início à atrofia do homem em relação às artes maquinicas. No entanto, assegura que as condições de autonomia entre os aspectos técnico e estético prevalecem nos três eixos ao longo do avanço industrial.

A questão central do eixo semelhança-dessemelhança (o grau de analogia e os limites da mimese) é a representação, enquanto um modo de visibilidade aparente do mundo real, que entra em crise em decorrência do aperfeiçoamento dos instrumentos maquinicos. Em uma relação inversamente proporcional, o que ocorre é um deslocamento do caráter de representação mimética para a capacidade de analogia da realidade, “como se cada invenção técnica pretendesse necessariamente aumentar a impressão de realidade da representação” (DUBOIS, 2004, p. 49). Aconteceu com o realismo fotográfico, da mesma forma com o cinematográfico, e assim por diante. Uma vez que a ideia de representação se desestabiliza, o vínculo que se instala entre a qualidade analógica da imagem e o seu objeto é da ordem da estética:

Assim, se o ‘analogismo’ encontrou nos diversos sistemas de representação anteriormente evocados um terreno aparentemente propício à sua expansão, cabe notar, porém que isto concerne apenas a certa forma de figuração (...) Toda representação implica sempre, de uma maneira ou de outra, uma dosagem entre semelhança-dessemelhança. E a história estética das máquinas de imagens, esse trançado de linhas gerais, é feita de sutis equilíbrios entre os dados. (DUBOIS, 2004, p. 54)

É dentro desse jogo de semelhança-dessemelhança que observamos as imagens de *print screen*. Visto que todos esses eixos não atuam dissociados da técnica e da estética. A invenção e analogia nos guiam para as fotografias, bem como as materialidades nos guiam para os processos e os dispositivos em que se produzem as imagens. Elaboramos essa articulação para concluirmos o terceiro e último eixo proposto por Dubois: materialidade-imaterialidade. Comparando a um pêndulo, o autor trata os movimentos entre essas duas instâncias com base, novamente, em uma relação inversamente proporcional, porém dialeticamente dada: “quanto maior o grau de analogia (o poder mimético), mais imaterial se torna a imagem” (DUBOIS, 2004, p. 60). Por se tratar de um aforismo que de certa maneira reduz a complexidade das imagens, o autor alerta para a necessidade de se evitar confusões entre os aspectos da técnica e da estética. Para isso, Dubois articula comparativamente as tecnologias resultantes das máquinas como pintura e foto, foto e cinema, cinema e TV/vídeo, TV/vídeo e imagem informática. Dessas análises, o autor retoma a ideia de atrofia do homem em relação aos instrumentos, manifestada sobretudo pela perda da utilidade com os objetos. É o que se constataria em uma comparação entre a foto analógica e de *print screen*.

É importante observar que, embora Dubois tenha negligenciado a fotografia digital ao tratar as questões das materialidades-imaterialidades com o olhar voltado apenas para as fotos analógicas, nos baseamos nas relações que envolvem o processo, a recepção das imagens eletrônicas (já que elas também nascem e circulam entre as telas do computador), bem como as instâncias estéticas que constituem as imagens.

\*\*\*

Pensar o objeto a partir das condições da imagem fotográfica em termos de estética foi o ponto em que chegamos após as articulações entre os autores Dubois (2004) e Soulages (2010). O primeiro ajudou a perceber as propriedades das imagens referentes ao conteúdo, à superfície e à forma. O segundo autor abriu os horizontes para uma possível ontologia da fotografia. Foi, então, com base nas teorias desses estudiosos que vislumbramos a imagem de *print screen* como uma fotografia. Uma vez que a captura da tela constitui uma duplicação, uma cópia de imagem que corresponde à mesma do processo fotográfico direto. Outro ponto que permite afirmar isso é o fato de que as imagens de Castilho e Rondepierre emularem características tipicamente fotográficas como a baixa resolução, a pose e as distorções causadas pela baixa velocidade do obturador. Em suma, o que objetivamos nesta etapa da pesquisa é compreender que estéticas são engendradas durante as *passagens* das imagens de *print screen*. Para isso, prosseguimos o texto com as contribuições do professor Soulages.

Na corrente de autores envolvidos com o realismo fotográfico e o documental, parece que há uma necessidade de categorizar o espírito da fotografia, ao passo que todos querem, no final, um *noema*<sup>38</sup> para chamar de seu. Assim como outros pesquisadores, Soulages também busca designar uma essência ou *especificidade* da fotografia. Desse modo, o autor adota a foto como um vestígio, diferenciando-a em duas categorias (fotografia artística e fotografia não-artística), e aponta suas teses para uma estética da arte fotográfica. Para o autor, a singularidade da fotografia deve ser fundamentada a partir da estética em um plano teórico mais amplo: “uma estética geral da fotografia, fundada na razão e na experiência pode então, articular todas as estéticas setoriais suscitadas pelas diversas experiências de confronto com as obras e com a arte fotográficas” (SOULAGES, 2010, p. 15). Para não tornar absoluta uma estética da fotografia,

---

<sup>38</sup> Permitir-me fazer esse aforismo com o conceito de *noema* de Roland Barthes (1984) por ser um dos mais conhecidos da literatura sobre a fotografia. Reiteramos que a busca por uma essência da fotografia estigmatizou por muito tempo vários estudos de natureza ontológica. Embora, Soulages desconstrua os valores objetivos do “isto foi” de Barthes, ele afirma que a perspectiva barthesiana foi suficiente para a orientação da abordagem estética da fotografia.

o autor propõe diferenciações entre a imagem analógica e a digital, confrontando-as em níveis de complexidade técnica, material, de recepção etc.

Dessas pressuposições, Soulages sistematiza três realidades que sugerem uma especificidade da fotografia: suas condições de possibilidades de uma foto (elas envolvem as necessidades do objeto a ser fotografado, do fotógrafo e do material utilizado); condições de produção (a foto em si, que possibilita pensar a singularidade da fotografia) e as condições de recepção (ligadas aos fatos exteriores e aos sujeitos). Essa estrutura nos lembra a tríade de Dubois para o ato fotográfico, que, por sinal, também é organizada em três etapas vistas aqui anteriormente (o ato, a produção e a recepção). Coincidindo ou não, as conjecturas de Soulages contemplam melhor o atual estado da fotografia digital pelo fato de problematizá-la juntamente com a fotografia analógica, além dos tensionamentos produzidos sobre o realismo fotográfico.

A obstinação pela particularidade da fotografia se sustentou com base nas condições de produção da foto e permitiu que Soulages construísse o conceito de *fotograficidade*. Nas palavras do autor:

*A fotograficidade* designa esta propriedade abstrata que faz a singularidade do fato fotográfico sendo que esse fato remete tanto à não-arte quanto à arte. Mas, o que é ainda mais interessante de notar, a partir de Todorov, é a possibilidade de se preocupar, graças ao conceito de fotograficidade, não mais só com a fotografia real, mas também com a possível, até mesmo com as potencialidades fotográficas. (SOULAGES, 2005, p. 21)

Motivado a partir da expressão *literalidade*<sup>39</sup>, original de Tzvetan Todorov, que Soulages concebeu a ideia de que a essência da fotografia está diretamente ligada ao que é o fotográfico. Por muitas vezes, pensamos ser o vínculo que liga a fotografia tradicional com a de *print screen*. Cabe-nos, nesse sentido, investigar como esse fotográfico se inscreve nas imagens capturadas das telas dos computadores. Ao fundamentar a singularidade da fotografia, Soulages (2010) afirma que o conceito de fotograficidade também assegura outras demandas de ordem estética, como as qualidades fotográficas que se referem ao caráter irreversível, a do inacabável e a articulação entre esses dois aspectos. O autor reflete sobre as relações entre categorias de fotos artísticas e não-artísticas a partir de uma fundamentação em ordens da estética, da filosofia e da psicanálise. Primeiramente, Soulages (2010, p. 13) distingue, brevemente, as derivações etimológicas da fotografia: “chamamos *ato fotográfico* o curto

---

<sup>39</sup> Conforme Soulages, o conceito de fotograficidade assinala o fotográfico na fotografia, assim como a literalidade, descrita na obra *Poétique* de Todorov, define o que é o fato literário na literatura.



instante da tomada; *ação fotográfica*, o fato de conceber, de realizar e de comunicar uma foto”. Dessas ações obtêm-se o produto: a foto.

Para a análise das fotos, Soulages se organiza com base no método de Descartes: na crítica das falsas opiniões, na dúvida. Por meio de um duplo movimento: “primeiramente, a desconstrução das falsas opiniões e dos falsos princípios; depois, a reconstrução racional de novos fundamentos” (Soulages, 2010, p. 16). Seu método é, segundo o autor, próximo ao das ciências experimentais, voltado mais para a experiência e indução do que para os raciocínios lógicos e dedutivos. É importante observar que os critérios de escolha das fotografias analisadas do autor se baseiam em valores de caráter subjetivos: qualidade artística, valor estético e a capacidade de construir uma estética da fotografia. Soulages também fala que, para compreender a especificidade da fotografia com vistas à uma estética, deve-se problematizar o realismo fotográfico, no sentido de tentar compreender como se dá a relação da foto com o real. Ou seja, não no enfrentamento, e mais nas relações estabelecidas com base nessa ideia.

Dito isso, sua proposta se desenvolve em três etapas centralizadas em torno da estética da fotografia, questionando principalmente os seguintes aspectos: *fundamentos estéticos* e realismo fotográfico; obras fotográficas e suas *especificidades*; e, por fim, as *relações entre a arte fotográfica* e as outras formas artísticas. Por meio de seus postulados, Soulages diz que é preciso vislumbrar ou detectar uma estética que responda aos fenômenos fotográficos, de forma mais global ao mesmo tempo que considere as particularidades em cada objeto. Isso, de acordo com o autor, pode ser percebido a partir de uma tensão constante que é própria da fotografia: trata-se da relação dialética entre a perda e a permanência. O que se perde, para Soulages, é o irreversível, enquanto o que permanece é o inacabável. No nosso entendimento, a relação de “perda” é bem tradicional e está ligada ao realismo fotográfico, bem como a noção aurática benjaminiana. Já no que diz respeito ao permanente, relembramos a teoria de Flusser (1985), no ensaio sobre a filosofia da caixa preta, quando ele aborda as potencialidades inesgotáveis da fotografia.

Embora Soulages sistematize as fases da produção da fotografia com base no sistema analógico, ele amplia as possibilidades para a imagem digital estabelecendo uma comparação entre o processo de produção do negativo e a digitalização da foto. Na ausência do negativo fotográfico como a matriz inacabável, o autor confere à imagem digital o mesmo potencial, porém mais complexo e em outros domínios da estética:

Simetricamente, para as imagens digitais, o equivalente do negativo é a digitalização da imagem; a exploração dessa digitalização é – como a exploração do negativo – da ordem do *inacabável* e da *estética do traçado*. Portanto, num caso, *estética da marca*,

no outro, a *estética do desenho*: as duas etapas da fotograficidade. (SOULAGES, 2010, p.133)

As interferências entre as duas modalidades (analógica e digital) da fotografia, assumem direções cada vez mais complexas, na perspectiva apresentada por este autor. Uma vez que Soulages passa a investigar as atualidades fotográficas a partir da matriz numérica, as lógicas em torno da fotograficidade também se modificam, sobretudo as condições de produção e recepção da fotografia:

Porque a fotografia numérica engendra toda uma outra circulação e recepção das fotos. Essa diferença material cria realmente novas relações com as imagens e uma nova sociabilidade da imagem. Em suma, mudamos não apenas de paradigma, mas também de ‘relação com a imagem’, como falamos de ‘relação com o mundo’. Em decorrência, a fotografia muda de lugar na arte e passa da arte moderna à arte contemporânea – esta última caracterizada como um paradigma estético, não como época histórica (SOULAGES, 2007, p. 80).

Com base nisso, avaliamos que as proposições de Soulages pretendem rigorosamente, assim como as de Dubois (2004), compreender as mutações das imagens contemporâneas por meio de uma fundamentação estética que não se encerra nos aspectos visíveis e de valores, mas enfrenta as relações empreendidas entre o ato, o modo e a recepção. Encerramos essa parte com a clareza de que observar as imagens de *print screen* em termos de fotograficidade significa também produzir diferenciações tanto entre as fotografias ditas convencionais e as de *print screen*, quanto ao que diz respeito às distinções no interior de cada conjunto dessas imagens.

### 3.4. O fotográfico numérico

O numérico incide sobre diversas manifestações técnicas antes mesmo da fotografia ser digital. Embora a lógica de funcionamento do cálculo seja anterior a imagem de síntese, ele vem acentuando, como diz Couchot (2003), a industrialização da imagem:

A síntese e a numerização da imagem constituem apenas um dos domínios particulares, apesar de decisivo, do tratamento da informação. A ambição dos cibernéticos e dos informáticos era, na realidade, desde as primeiras calculadoras, simular artificialmente o pensamento, a inteligência. O paradoxo que começava a tocar a humanidade no meio do século XIX se mantém e cresce. (COUCHOT, 2003, p. 156)

Um desses paradoxos reforça o caráter de opacidade das imagens. Vimos em Dubois (2004) que quanto maior o grau de síntese, maior a sensação de realidade, de analogia. E pela natureza numérica, a representação dá lugar a simulação, reconfigurando, assim, as ações

culturais: “o numérico intima o sujeito a se redefinir” (COUCHOT, 2003, p. 158). O despreendimento da representação, em detrimento da simulação, oferece ao sujeito uma ordem de radicalidade nas experiências espacial e temporal. Com esses apontamentos, a estrutura da cultura imaterial, proposta por Flusser, fica ainda mais evidente, sobretudo os aspectos da reversibilidade e simultaneidade. Aliás, tanto Flusser (1984) quanto Couchot apostam em um hibridismo entre computador e homem cada vez mais consciente. E essa relação se estreita por meio das artes, das imagens:

As mudanças mais importantes proporcionadas pelo numérico são aquelas que afetam o sujeito. O automatismo numérico redesenha uma nova figura do sujeito nos seus intercâmbios entre o real e o imaginário, nas relações com o individual e o coletivo, o artista e a sociedade. Decorre daí, em razão desta mudança ultrapassar amplamente o plano técnico, que é a arte em si mesma que se encontra afetada. Uma arte na qual as relações com a ciência, a técnica e a sociedade se reestruturam. (COUCHOT, 2003, p. 253.)

Os domínios de aplicação do numérico são amplos o suficiente para formar complexidades desde à música, o GPS (*Global Positioning System*) até os programas utilizados para detectar rostos humanos. Por isso que Soulages (2010) fala que não há *um* numérico, mas sim *vários* dele. Fundamentalmente, existe uma unicidade desse numérico que estabelece o que o autor trata como intermídia. Por outro lado, a sua multiplicidade permite a ação em diversos sistemas. Interessa-nos aqui, o numérico fotográfico. Tratemos a problemática desse fotográfico a partir de Soulages (2010 p. 76):

Existe uma lógica numérica, senão mesmo uma essência dele; há, pois, uma ruptura epistemológica e tecnológica, uma mudança fundamental que esclarece o subtítulo desta reflexão “a mudança paradigmática do numérico”. Existe de fato um funcionamento numérico específico e a fotografia nesse império, é tocada radicalmente por ele.

Por essa via, Soulages reflete sobre as principais consequências do numérico para a fotografia. A primeira consideração básica esclarece que a combinação do fotográfico com o numérico transformou absolutamente o paradigma e a materialidade, de modo que surgiram, a partir daí diferentes sociabilidades em torno das imagens. O segundo pressuposto acomete um dos principais aspectos da fotograficidade: trata-se da dimensão do inacabável. De acordo com o autor, é essa potência abundante de possibilidades da imagem, a partir de uma matriz de *pixel*, que proporciona a heterogeneidade do ato fotográfico. E, a nosso ver, é também o que determina o panorama da cultura digital ou imaterial.

Para Soulages (2010), a principal problemática que envolve o fotográfico e o numérico está no ato propriamente dito, e este, por sua vez, é a chave para compreender o fenômeno da

fotografia numérica. Dessa maneira, observando as demandas do ato fotográfico, acreditamos que o *print screen* adquire um *status* legítimo de processo de produção da imagem, afinal, a captura do *ecrã* corresponde a uma das ações possíveis de se conceber uma imagem numérica: a duplicação (ou cópia) que se refere tanto aos materiais anteriores a uma realidade ou àqueles que foram construídos matematicamente. Seja qual for a maneira inicial de fabricação da imagem numérica, o *print screen* atravessa-a produzindo uma outra imagem.

Interessado mais em termos do processo do que no produto em si, Soulages defende que a fotografia não pode ser reduzida à sua própria materialidade, isto é, que a fotografia analógica não é apenas a película e o nitrato de prata, assim como a digital não é somente os *pixels*.

Porque uma imagem toca sempre duas vezes, por que ela sempre realizada em dois momentos, o da fabricação e o da fabricação-recepção. Em primeiro lugar, ela é fabricada duas vezes: temos primeiramente a fabricação da matriz numérica, depois a fabricação da imagem como *écran* ou tela ou como imagem em papel. Em segundo lugar, sua recepção é também re-fabricação: quando se sua recepção a imagem é, de fato, simultaneamente realizada e recebida (SOULAGES, 2007, p. 79-80)

Em suma, o fato fotográfico numérico é constituído tanto pelo processo de produção quanto pela imagem. Do ato fotográfico, temos a dimensão técnica e humana que ajustam mutuamente as etapas de fabricação e re-fabricação. Esse esquema, principalmente o segundo momento, corresponde basicamente ao que Couchot (2003) também disse sobre a apresentação da imagem numérica: ela só existe à medida que o sujeito a convoca através de um *ecrã*.

A definição de fotográfico numérico proposto por Soulages (2007) atende, além dos aspectos técnicos, as especificidades estéticas. Para o autor “a estética numérica é uma estética da hibridação com potencialidades infinitas; ela se abre para uma cultura da hibridação sob uma ordem visual infinitamente rica, mas, sobretudo, para uma nova maneira de produzir, de comunicar e de receber imagens” (SOULAGES, 2007, p. 83). Por certo, não há como avaliar essas duas dimensões separadamente. Não é por acaso que Machado (1997) discute essa relação ao propor uma urgente reflexão sobre o conceito atual de fotografia: “quando se fala de imagens, é impossível pensar a estética independentemente da intervenção da *técnica*” (1994, p. 223). Para o autor, convivemos com a noção tradicional de imagem e documento (paradigma especular) de tal forma que nos tornamos incoerentes diante do crescente processo de *pixelização*.

Os caminhos da fotografia tradicional até ao universo do simulacro, de acordo com Machado (1997), não é algo totalmente novo; trata-se de um aprofundamento de um movimento que já tem pelo menos uns 500 anos de história. Esse argumento, de certa forma, reitera o que Soulages (2001) propõe ao tratar de um numérico que é anterior à imagem técnica. E isso nos

leva a crer que não houve, precisamente, uma substituição de um sistema por outro, e sim uma coexistência de dados da realidade e do numérico:

De fato, os algoritmos de visualização invocados no universo da computação gráfica permitem restituir sob forma visível (perceptível) o universo de pura abstração das matemáticas, ao mesmo tempo em que possibilitam também descrever numericamente as propriedades da imagem. Como consequência, eles dão origem a imagens ainda mais calculadas, coerentes e formalizadas do que a pintura do *Quattrocento*. E uma vez que se pressupõe existir algum tipo de isomorfismo entre as formas da matemática e as estruturas do universo, há uma certa vontade mimética conformando as imagens digitais, um certo sentido de realismo que, de alguma forma maneira, dá continuidade ao princípio fotográfico. (MACHADO, 1997, p. 232)

Essa constatação que tanto Machado (1997) quanto Soulages (2001) indicam, constitui todo o cenário no qual as imagens de *print screen* estão inseridas. Uma vez que um produto do ato fotográfico é digitalizado, o numérico torna-se a sua única referência. Mas a fotografia não deixa de ser ela mesma: ao que tudo indica ela passa a ter mais liberdade de assumir outras formas próximas ao vídeo, a pintura. Do mesmo modo que as imagens de videogame transitam, mais frequentemente, em torno da fotografia e do cinema. A nosso ver, são essas as possibilidades que o numérico oferta ao fotográfico.

### 3.5. O ato fotográfico midiaticizado

O viés de reflexão do ato fotográfico enquanto um processo midiático se inscreve nos fenômenos de convergências entre a fotografia e as outras mídias. Por isso, pensamos a dimensão midiática do *print screen* a partir de aspectos da hibridização e diante de uma paisagem, na qual a sociedade da imagem tem redefinido conceitos que permeiam fatos que alguns estudiosos chamam de midiatização. Com base na leitura de Fausto Neto, Marcelo Salcedo (2013), em sua dissertação, assegura que a midiatização:

Ultrapassa as concepções instrumentais atribuídas às mídias segundo correntes investigativas tradicionais da comunicação, apresentando-se como objeto altamente complexificado pelo contexto social e histórico, no qual o desenvolvimento das técnicas, dos processos e das práticas de comunicação reconfiguram também práticas sociais e práticas de sentido. (SALCEDO, 2013, p. 41)

Nas linhas que seguem uma possível compreensão sobre a midiatização, Braga também (2014) discute o desempenho da mídia em diversos contextos:

O ambiente da mídia contemporânea, entretanto, também reflete uma mudança quantitativa e qualitativa profunda nas relações entre mídia, cultura e sociedade. Hoje, experimentamos uma *midiatização intensificada* da cultura e da sociedade que não está limitada ao domínio da formação da opinião pública, mas que atravessa quase

*toda instituição social e cultural*, como a família, o trabalho, a política e a religião. As mídias são coprodutoras de nossas representações mentais, de nossas ações e relacionamentos com outras pessoas em uma variedade de contexto privados e semiprivados, e deveríamos considerar essa *revolução* significativa também. (BRAGA, 2014, p. 23-24)

Baseado na *perspectiva institucional*, uma teoria que se fundamenta a partir de articulações entre instituições sociais e culturais (como a família, igreja, política etc.), Braga (2014) apresenta os pontos principais da mídiatização: as transformações e a reciprocidade entre a mídia e as demais esferas sociais. Além desses dois pontos, há um terceiro que os interliga: trata-se de um conjunto de conceitos que movimentam distintos campos de estudos inspirados nos princípios desta teoria institucional. Para o autor, essa mídiatização movimenta, em um sentido amplo, as temáticas que estão além dos eixos individuais de cada mídia, isto é, ela agrega todos os processos que envolvem diversas organizações sociais: “um processo de mídiatização não toma a forma de uma evolução linear, mas pode ser entendido como uma transição de um regime a outro, quer dizer, de uma constelação de relações e modos de interação entre diferentes agentes institucionais a uma constelação nova” (BRAGA, 2014, p. 26). De alguma forma, o conjunto das imagens numéricas, em especial as imagens de *print screen*, está sujeito a essas transformações. E a ideia de mídiatização confere a multiplicidade dos destinos dessas imagens, pois a difusão das capturas de telas ultrapassam as bordas do público e do privado, do online e off-line etc., transcendendo, desse modo, as esferas estruturais mencionadas por Braga.

Na esteira de Manovich, Montañó (2012) problematiza a mídiatização a partir de dados da cultura digital, em especial dos trânsitos das imagens audiovisuais. Como pontua a autora, em sua tese, esse fenômeno das mídias acentuado pelo computador, apesar de ainda ser pouco estudado, já desenha um cenário singular que acolhe a imagem de fronteira, aquela que não pertence a nenhum espaço e tempo determinado: trata-se de uma espécie de *imagem migrante*, nos termos de Machado (1997). A via de reflexão que a pesquisadora Montañó propõe parece-nos favorável, à medida que aproxima a ideia do “entre-imagens” de Bellour (1997) com esses objetos desterritorializados. E, como vimos no início do capítulo três, a noção do “entre-imagens” é elementar para compreender a ordem das *passagens entre* as imagens.

Desta maneira, percebemos, desde o princípio, o intenso fluxo das imagens de *print screen*. O fato de que elas estão em trânsito constante pode ser observado na apresentação do mapa da pesquisa (*Figura 01*). Mencionamos, ligeiramente, as constelações que apresentam essas qualidades. Na ocasião, os *screenshots* que se sobressaltaram foram os que compõem os grupos das imagens de redes sociais, das artes visuais, de videogame, de tutorial porque

aparentam maior frequência nos espaços públicos integrados aos ambientes da web. Um indicativo dessa conjectura é o acesso a essas imagens, pois, sutilmente alguns materiais são mais compartilhados do que outros, como as capturas do uso cotidiano, por exemplo.

Para finalizar a fundamentação dos princípios fotográficos. Entendemos, que os aspectos técnicos e estéticos reforçaram a ideia, de que, para analisar as imagens de *print screen* é necessário considerar as suas especificidades. Observando, além das qualidades das passagens entre as imagens, as dinâmicas dos trânsitos no interior dos ambientes que hospedam essas imagens. A partir do percurso teórico, encaminhamo-nos ao capítulo dedicado aos movimentos metodológicos.

## 4. GESTOS METODOLÓGICOS

*Estamos no limiar de toda uma nova arte produtora  
e de novas sensações e novos sentimentos.*

Vilém Flusser

Buscamos uma metodologia que atrevesse olhares e experiências múltiplas a partir de autores que dialoguem tanto com a comunicação quanto com a filosofia da imagem. Enfatizamos as buscas de dados ao longo da pesquisa juntamente com análises e estratégias metodológicas ancoradas na perspectiva benjaminiana, na teoria das materialidades da comunicação e nos procedimentos heurísticos de Flusser. No capítulo dedicado aos procedimentos metodológicos, demonstramos os movimentos realizados para a concretização das análises, desde a concepção do objeto aos encaminhamentos empíricos. A constituição do *corpus* se deu a partir de uma multiplicidade de imagens. Observamos, então, os confins que aproximam as qualidades e as diferenciações entre as categorias das imagens selecionadas.

Inicialmente, empreendemos movimentos de ajuntamentos e distanciamentos com os observáveis a partir da prática de pesquisa exploratória, como formula Bonin (2012). Ao propor que a metodologia se constitui como uma dimensão da pesquisa, que necessita ser refletida ao longo de todo processo de investigação, o pensamento da autora nos possibilita realizar articulações entre teorias e o material empírico, de modo que eles se complementem: “a pesquisa exploratória pode também ser lugar de experimentação e teste de métodos e de procedimentos para a construção e composição de arranjos multi-metodológicos sensíveis às demandas da problemática e das lógicas dos objetos empíricos” (BONIN, 2012, p. 5). O objetivo deste capítulo é indicar o delineamento metodológico por meio de ações exploratórias, *tateando* (FLUSSER, 2008) os dados, as imagens e os conceitos que serão incorporados aos resultados da pesquisa.

### 4.1. Tatear é usar teclas

Tatear as imagens técnicas como um procedimento metodológico surgiu a partir de uma sugestão heurística de Flusser (2008). Ao investigar o universo das imagens técnicas, o autor formula os seguintes modos de agir com essas imagens: a) manipular (acessar pelas mãos); b) imaginar (acessar pelos olhos); c) conceber (acessar pelos dedos) e d) calcular (tatear das pontas dos dedos por meio de teclas). Todas essas ações correspondem as respectivas partes do corpo:



mãos, olhos, dedos e pontas dos dedos que assumem o papel do corpo do sujeito diante da imagem. E esse corpo, mesmo fragmentado, parece ser o suficiente para executar todos os processos de produção e recepção da imagem técnica. Assim, as ações com as imagens técnicas funcionam com base nas necessidades singulares do homem, de modo que, nem sempre o tatear apresenta um nível sistemático e objetivo. Olhamos, manipulamos e imaginamos superfícies e textos diariamente, nem nos damos conta desse “jogo cego” e “inebriante” (FLUSSER, 2008).

Até o presente momento, já concordamos que as imagens técnicas não estão ao alcance das nossas mãos, literalmente, porque são produtos descolados dos suportes que os originaram. Segundo Flusser (1983): “a própria fotografia torna-se desprezível enquanto objeto, substituindo o valor material de imagem pelo o valor da informação. Isso permitiu o transporte da fotografia entre diferentes suportes, podendo comparecer tanto nos jornais e revistas quanto em uma “lata de conserva”. Isso implica em dizer que acessamos apenas as informações, os conceitos que formam essas imagens. São as teclas que constituem os aparelhos e as máquinas que permitem tal acesso, por meio das pontas dos dedos.

Por essa via, a noção de tatear as imagens está ligada diretamente às teclas dos aparelhos. De acordo com Flusser (2008), no momento em que o indivíduo aciona as teclas, ele também decompõe os seus pensamentos. Pois, ao contrário do que indica o sentido lato da palavra tatear – uma espécie de movimento obscuro com a expectativa de encontrar algo –, Flusser descreve o gesto em uma dimensão ambivalente. De um lado, temos o caso do chimpanzé utilizando um aparelho dotado de teclas. Na ocasião, o animal executa um tatear cego, sem rigor, isto é, desprovido de escolhas ou intenções. Do outro lado, estamos nós, humanos, dotados de “dignidade” e convencidos de que providenciamos as nossas próprias escolhas ao escrever este texto ou produzir uma imagem técnica através do tatear dirigido ou programado. Esses dois modos não se excluem, mas sim revelam um ponto comum do tatear: garantir a continuidade do jogo lúdico que dinamiza a cultura.

Do ponto de vista operacional, buscamos assinalar, dentro das nossas ações, como os gestos encaminham o andamento da pesquisa. Nesse sentido, podemos afirmar que realizamos os dois tipos de tatear. No primeiro momento podemos articular os gestos diretamente, ao estágio inicial da alma mundana rumo à formação do espírito científico (BACHELARD, 1996). Conforme vimos no capítulo 1, o pesquisador se encontra mais em um estado de dispersão do que reflexão sobre o objeto. Sendo assim, após o contato com a obra impressa *Pulsão Escópica*, vagueamos entre os ambientes da web à procura de mais imagens inspiradas na captura de tela, sobretudo aqueles *screenshots* enunciados como fotografia. Mas os resultados indicavam um cenário bastante heterogêneo, que ia desde *print screen* de

conversas em redes sociais até tutoriais de como remover extensões indesejadas no navegador da web.

De maneira geral, as imagens iam surgindo à medida que íamos rastreando os usos do *print screen*. Assim, a nossa experiência inicial com objeto se deu de forma tão difusa quanto o universo no qual adentrávamos. Visitamos sites de humor, de entretenimento que apresentavam intensa circulação, como BuzzFeed que produziu um texto a partir de capturas inusitadas enviadas por leitores. É possível dizer que as diferenças entre os modos de tatear cego e dirigido são mais de ordem metafórica, pois, de acordo com Flusser, ambos os gestos reproduzem apenas os resultados de um determinismo aleatório. O próprio gesto tem um nível de imprecisão que não nos permite elencar o passo-a-passo em uma linearidade. Por isso, a distinção dos dois atos torna-se pouco produtiva: preferimos pensar que as ações se deram concomitantemente. A chave da questão está nos efeitos de liberdade e criatividade, porém limitadas: “Estamos em situação caracterizada por dois tipos de teclas. O primeiro emite, o segundo recebe. O primeiro publica o privado, o segundo privatiza o público. E ambos os tipos estão sincronizados” (FLUSSER, 2008, p. 36). Durante as etapas iniciais, nós desempenhamos mais o papel do receptor. Mas, se pensarmos em termos de simultaneidade, é possível dizer que realizamos ambos os tipos de gestos correspondentes às teclas, isto é, que tateamos dos dois modos possíveis.

A viabilidade desse procedimento heurístico confirma a nossa experiência do mapeamento das imagens. Uma vez que a noção de tatear, no sentido flusseriano, não organiza o material em modelos metódicos que possam integrar as imagens ao texto em um adensamento teórico, propomos um segundo momento que complementa o procedimento de Flusser (2008). Trata-se das constelações benjaminianas, pensadas aqui como um modo de sistematizar as imagens coletadas ao longo das explorações.

#### **4.2. Constelar é observar estrelas**

A inspiração ao pensamento benjaminiano se deu, sobretudo, a partir da leitura do texto de Canevacci (1997). Nele, o autor organiza os processos metodológicos propostos por Benjamin, inserindo-o positivamente no contexto em que o próprio filósofo denominou de *tecnocultural*. Além disso, essa perspectiva metodológica apresenta aspectos de inovação e desconstrutivismo:

O verdadeiro método benjaminiano, portanto, não é “o” método, mas sim o reconhecimento de que a criação de novos objetos de estudos, campos de pesquisas, esferas de interesse implica, mais do que a aplicações escolásticas de fórmulas “eternamente” tiradas dos cânones, a paralela (e isomórfica) elaboração de novos métodos. Idéia ainda mais antecipadora, porque é o próprio da nossa cultura – e particularmente da comunicação visual – uma produção sempre mais rápida e compulsiva dos objetos comunicativos, que não podem mais ser interpretados segundo os velhos esquemas, mas sobre os quais é preciso dirigir as capacidades criativas de um novo método, adequado ao objeto – e não a si próprio, de uma forma auto-referencial. (CANEVACCI, 1997, p.111)

Essa atitude criativa em relação aos procedimentos empíricos tem ganhado força nos estudos das Ciências Sociais e Aplicadas. E no que diz respeito à Comunicação<sup>40</sup>, o método benjaminiano comparece nas mais heterogêneas abordagens. Nesse sentido, nos encontramos diante do primeiro desafio: *despertar e operar no limiar do pensamento*<sup>41</sup>. Com isso, os processos que seguem à luz de Benjamin, de acordo com Canevacci, estão ligados a dois critérios: o primeiro, *filosófico*, dotado de uma perspectiva materialista, teleológica; e o segundo, a *rede contextual* (sistematização dos elementos empíricos, em que surgem os conceitos de constelações e imagem dialética<sup>42</sup>). Ambos os critérios correspondem diretamente ao método e a montagem.

Conforme a leitura de Canevacci, o método de Benjamin opera em dois níveis de experiência: o primeiro possibilita a coleta (colheita) de dados a partir da percepção, enquanto que o segundo sistematiza esses dados permitindo a formação das constelações, as quais dão a ver os pontos luminosos e emergentes do conhecimento: “da constelação é possível deduzir a trama que liga os fatos empíricos, os quais podem assim se inserir no processo do *despertar*, da *redenção*, do *acabamento*” (CANEVACCI, 1997, p. 113). De acordo com o texto, percebemos o quanto o método benjaminiano é rigoroso e complexo. Há, ainda, a chamada montagem literária que se constitui como procedimento que transforma as impressões visuais em escritos. É importante salientar que Benjamin analisava os ambientes urbanos, bem como os trânsitos da produção técnica e cultural da sociedade moderna. Dentre esses observáveis, o próprio ato fotográfico. Na esteira de Benjamin, buscamos desfazer essa opacidade que circunda o *ato fotográfico* ao ser acionado e atualizado pelo *print screen*.

---

<sup>40</sup> Em comunhão com esses princípios, Suzana Kilpp (2010, p.26) também versa sobre o rigor de problematizar o método e o objeto. A pesquisadora também trabalha com as cartografias de Benjamin, e é autora da metodologia das molduras: “nossa proposta inscreve-se, portanto, de imediato, numa perspectiva de Ciência que autentica nos objetos seus modos de ser e agir complexos, e que adota por princípios que os objetos e os modos de se entendê-los são indissociáveis”.

<sup>41</sup> Expressões referentes ao texto *Método é desvio: uma experiência de limiar* (MOLDER, 2010).

A partir dessa complexidade, compreendemos que a leitura da *Origem do drama barroco* (BENJAMIN, 1994) explicita alguns caminhos possíveis para o desenvolvimento de uma atitude metodológica. O princípio básico consiste em produzir aproximações entre as ideias dos fenômenos e as hipóteses por meio do conceito.

Otte e Volpe (2000) relatam uma espécie de relação mítica em torno das constelações benjaminianas. A começar pelo termo que remete a grupos simbólicos compostos de estrelas que sempre fascinam o homem. Tais agrupamentos de estrelas se distinguem em tempo e espaço, sendo uns mais brilhantes que outros. Aquelas que se sobressaem aos olhos do sujeito instigam imagens figurativas dotadas de significados. Para percebê-las melhor, são necessários aparelhos capazes de longo alcance, no entanto, isso não assegura a compreensão total da existência das estrelas. A proposta é que o sujeito desempenhe um olhar constelar contemplativo como forma de aproximar-se das estrelas:

A distância temporal se transforma na simultaneidade da imagem, que, enquanto constelação *scriptu sensu*, possui não apenas a terceira dimensão da profundidade, mas, devido às imensas distâncias do universo, a quarta dimensão do tempo-espaço. Da mesma maneira que estrelas já extintas se apresentam ao olho do observador, o passado, geralmente dado por perdido se manifesta, mesmo que relampejando, ao historiador atento. (OTTE; VOLPE, 2000, p. 42)

Para fins metodológicos, a proposta que se segue tem o objetivo de concretizar a relação entre o empírico e as formulações teóricas, conectados através do conceito. As ideias correspondem ao objeto. Do mesmo modo que o gênero drama barroco é tomado como uma ideia na investigação do autor, admitimos aqui que o *print screen*, como ato fotográfico, também se constitui como uma ideia. E ambas habitam o universo do empírico. A chave de funcionamento dessa estrutura está na representação das ideias a partir da mediação dos elementos extremos via o conceito. Esse tipo de análise considera os aspectos de proximidades entre os grupos de imagens de *print screen*, mas, sobretudo, os elementos que as diferenciam. A qualidade desse método está na observação desses dois polos.

Ao criticar as maneiras como o nominalismo e o realismo<sup>43</sup> incidem na construção dos sentidos sobre os objetos, acreditamos que seja possível aproximar a perspectiva das materialidades da comunicação. De acordo com o texto de Benjamin, ambas as posturas epistemológicas evaporam o objeto e o substituem pelo sujeito, isto é, destituem as condições

---

<sup>43</sup> O nominalismo é uma espécie de corrente de pensamento que desconsidera a existência do universal na ordem das coisas e das ideias. Por essa via, todo conceito revela apenas as condições internas ao sujeito, isto é, ele está dissociado do objeto. Já o realismo diz respeito a uma posição que considera o conceito como produto da experiência, ele não emana naturalmente. Mas, na leitura de Benjamin ambas as formas separam sujeito e objeto, este em detrimento daquele.

dos materiais em preservação do significado, subtraindo o objeto e centralizando o sujeito. Em última instância, é o que as materialidades também questionam ao propor o campo não-hermenêutico.

Outra via para compreender as dinâmicas do método constelar benjaminiano está nas releituras dos textos de Theodor Adorno. Em seu estudo sobre a tradição do pensamento e os apontamentos metodológicos, Neves Silva (2008) investiga o que há de método na obra do filósofo frankfurtiano: ele diagnostica algumas generalidades frequentes em torno da teoria de Adorno e vai além ao perceber a existência de princípios sistemáticos sustentados a partir de Benjamin: “Na linha das hipóteses que estamos desdobrando, os procedimentos metódicos de Adorno geram análises modelares à medida que estruturam a compreensão” (NEVES SILVA, 2008, online). Acompanhamos essa proposta porque ela inclui os princípios das constelações benjaminianas, tanto que Neves Silva utiliza a expressão “constelação tardia” para se referir aos intentos de Adorno. Essa ideia de constelação também consolida a utopia do conhecimento de Adorno, por conseguinte, de Benjamin. Conforme a leitura de Neves Silva, há três estilos mais comuns de se utilizar a constelação como método:

1) Constelação descreve uma propriedade teórica ou um modo de ser do pensamento, aproximando-se bastante do que vimos ser o sentido dos modelos; 2) Constelação é um aspecto concreto ou modo de ser da coisa, o que nos remete ao enigma que o objeto representa para o pensamento identificante; 3) Constelação é uma forma que desafia a intenção sistemática da teoria, princípio de composição que dá visibilidade ao anti-sistema (NEVES SILVA, 2008, online).

Todas as três formas estão corretas, conforme Neves Silva, mas os dois primeiros são os mais comuns e ainda conservam uma certa polaridade dos procedimentos, enquanto o terceiro enfatiza os modelos e estilo de composição adotados por Adorno. Os três passos podem ser assumidos para a resolução de um único problema. No entanto, é o terceiro que reconhece uma ambivalência estruturante. Por assim dizer, o ideal é trabalhar a constelação como uma construção que consente um modo de visualizar o objeto a partir de dois pilares: como um procedimento ou como um princípio de composição.

As duas formas convergem para uma estrutura, a qual Neves Silva chama de *exposição constelatória*. Para além de configurar os dados do objeto em determinadas estruturas ou modelos, a constelação surge, então, como um método composicional. No caso de adotar os dois modos citados, o autor diz:

Se aceitarmos que a constelação é simultaneamente procedimento e composição, então ela rigorosamente transcende o domínio da univocidade do conceito para se constituir como o espaço lógico que os coordena e expõe. Desse modo, podemos dizer que a constelação é condição de possibilidade dos conceitos sob o esquema dos

modelos de pensamento. Não é por outro motivo que optamos pelo termo categoria. (NEVES SILVA, 2008, online).

O autor prefere o uso do termo *categoria* ao invés de *conceito* para se referir à constelação. A apropriação que fazemos do método se dá de maneira semelhante a de Neves Silva: nesse sentido, utilizamos tanto o termo constelação quanto o de categoria ao longo do texto. Do ponto de vista operacional, a constelação incide “como um feixe de propriedades teóricas e aspectos concretos, o que nos permite afirmar que ela responde positivamente à primeira condição implicada por essa utopia: ela expõe diagnósticos e objetos à medida que compreende justamente a dinâmica de coordenação desses elementos” (NEVES SILVA, 2004, online). Logo, o método tem como pressuposto a articulação de uma estrutura de elementos teóricos e empíricos.

Em síntese, a metáfora das constelações serviu no primeiro momento para nos guiar juntamente com a noção de tatear no universo heterogêneo das imagens de *print screen*. A partir delas, elegemos características que aproximaram as imagens em nove categorias: I) Método de pesquisa; II) Uso cotidiano; III) Google Street View; IV) *Videochat*; V) Narrativas de videogame; VI) Artes Visuais; VII) Citacional; VIII) Tutorial e IX) Redes sociais. Desses grupos, elegemos duas constelações para serem analisadas com maior profundidade no próximo capítulo. A primeira é a constelação das Artes visuais, cuja análise será centrada em duas obras artísticas. A segunda é a das Narrativas de videogame, da qual selecionamos um conjunto de imagens de vários autores. No próximo tópico, explicitamos os critérios que nos levaram e esse recorte.

Por fim, a metodologia adotada nesta pesquisa se constituiu em consequência de alguns passos: o tatear que se desdobrou em um mapeamento e as constelações que sistematizaram e conduziram as imagens para as análises. O resultado desses movimentos foi um mapa de imagens e de conceitos viável para dar conta de objetos de fronteiras, tão híbridos com temporalidades e naturezas distintas que habitam o limiar descrito por Benjamin. Assim, as constelações permitiram aproximar essas imagens que estão em constante transformações, que se tocam e se modificam imprimindo em suas superfícies os traços da materialidade e da fotograficidade.

### **4.3. Componentes metodológicos**

Apresentamos neste tópico os movimentos realizados após o encontro com as imagens de *print screen* e os critérios para a sistematização dessas imagens em constelações. Para

compor os materiais empíricos, traçamos duas linhas *imaginárias*, nos termos de Benjamin (1984), ou *conceituais*, no sentido de Flusser (2008), que estruturam e orientam o *corpus* e o texto analítico.

A primeira linha corresponde às imagens produzidas a partir de uma realidade preexistente, seja através da captura direta via câmera ou webcam, como as imagens do *Google Street View*, de *Videochat* ou por meio de produtos documentais digitalizados, como as obras de Artes visuais apropriacionistas. Já a segunda linha se constitui em consequência da síntese numérica e, com isso, temos as capturas das redes sociais, de videogame. É importante dizer que ambas as linhas tramam as dinâmicas de todas as imagens, e não somente das que foram selecionadas para o *corpus*. Com base nisso, examinamos 21 imagens que saltaram das constelações apresentadas no mapa inicial da *Figura 01*.

A organização do material empírico segue em dois grupos de imagens que correspondem diretamente às duas linhas imaginárias que demarcamos anteriormente. Partimos de uma classificação entre imagens *informativas* e *redundantes* proposta por Flusser (2008):

Há fotografia, imagens fílmicas, televisionadas ou de vídeo que me proporcionam a sensação do jamais visto, da surpresa, do arrebatamento, em suma: imagens “informativas”. A maioria das imagens computadas é tão mortalmente tediosa quanto a maioria das imagens “reprodutivas”, porque são imagens “redundantes” (FLUSSER, 2008, p. 49).

Embora, o autor tenha descrito por sensações de tédio a imagem de computador, ele assume, em outro momento, que há um nível de encantamento com os ambos os tipos de imagens. E diz, que tanto a imagem informativa quanto a redundante podem produzir sensações de deslumbramento ou de repetição. Pois, para Flusser, existem nuances dessas sensações diante de qualquer imagem técnica. Assim como ocorreu com a fotografia e o cinema, a “imagem computada”, ainda que momentaneamente, também revela experiências interessantes (FLUSSER, 2008). Dentro do grupo das imagens informativas algumas possuem o caráter de *déjàvu*, de semelhança vinculada a dados de um real preexistente, como as fotografias documentais, as imagens de TV, logo, como as imagens que compõem às séries *DSL e Pulsão Escópica*. Em contrapartida, as imagens redundantes estabelecem, muitas vezes, as sensações do “jamais visto”, da novidade, como os *screenshots* das Narrativas de videogame.

Durante os contatos iniciais com o material empírico, nos deixamos levar pela novidade e estranhamento que as imagens proporcionavam, além das frequentes curiosidades em saber se estávamos diante de uma fotografia tradicional ou outro tipo de imagem que, por sua vez, demandava tantas similaridades com aquela. Assim, o primeiro passo foi, então, olhar as

imagens sem pensá-las em categorias, mas observando as multiplicidades de usos do *print screen* e os modos como tais diferenciações compareciam nas superfícies. Apesar de uma convivência, anterior à pesquisa, e quase naturalizada com a fotografia, as capturas de telas não chamavam atenção para um investimento acadêmico. O nosso ponto de partida se deu após o contato com a obra *Pulsão Escópica*, do fotógrafo João Castilho<sup>44</sup>.

No percurso da (des)construção do projeto de pesquisa, iniciamos uma espécie de cartografia das imagens produzidas por meio da captura do *ecrã*, e, a partir daí, projetamos um mapa visual que mostra as qualidades e as diferenciações entre as imagens. Com isso, percebemos que as experiências fotográficas dinamizam um cenário amplamente heterogêneo tanto no que se refere aos mecanismos técnicos quanto às imagens capturadas. Por conta disso, foi necessário eleger afinidades baseadas na capacidade de analogia fotográfica e na enunciação do *screenshot* como fotografia. Posto isso, a primeira característica comum surgiu pelo fato dos próprios artistas cujas obras analisamos, Eric Rondepierre e João Castilho, identificarem suas respectivas capturas como fotografias. De modo geral, elas participam de experimentações artísticas baseadas nas tecnologias das novas mídias que redirecionam o olhar e o fazer fotográfico. Em seguida, as narrativas de videogame que particularizaram uma constelação organizada a partir de imagens de jogos que remetem às qualidades fotográficas.

Com base nas linhas imaginárias, redimensionamos duas das nove constelações apresentadas no capítulo 1, para que as mesmas comunicassem os aspectos estéticos e técnicos dos trânsitos das imagens de *print screen*, além de apontar outros elementos recorrentes à fotografia tradicional. Desta maneira, os critérios de seleção do *corpus* foram:

- a) Do grupo de imagens informativas, interessa-nos as produções artísticas *DSL* e *Pulsão Escópica* porque elas indicam presenças de materialidades anteriores à digital. Além disso, elas também convergem para outras constelações a partir de suas fronteiras móveis;
- b) As imagens artísticas protagonizaram experimentações da cultura digital;
- c) As imagens de videogame pela multiplicidade dentro do seu próprio conjunto, pelo desempenho em *analogizar* a realidade. Por fim, pelo trânsito entre as demais constelações.

Acreditamos que a estruturação do texto reflete também os passos da pesquisa, ao iniciarmos com as imagens para depois adentrarmos nas redes de conceitos. Com base nisso, a

---

<sup>44</sup> A ocasião se deu durante o 9º Colóquio de fotografia que aconteceu junho de 2013 em Belém/PA.



pesquisa de campo se desenvolveu em duas etapas, a primeira de modo aleatório (tatear “cego”) e a segunda (tatear dirigido) utilizando algumas palavras-chave. Do primeiro caso, os resultados mostravam as explicações do funcionamento do *print screen*. Consequentemente as imagens mais recorrentes tinham o caráter tutorial, elas demonstravam como efetuar uma captura de tela, usando o próprio *print screen*. Assim, surgiu uma categoria, uma constelação. É importante dizer que nem sempre as explicações sobre o ato de capturar a tela eram seguidas de imagens demonstrativas, às vezes, os tutoriais eram acompanhados de vídeo.

A imagem de *print screen* surge necessariamente no ambiente digital, seja pelo computador ou pelos dispositivos móveis. Ela pode ser chamada também de imagem eletrônica, pois a sua trama está ligada, diretamente e cada vez mais, à realidade do computador, do que com a “realidade objetual”. Naturalmente, isso implica em uma concentração dessas imagens na própria rede. Por isso, as investigações, as coletas das imagens se deram precisamente na internet, em portais, sites, blogs, grupos do Facebook, com a exceção da obra *Pulsão Escópica*, obtida no formato de livro impresso.

No próximo capítulo, então, analisamos com maior profundidade, as imagens selecionadas, com o aporte da teoria das materialidades e dos demais conceitos previamente trabalhados.

## 5. RUMO A UMA FOTOGRAFICIDADE DO *PRINT SCREEN*

Sabe-se que a prerrogativa de qualquer imagem técnica é dissimular a sua própria lógica de funcionamento. Nesse sentido, cabe-nos aprender a perceber como as imagens de *print screen* mostram a sua natureza, como falam de si, quais estéticas e materialidades são construídas (ou presentificadas) em torno dessas experiências fotográficas, enfim, como dão a ver as inscrições do fotográfico e dos fenômenos comunicacionais na ambiência digital. E já que essa opacidade é acentuada tanto pela sua *morfogênese* (ligado às formas de fabricação) quanto pela sua *distribuição* (ligado às condições de visualização), Couchot (2003) assegura que uma das características necessárias para a observação dessas imagens, está ligada ao processo criativo e técnico. Embora o autor esteja se referindo essencialmente às imagens de síntese, acreditamos que seja possível analisar todas as imagens de *print screen* já que elas incidem de cálculos, ainda que algumas dessas imagens tenham uma existência anterior ao computador.

Com o intuito de observar as imagens além dessa opacidade, iniciemos as análises das séries *Pulsão Escópica*, de Castilho, *DSL*, de Rondepierre e, por fim, as capturas das Narrativas de videogame.

### 5.1. *Pulsão Escópica* e as Artes visuais numéricas

“A arte com computador, aparentemente inócuo, se revela, se observada de perto, germe de nova sociedade e de novo homem.” (FLUSSER, 1984, p. 03). Essa sociedade de que fala Flusser também é vista por Couchot (2003) no texto sobre fotografia, realidade virtual e tecnologia na arte. Recente do ponto de vista histórico, a cultura da sociedade digital começou a ser reconfigurada por volta dos anos de 1950, seguida das décadas de 1960 e 1970, ambas marcadas pelo desenvolvimento e aperfeiçoamento do computador. No início dos anos 60, a indústria informática elaborou as redes de *circuitos integrados* (uma espécie de rede de microchips) e, nove anos depois, a Empresa Intel desenvolveu o *microprocessador*. Essas tecnologias tornaram-se mais populares, por conseguinte, mais frequentes no mundo das artes. Não é por acaso que Couchot (2003), em uma breve genealogia da arte com o computador, detectou as primeiras experimentações artísticas ainda nos anos 50 e 60. Desde já, a expressão “arte pelo computador” nomeia trabalhos que obedecem a ordem do cálculo e não mais a do real:

Mas constatamos que, no seu conjunto, a arte que colocou em obra as técnicas do numérico foi atravessada, entre os 60 e 80, pelas preocupações estéticas partilhadas pelo restante da arte, ainda que tenha sido mais exposta, em par com a técnica, às influências do modelo cibernético. As duas grandes tendências – aquela que insiste no processo de criação e aquela que busca a participação do espectador – se encontram aí. (COUCHOT, 2003, p. 196 -197).

O que interessa a esses artistas, inicialmente, é mais o processo de fabricação do que o produto em si. Aliás, essa é a premissa básica da arte generativa que tem ascendido no movimento artístico logo após os anos 90. Esses ideais afetaram as primeiras obras criadas com o suporte do computador ao ponto de não serem reconhecidas como tal. Em grande parte, essas obras iniciais não eram figurativas, ou seja, apresentavam desenhos geométricos simples com linhas e traços mais curtos, como os trabalhos de Michael Noll, Georg Nees, Vera Molnar, Manuel Barbadillo. Há, naturalmente, variações entre esses artistas tanto na estética quanto no modo como usam o computador, enquanto máquina de imagem (COUCHOT, 2003).

Foi a partir desse cenário heterogêneo que tensionamos o *print screen* como uma técnica ou parte do processo artístico, no qual o fotográfico se inscreve. Assim como o *print screen* tem relação direta com o aperfeiçoamento do computador, afinal a tecla *Prt Sc* que faz a captura do *ecrã* acompanhou o desenvolvimento do teclado do computador até possuir seu comando independente do próprio teclado. Ele tornou-se, potencialmente, uma das formas de agir sobre o computador, o filme, o videogame, o vídeo, a internet etc.

Segundo Couchot (2003), as aproximações entre a tecnologia e as artes estabeleceram modelos de processos criativos, comunicacionais e até mesmo tecnocientíficos. A arte generativa, que citamos no início deste capítulo é um desses casos. Não vamos enquadrar os materiais da análise em determinados tipos de artes, mas achamos necessário aludir esses modelos resultantes das experiências com o computador, já que é neste universo que acontece grande parte dos trânsitos das imagens de *print screen*. Sobretudo, as discussões que envolvem o protagonismo da obra, se o artista é o homem ou o computador.

Ao tratar de objeto mutáveis, híbridos, migrantes atentamos para as diferenciações do ato criativo, da configuração final e dos efeitos visuais. Outro guia de orientação analítica é a minúcia das camadas que as imagens vão agregando ao passarem de uma mídia (materialidade) para outra, ou até mesmo de um paradigma para outro. Por assim dizer, entendemos que

A passagem das técnicas analógicas – tais como a foto, o cinema e o videotelevisão – às técnicas numéricas é acompanhada por uma sucessão de rupturas radicais que afetam diretamente a percepção do tempo. (...) em permanente transformação, ‘diamoforse’ (passagem de uma forma para outra), interação, registro/leitura,

translocalização, reduzida a fluxo e microimpulsões eletrônicas e projetada fora de todo o lugar próprio e fixo, a imagem numérica faz o corpo com o circuito do computador e seus prolongamentos reticulares. (COUCHOT, 2003, p. 267)

Seguimos os debates sobre as diamorfoses citadas por Couchot no texto trabalhado por Moraes (2012). Isso nos ajudará a aproximar um olhar sobre o fotográfico que parte de fenômenos audiovisuais para instantes atravessados de sentidos. Em seus observáveis, Moraes percebe as diamorfoses com base em quadros de imagens, em montagem que possibilitem ver uma ação precedente e outra posterior. No nosso caso, não nos interessa o que vem antes ou depois de um mesmo quadro da imagem porque a tomamos em sua unicidade. E, a partir daí, montamos e examinamos as imagens sempre em duplas, sejam pelas afinidades estéticas ou conceituais.

Isso posto, podemos seguir ao encontro das imagens que compõem a constelação das Artes visuais. Conforme apresentamos no mapa das imagens, o conjunto de *screenshot* é a obra em si. Isto é, são fragmentos independentes um do outro, ainda que integrem a mesma obra. No primeiro momento, analisamos a série *Pulsão Escópica*, enunciada como fotografia. No segundo, o trabalho do francês Eric Rondepierre, intitulada *DSL*.

Em uma entrevista concedida ao site *f508*<sup>45</sup>, João Castilho esclarece os objetivos relacionados à série *Pulsão Escópica*:

O que se produz com as câmeras de baixa resolução hoje é matéria para os trabalhos que estou desenvolvendo. No caso deste ensaio, utilizo as câmeras dos computadores pessoais, conectadas ao meu computador pela internet, para realizar fotografias e retratos dessa intimidade, de uma nova geração de pessoas que traça e exerce seus afetos pela rede. (CASTILHO, n.p).

A pluralidade deste ensaio é vista tanto no que se refere aos formatos quanto ao próprio conteúdo das imagens: há uma espécie de caleidoscópio humano exposto pelos fragmentos dos corpos que buscam, na maioria dos casos, manter o anonimato. Ao todo, são 220 imagens que apresentam uma heterogeneidade de cenários, de personagens, de performances, de exibicionismo, de voyeurismo, e principalmente uma multiplicidade dos relacionamentos que cultuam o que Castilho entende por *escopia*<sup>46</sup>.

<sup>45</sup> Entrevista disponível no site: <http://f508.com.br/pulsao-escopica/>

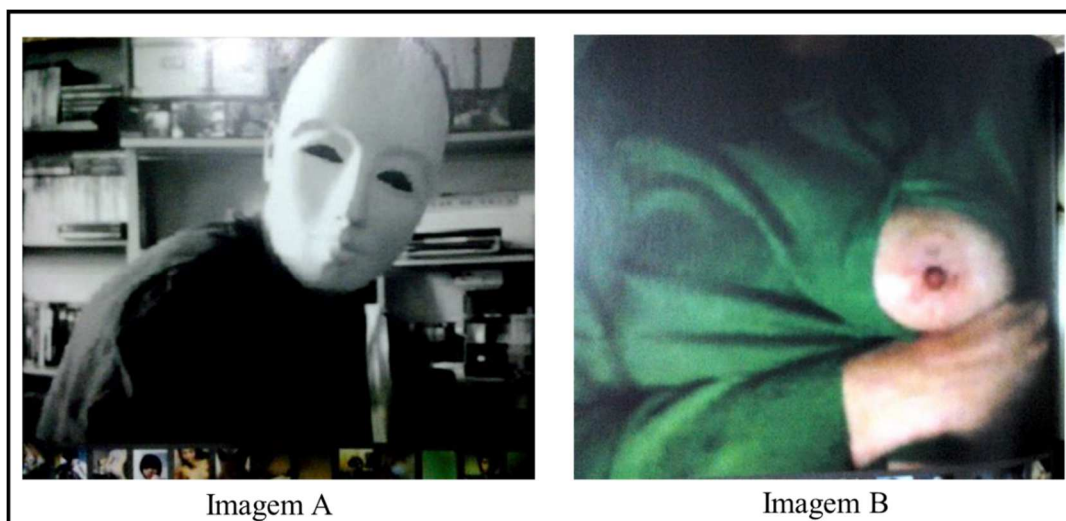
<sup>46</sup> Nos seguintes dicionários a palavra se refere ao olhar mais profundo do corpo do ser humano, à contemplação. Fontes: <http://www.dicionarioinformal.com.br/escopia/> e <http://www.priberam.pt/dlpo/escopia>

O título da obra, segundo o fotógrafo, foi baseado no conceito psicanalítico problematizado por Sigmund Freud e Jacques Lacan. Conforme os tipos de imagens que compõem a série, há uma exibição do corpo do homem e da mulher, há uma evocação sexual que depende dos olhos, dos gestos, da fala e do aparato tecnológico. Como diria Christian Metz (1980, p. 72), em sua articulação da psicanálise com a experiência visual: “O orgasmo é o objeto reencontrado, no estado de ilusão do momento, é fantasmaticamente, a supressão da distância entre o objeto e o sujeito”. Em outras palavras, Metz está se referindo ao conceito de *pulsão* como uma espécie de desejo do ver: “a pulsão sexual não estabelece uma relação tão estável como a fome” (METZ, 1980, p. 70). Para o autor, o voyeurismo pode se satisfazer fora do seu objeto, pois há uma passagem da pulsão sexual para a visual.

E essa pulsão que envolve toda a obra de arte é resultado das relações e das intervenções entre o fotógrafo e o fotografado. Trata-se de capturas da tela acionadas diretamente do computador de Castilho ao longo de várias conversas com os usuários de sites de relacionamentos, entre os anos de 2010 e 2011.

Atualmente, o acesso às essas imagens se dá, sobretudo, por meio do livro impresso (o qual simula um computador ao dispor um furo no centro da capa do livro), mas também já esteve disponível em galerias nas formas de foto e videoinstalações em diferentes suportes como computador, dispositivo *mobile*, TV.

Visto que Castilho experimentou suas imagens por meio de diferentes formatos de exposição, mas em geral, montando as fotografias sempre em dupla para simular a interface do *videochat*, dispomos da mesma estrutura para a análise. As duplas foram montadas aleatoriamente, de modo que não são as mesmas apresentadas no livro. Optamos por uma montagem alternativa porque algumas imagens identificam indivíduos, logo, preferimos preservar a identidade dos sujeitos das telas.



**Figura 11:** *Pulsão Escópica I*  
**Fonte:** Livro *Pulsão Escópica*

Essa é a situação da experiência que levou o artista a compor a série: o relacionamento via *webcam* e a estética da baixa resolução. Discutiremos mais para frente esta segunda condição que diz respeito às qualidades técnica e estética da imagem. E em relação às dinâmicas em que foram produzidas as imagens, Castilho atuou como fotógrafo, como o *voyeur*, sempre oculto e distante. Assim, a primeira inscrição do fotográfico nessas imagens salta aos olhos pela pose, pela retribuição do olhar que o outro oferece ao fotógrafo. De acordo com Canevacci (2008), diríamos que, na ausência visível de Castilho, nós assumimos o seu papel, ou melhor, nos agregamos a ele, afinal “quando um atrator fixa o olhar de quem o observa, é ele mesmo que se move, os seus lados fetichistas que se dilatam, circundam e penetram no interior do corpo do observador através das pupilas” (CANEVACCI, 2008, p. 236).

Existe um devir e uma poética voyeurística na fotografia, segundo Adriel Visoto<sup>47</sup>. Estas condições se consolidaram com a cultura digital, ao longo do avanço tecnológico, e atuam por meio de mecanismos de vigilância, de câmeras ocultas em objetos pessoais, paparazzi, dentre outras práticas. Assim, o desejo segue mediado pelo aparelho e a serviço dos olhos. Se a câmera escura tradicional já materializava as insinuações voyeurísticas em meados do século 19, o *print screen* realizado por Castilho também as capturam, emulando, por sua vez, o grau de analogia e a opacidade da própria fotografia, ao ponto de confundir a natureza técnica da sua imagem.

Com base na breve apresentação da imagem numérica, podemos dizer que é por isso mesmo que está cada vez mais difícil distingui-las. Para Machado:

<sup>47</sup> Este texto encontra-se sem a identificação de data. Disponível no link: [http://www.studium.iar.unicamp.br/36/1/#\\_ftnref1](http://www.studium.iar.unicamp.br/36/1/#_ftnref1). Acessado em 20/05/2015.

A tendência atual é encarar o registro fotográfico efetuado pela câmera como a mera obtenção de uma matéria-prima que deverá ser posteriormente trabalhada e transformada por algoritmos de tratamento da imagem. *Fotografia* agora é o nome que se dá ao resultado de um processo de edição e não à marca deixada pela luz sobre uma superfície fotossensível. (MACHADO,1997, p. 234)

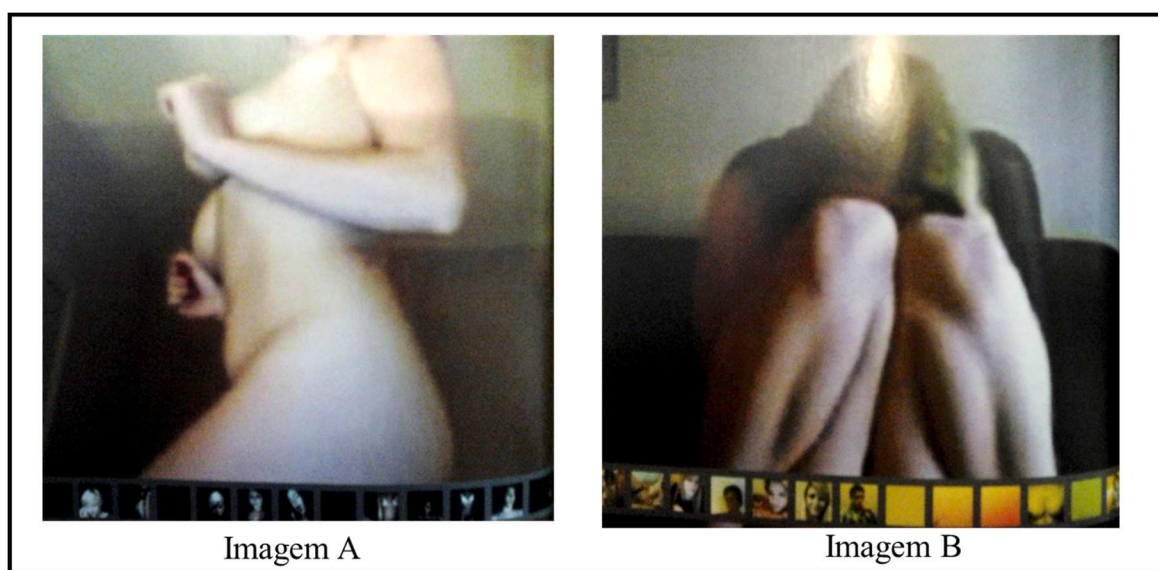
Essa fotografia que Machado vislumbra corresponde, de fato, às imagens que trabalhamos nessa pesquisa. No caso das fotografias do Castilho, da série *DSL* e dos *screenshots* que compõem as narrativas de videogames, “fotógrafos” afirmam que elas não possuem tratamentos ou intervenção de algum *software* de edição de imagem. Contudo, isso não ameniza as qualidades algorítmicas que mencionamos. Para um primeiro olhar, então, é comum que ele não identifique imediatamente a natureza de *print screen* da *Figura 11*, pois o *screenshot* cumpre as regras e os modelos de composição da fotografia convencional.

O principal elemento que conduz todas as imagens da série *Pulsão Escópica* é a captação direta da luz pela câmera conectada ao computador ou ao dispositivo móvel. Não podemos dizer, a princípio, que tipo de aparelho está envolvido no diálogo entre Castilho e o fotografado, mas partimos da ideia de que é fundamental a existência de uma *webcam* que capte a luz, por assim dizer, e a converte em dados matemáticos. Os processos são basicamente físicos: impulsos fotoelétricos que sensibilizam o material CCD (dispositivo de carga acoplada) responsável pela apreensão do objeto e pela capacidade de resolução da imagem. Disponível em todas as câmeras digitais, o sensor CCD é composto de uma matriz formada por *pixels*. E é o tamanho dessa matriz e a quantidade de *pixels* que definem o nível de resolução da imagem (CID FERNANDES; KANAAN; GOMES, 2002). Logo, quanto maior a matriz e o número de *pixels* melhor a precisão da imagem.

A baixa resolução, na maioria das vezes, desagrada o artista, o fotógrafo. E o que para a maioria seria algo desfavorável, para Castilho é uma qualidade. Não é por acaso que todas as imagens da série apresentam um aspecto mais granulado e perdem definição à medida que as ampliamos. Aliado à quantidade de *pixels*, há outro fator que implica diretamente no visual da imagem. Trata-se do próprio formato que configura o arquivo, já que, ao armazenar as informações visuais, isto é, ao comprimir a imagem, pode haver perda ou manutenção de dados. Isso pode acontecer antes e depois do *print screen*. Ou seja, durante os diálogos via a *webcam* e após a captura da tela. O objetivo da compressão da imagem é diminuir a área dos dados de forma mais compacta e facilitar o envio e recebimento do material. Assim, para as imagens de *print screen*, os tipos de formatos mais comuns são o JPEG (*Joint Pictures Expert Groups*) e PNG (*Portable Network Graphics*). Ambos suportam quantidades alta de cores, mas a diferença

de resolução da imagem está no modo de compressão. Pois, o primeiro formato é um dos padrões de arquivos muito utilizados por quem desejar compartilhar a imagem via e-mail ou qualquer outro meio, já que possui um tamanho menor se comparado aos outros, logo tem uma baixa definição. Já o segundo formato, recomendado para as capturas de tela, prioriza a qualidade da imagem, preservando a sua aparência. No entanto, torna mais lento o transporte ou a leitura do arquivo.

No que se refere aos aspectos estéticos, a próxima dupla de imagens (*Figura 12*), apresenta em suas bordas inferiores uma moldura composta por outras imagens em miniatura, que acompanham quase todas as páginas do livro. Conforme mencionamos anteriormente, as diferenças de resolução se tornam mais visíveis com essa montagem. Assim, temos uma mesma imagem em diferentes tamanhos, logo essa imagem apresenta nuances de definição. Sendo que em tamanho menor, a imagem possui uma melhor aparência, enquanto que a imagem maior que preenche cada página chega a ser irreconhecível, em alguns casos.



**Figura 12:** *Pulsão Escópica 2*  
**Fonte:** Livro *Pulsão Escópica*

Outro componente da *Figura 12* que salta aos olhos é, sem dúvidas, a “presença” do corpo nu. Além de reiterar a ideia da pulsão, o corpo também age em função da câmera, seja para uma expressão mais sexual, como na imagem A, ou para um recolhimento, como na imagem B. Todas essas performances que materializam práticas típicas da cultura digital, como a interação via *webcam*, apontam para um processo comunicacional, no qual é possível que fotógrafo e fotografado não necessitem estarem no mesmo ambiente físico. Todos os diálogos



podem ser mediados pelo computador ou outro tipo de aparelho. De acordo com Couchot (2003), trata-se de um fenômeno, no qual

O essencial da informação em circulação passa pelo teclado, pela impressora, ou pela imagem-som (em certas videoconferências). Mas o sujeito, na medida em que está acoplado diferentemente a outros sujeitos através das redes, fica profundamente afetado. As redes são também próteses, mas próteses que não se limitam a prolongar corpos; elas o transformam em seus comportamentos. (COUCHOT, 2003, p. 182).

Desse modo, o corpo, tornando-se gesto, possibilita a Couchot observar que as mutações não ocorrem apenas nos níveis numéricos. Assim, não podemos pensar as imagens somente em seus aspectos figurativos, mas sobretudo em relação às dinâmicas que envolvem o sujeito e o aparelho. Em termos das materialidades, as dinâmicas dessa comunicação se configuram no eixo da desreferencialização, que, como vimos, trata de uma relação direta com o progresso das tecnologias virtuais. Isto é, essas ações acontecem nesses moldes a partir da estrutura do próprio aparelho. Do ponto de vista do senso comum, a impressão que temos é de que há perdas de sensorialidade entre os corpos separados pelas telas. No entanto Ítalo Moriconi (1998) desmitifica tal ilusão recorrendo ao conceito de inconsciente ótico de Benjamin. Em defesa de uma pedagogia da cultura contemporânea, Moriconi trabalha as condições de experiências do simulacro e dos regimes de visualidades. Para ele, “a força do simulacro está na desmaterialização da imagem à medida que se rematerializa como pulsão nos corpos individuais e coletivos” (MORICONI, 1998, p. 57). Apesar de tratar do cinema e do surrealismo, aproximamo-nos da ideia deste autor porque ele retoma o debate que perpassa as condições de contemplação do sujeito diante de materiais visuais e sobre os vínculos que se estabelecem nessas experiências:

A pulsão é sequestrada da suposta interioridade corporal e exibida na sua materialidade de imagem recebida, agora não mais em condições de aglomeração coletiva física. Assim, o simulacro eletrônico incorpora a dualidade sublime/dessublimado como tensão constitutiva num jogo permanente de hegemonia. (MORICONI, 1998, p. 58).

Esse *sublime* nada mais é do que o afastamento do corpo *e* entre os corpos. Entendemos que pode ser uma separação metafórica, algo relacionado à transcendência como também pode ser algo físico, geográfico, corpóreo. Isso posto, acreditamos que o autor descreve um cenário que corresponde às ordens éticas e estéticas das performances que se materializaram nas imagens de *print screen*. Afinal, antes de se transfigurarem em dados numéricos, os sujeitos

fotografados (o garoto de máscara na imagem A da Figura 11 e as meninas desnudas na figura 12) experimentavam vivências concretas.

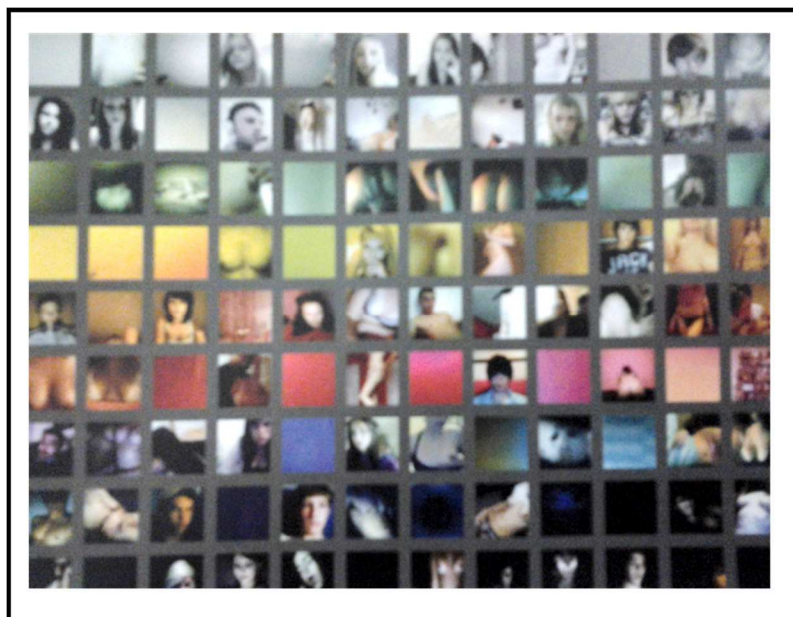
As próximas duas imagens demonstram formas que se repetem ao longo da série *Pulsão Escópica*. Assim, como podemos observar, as figuras 11, 12 e 13 demarcam situações recorrentes nas fotos: o uso da máscara ou outro mecanismo de camuflagem facial, a nudez e os espaços vazios. Das 220 imagens do ensaio, 71 têm conotação sexual ligada à nudez, 10 imagens mostram pessoas utilizando algum tipo de mecanismo de ocultação da identidade e 59 apresentam ambientes em que não há pessoas.



**Figura 13:** *Pulsão Escópica 3*  
**Fonte:** Livro *Pulsão Escópica*

Em relação ao ambiente interno apresentado na imagem B da *Figura 13*, o cenário remete a uma ausência. Castilho intercala os espaços vazios como uma espécie de transição. Além disso, essas imagens também surgem no início e no fim do livro. Apesar de ter a autonomia para realizar a captura concedida ou não, o fotógrafo não possui o controle da câmera, assim não pode intervir no espaço externo do outro indivíduo, nem escolher ângulos, nem enquadramentos (elementos básicos da composição da fotografia). Logo, é o fotografado quem delibera o que irá compor o ambiente.

O resultado dessas negociações é um mosaico de pessoas e espaços vazios fragmentados. Objetivamente, pela tela imobilizada do artista, apreendemos instantes e experiências dotadas de rastros numéricos, impressos, escópicos e de materialidade fotográfica.



**Figura 14:** *Pulsão Escópica 4*  
**Fonte:** Livro *Pulsão Escópica*

Diante da estrutura corpo + computador + imagem, acreditamos que surgem emergências orientadas para uma multiplicidade, na qual as materialidades não se inscrevem mais no papel fotográfico ou em qualquer outro suporte palpável, e sim, “no intervalo vazio das linhas de varredura” (COUCHOT, 2003, p. 205). Esse intervalo é o local onde se situa, nos termos de Couchot, o “*corpus*” da imagem. O autor fala em *corpus*, nós falamos em materialidade. Por mais que Couchot esteja se referindo às obras modelizadas a partir de objetos reais, o lugar onde todas essas imagens se encontram é o mesmo: o intervalo entre as passagens, o território em que a imagem se torna visível.

Para tornar-se visível, a imagem precisa ser acionada por meio de comandos; para tornar-se imóvel uma das opções é o *print screen*. Tanto uma ação quanto a outra resultam de aproximações entre homem e o aparelho: a acoplagem. A rigor, o acoplamento é uma espécie de união entre dois ou mais corpos. Para as materialidades, tratam-se de conexões (metafóricas ou físicas) entre sistemas que produzem sentidos, experiências. E para Couchot (2003), essas interações, que ele também chama de entrelaçamento entre homem-máquina, inserem modos de relação entre o vivo e o artificial, em última instância, produzem hibridações.

O computador para todos esses casos que vimos acima atua como a própria câmera fotográfica, mediando a relação entre o fotógrafo e os fotografados (Castilho assume um duplo papel: observador e observado). Além disso, também configura a interface cultural e organiza as fotografias na lógica do banco de dados. A relação homem-máquina, na perspectiva de Lev Manovich (2012), é intercedida pela imagem digital para a construção de uma base de dados.

É por essa linha que a Teoria das Novas Mídias sustenta a ideia de automatização. Baseados nisso, o que observamos diante da tela do computador, ao olharmos para as imagens de *print screen*, são apenas algumas das versões dos dados numéricos organizadas e combinadas pelo *software* para serem apresentados a cada comando. Diante do *ecrã*, Castilho acionava a tecla do *print screen*, gerando, desse modo, um tipo de imagem. Todas essas imagens capturadas diretamente da tela de Castilho funcionam como um espaço de informação de códigos binários e de sociabilidade humana mediada pelo computador, especificamente via *webcam*.

## 5.2. DSL e a estética da imagem borrada

Tateando as imagens geradas a partir do *print screen*, encontramos a *DSL (Désolé de Saboter vos Lignes)*, obra do francês Eric Rondepierre. Trata-se de um conjunto de imagens composto por um total de dezoito fotografias. E como o próprio título sugere, há uma desordem nas linhas das imagens, um tipo de decomposição dos *pixels* que se dá, dentre outras formas, pela tecnologia homônima à sigla obra DSL (*Digital Subscriber Line*). Essa tecnologia permite conectar à internet pelos mesmos fios que a linha telefônica (diferente da internet discada, essa conexão possibilita o uso do telefone simultaneamente). Além disso, a infraestrutura desse tipo de conexão garante elevadas velocidades mais apropriadas para ações de saída e compartilhamento de dados (como o *upload*) do que para *downloads*. E isso se dá pela capacidade que a tecnologia tem de explorar as transferências de informação via o fio de cobre, enquanto os outros tipos de conexão limitam ou priorizam a frequência de voz (da linha telefônica) em detrimento dos dados. Em síntese, a alta frequência de banda larga disponível mais para os dados do que para a voz também ocorre porque os aparelhos DSL usam mais os subsídios digitais do que analógicos.<sup>48</sup>

Essa tecnologia surgiu por volta de 1989. Ao longo desse período foi aperfeiçoada e adquiriu variações (ADSL, SDSL, VDSL e RADSL) que operam a partir de um ponto comum: a linha de assinante digital, porém com algumas diferenças como taxa de *bits*, distância entre a central de operação telefônica/internet e o aparelho do usuário necessário para um bom desempenho, o tipo de sistema que fornece os equipamentos, organiza e distribui os sinais de voz e de banda larga. As condições de funcionamento de todos esses elementos configuram a qualidade da conexão.

---

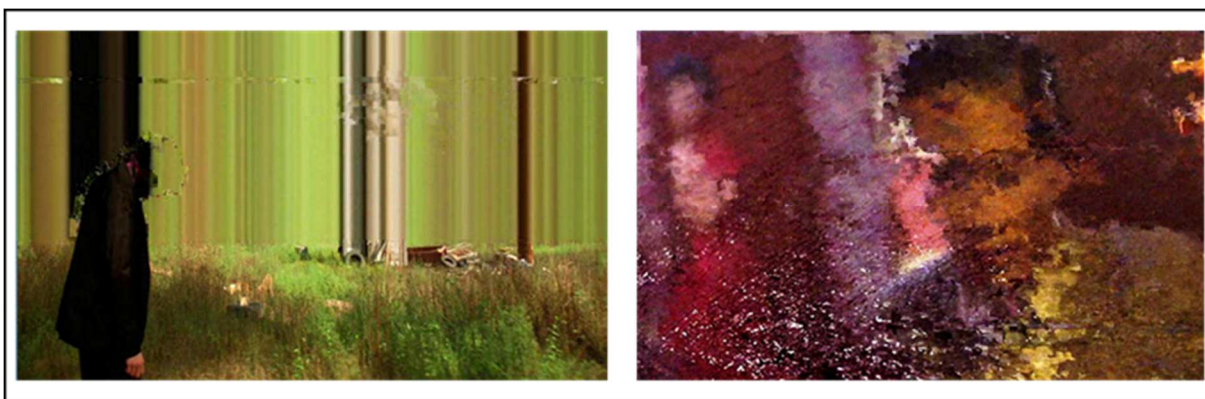
<sup>48</sup> Informações disponíveis em: <http://tecnologia.hsw.uol.com.br/tecnologia-dsl.htm>

Isso posto, acompanhemos a exposição da obra que compõe o *corpus* desta pesquisa. Nela, Rondepierre capturou imagens de filmes transmitidos na televisão via o computador, ambas as telas conectadas por meio da tecnologia *DSL*. De acordo com a descrição do próprio site, é durante as passagens pela web que ocorrem perturbações entre as linhas de fluxo, o que causa os chamados ruídos nas imagens. Conforme aponta Machado no início deste tópico, os defeitos visíveis da imagem eletrônica oferecem diferenças qualitativas e positivas. E foi a partir desses defeitos que o artista organizou os *screenshots*. Podemos dizer, enfim, que para este caso o *print screen* incide como forma de dar a ver as distorções que surgem ao longo dos trânsitos dos dados.

O impacto inicial causado pelas aparências das imagens revela o principal aspecto presente em todas as imagens da série: o borrado.

Aquilo justamente que os profissionais da imagem técnica consideram um ‘defeito’ da imagem eletrônica – sua virtualidade, sua baixa definição, sua labilidade cromática e as anamorfoses de suas figuras – é encarado pelos outros como qualidade positiva, a diferença qualitativa do vídeo em relação aos demais meios técnicos, aquilo justamente que coloca o vídeo em sintonia com a arte do nosso tempo. (MACHADO, 1997, p. 231)

Conforme aponta Machado no trecho supracitado, os “defeitos” de uma imagem também podem ser vistos como potências qualitativas. São exatamente esses erros que observamos na obra *DSL*, de Rondepierre. Começemos, então, observando as imagens que compõem as *Figuras 15 e 16*.



**Figura 15:** *DSL 1*  
**Fonte:** ericrondepierre.com



**Figura 16:** *DSL 2*  
**Fonte:** ericrondepierre.com

Com base nessas amostras, notamos que há uma espécie de existência paradoxal nessas imagens, pois, se de um lado elas tornam visíveis as falhas decorrentes das passagens, por outro lado, elas também ocultam as informações básicas de identificação do conteúdo. Elas chamam à atenção para si mesmas. Sabemos que as capturas se iniciaram em 2010 e foram retiradas de filmes dos cineastas David Lynch, Martin Scorsese, Maria Braun, Jim Jarmusch, Alfred Hitchcock, Milos Forman, François Truffaut, Jean-Luc Godard e Max Ophuls. No entanto, não é possível reconhecê-los. Logo, estamos diante de fragmentos reminiscentes dos filmes que um olhar desatento não perceberia para além das propriedades da imagem.

Compreendemos que são as passagens das imagens que ocorrem entre a TV, o computador e a Web que causam os tais defeitos de distorção. Essas “falhas” não são constantes, elas surgem à medida que acontecem alterações entre os fluxos das linhas do vídeo e do processo de decodificação das imagens. Machado (1993) afirma que efeitos dessa natureza produzem a chamada *anamorfose*, anomalia visual que “nasce de uma duplicidade de pontos de vista na construção de uma imagem” (MACHADO, 1993, p. 100). Assim, esse fenômeno também pode ser induzido pela técnica fotográfica: quando há a inscrição do tempo, ocorrem modificações na representação figurativa da imagem, conforme acompanhamos nas *Figuras 15* e *16*. Nesses casos, tem-se o que o autor denomina de *anamorfose cronotópica*.

Segundo Machado (1993), essa modalidade de *anamorfose* só é possível em imagens de natureza fotográfica ou digital (vídeo). Para o autor, a *anamorfose cronotópica* só ocorreu após as primeiras experiências fotográficas que buscavam representar, calcular e fixar o movimento na imagem. É típica da fotográfica a capacidade de promover as distorções em decorrência da suspensão ou do alargamento do instante:

O princípio básico do cronotopo fotográfico reside na elasticidade do conceito de *instante*: considerando o tempo como um desenrolar de eventos, a fotografia surge como algo que se interpõe nessa sucessão, para *fixar* um intervalo. Ocorre que esse

intervalo, por mínimo que seja, é ele próprio também composto de infinitos outros intervalos menores e que o obturador da câmera não pode congelar (...) na verdade, nos termos estritos da teoria da relatividade, a velocidade de obtenção está limitada à velocidade da luz, mas como a prática habitual da fotografia encontra-se muito distante desse limite, a suspensão absoluta do tempo representa um ideal impossível de ser atingido. Isso quer dizer que em toda imagem fotográfica há necessariamente inscrição do tempo. (MACHADO, 1993, p. 103).

Essas distorções surgiram como uma crueldade do “código perspectivo”, negando explicitamente o projeto renascentista, e com isso ganharam um papel importante na evolução dentro da história da arte: “as anamorfozes não são mais do que desdobramentos perversos do código perspectivo, mas o efeito por elas produzido resulta francamente irrealista” (MACHADO, 1997, p. 229). A partir desse cenário, o caminho linear que constitui a objetividade e a coerência da arte se divide e segue pela via das anamorfozes. Por meio de abstrações, as anamorfozes representam a desconstrução da positividade renascentista e uma reestruturação da figura especular. Ela irrompe qualquer vínculo que articule experiências apreendidas de uma realidade preexistente. De algum modo, esses impasses estéticos irão inspirar a arte barroca, parte da fotografia e, por fim, a imagem numérica.

Observamos que existem nuances de anamorfose tanto fotografia analógica quanto na digital, e isso ocorre porque ambas as imagens são fabricadas por processos distintos. Para o primeiro caso, a anamorfose é registrada a partir de um clique direto da câmera fotográfica, assim temos impressas nas imagens as condições de velocidade e de abertura do obturador; já as capturas DSL foram produzidas por meio de um comando no computador, ou seja, de uma *technè* baseada na lógica do *software*. Segundo Machado (1993), a diferença entre as duas técnicas é basicamente a fragmentação das imagens em sequências de linhas conformadas pela varredura de dados que emitem impulsos eletrônicos. Em suma:

Isso tudo quer dizer que teoricamente falando, a imagem eletrônica é sempre e necessariamente uma anamorfose cronotópica, pois ela é constituída de linhas que representam, cada uma delas, um diferente intervalo de tempo, como na técnica fotográfica do obturador de plano focal. O tempo já não é mais, como era no cinema, aquilo que se interpõe entre um fotograma e outro, mas aquilo que se inscreve no próprio desenrolar das linhas de varredura e na sua superposição no quadro (MACHADO, 1993, p. 114-115)

Desestabilizados, os modelos iconográficos e pictóricos ainda coexistem e comparecem imbricados nessas imagens. Os *screenshots* da série *DSL* estão impregnados de fotográfico. Afinal, esses efeitos de borrados presentes nas imagens simulam os movimentos recorrentes na fotografia tradicional quando se opta pelo uso de uma baixa velocidade do obturador, ou quando o tempo de exposição da imagem é muito longo. Isto é, esses efeitos podem ser programados.

A rigor, as *Figuras 15, 16 e 17* são imagens de síntese porque foram processadas digitalmente, ainda que todas elas tenham partido de referência ou capturas diretas da realidade.



**Figura 17:** *DSL 3*  
**Fonte:** [ericrondepierre.com](http://ericrondepierre.com)

Machado (1993, p.113) afirma que a imagem eletrônica, da mesma natureza que a imagem de *print screen*, nada mais é do que “um conjunto de linhas sobrepostas e sucessivas, cada uma delas constituída por um número dado de pontos elementares de cor, que se juntam num quadro para formarem um painel de retículas, à maneira da técnica pictórica do *mosaico*”. E é exatamente essa a definição da fotografia de Rondepierre: o artista mesmo descreve sua obra como um vitral virtual que combina diferentes técnicas e que tenta “devolver” a imagem às suas referências manuais, como a pintura.

Embora o fotógrafo limite suas interferências ao exterior das imagens, ele não utiliza *softwares* de edição para retocá-las, mantendo assim a matriz numérica estável. Durante todo o percurso, houve pelo menos três mediações de ordem técnica até obter a imagem final: 1) a captura convencional da fotografia; 2) a pausa condicionada por meio do *print screen* que deu às imagens outra temporalidade; e 3) a impressão dessas imagens em papel fotográfico. Com



base nisso, não podemos afirmar que ainda se tratam das mesmas imagens, afinal elas foram submetidas e transcorreram pelo menos por quatro mídias de materialidades diferentes: fotografia, cinema, televisão e web.

Alguns aspectos das *Figuras 15, 16 e 17* tornam-se indecifráveis, pois não temos como saber que efeitos pertencem aos filmes ou são resultados das ações externas, da realização do *print screen* e da anamorfose, por exemplo. As informações descritivas de cada imagem se restringem às datas de quando o fotógrafo realizou a captura e o tamanho da imagem impressa. No que diz respeito à *Figura 17*, atentemos para as características que diferenciam as imagens A e B. O primeiro ponto que nos chama a atenção, além das texturas e da sobreposição, é a cor.

Segundo o site oficial de Rondepierre, todas as imagens que compõem a série são em cores. No entanto, nos deparamos com a imagem A, que, por sua vez, é monocromática. Flusser (1985) em a *Filosofia da Caixa Preta* fala sobre o encantamento do preto e branco. Para o filósofo “muitos fotógrafos preferem fotografar em preto e branco porque tais fotografias mostram o verdadeiro significado dos símbolos fotográficos: o universo dos conceitos” (FLUSSER, 1985, p. 23). Puramente conceitual, a imagem numérica monocromática nada mais é do que uma intensidade de cinza constituída a partir de modelos matemáticos. Já a imagem B, colorida, opera por outras lógicas. Do ponto de vista matemático, a imagem A possui escala finita de valores, enquanto a imagem B possui três vezes mais dos valores da imagem A. Em termos de quantização “podemos representar cada *pixel* de uma imagem monocromática com um *byte* e cada *pixel* da imagem colorida com três *bytes*” (GATTASS, 2015, p. 08).

Em função da qualidade monocromática da imagem A, seguimos para o outro aspecto que está intimamente ligado ao preto e branco. Trata-se da textura, enquanto um arranjo de pequenas unidades presentes em qualquer tipo de superfície física. São as pequenas peças, visíveis ao olho nu, que dão forma e compõem as informações relacionadas às qualidades e a natureza de cada tipo de textura. Assim, toda textura funciona como um local de dados ligados aos níveis de cinza na imagem digital e ela opera a partir de modelo similar ao que constitui a imagem propriamente dita. Enquanto o *pixel* é o elemento básico da imagem, a textura apresenta o *textel* como a sua unidade mínima formadora. Essa estrutura toda implica diretamente nas qualidades aparentes da imagem, seja para produzir efeitos mais realistas nas imagens de síntese, como em alguns videogames, seja para atribuir um aspecto táctil. Vimos na série *Pulsão Escópica* uma ocorrência de granulações das imagens; na *DSL* a textura potencializa os sinais das distorções, isto é, como impressões contrárias à estética realista, pois há um distanciamento da verossimilhança.

O próximo elemento da superfície das imagens corresponde ao que chamamos na fotografia de múltipla exposição ou sobreposição. É uma espécie de montagem espacial a partir de duas ou mais imagens em um único quadro. Assim como a anamorfose, a sobreposição também era considerada um defeito nas fotografias analógicas, pois ocorria sempre que o fotógrafo reutilizava a mesma película, adicionando, assim, outras tramas ou objetos. Com o digital, a sobreposição tornou-se um recurso mais frequente, ao ponto de estar inserido como um modo automático: dependendo da câmera, a montagem pode ser efetuada durante a captura ou na edição com o auxílio de algum software. No caso da *Figura 17*, acreditamos que se tratam de falhas durante as transições dos frames: as imagens colidiram e foram congeladas em experiências mínimas de instantes. Da colisão no interior da imagem B, o fotógrafo registrou via *print screen* o reencontro da personagem Audrey Hepburn duplicada.

Retomando as *Figuras 15, 16 e 17*, entendemos que há uma espécie de “magia do tremido” em todas as fotografias que compõem a série, em uma convocação do impressionismo e do surrealismo. Nas palavras de Bellour (1997), a estética do borrado se parece com o desfocado. Como uma aura fantasmática, o tremido atua na fotografia como uma deixa do instantâneo, uma garantia, segundo o autor. Mas, ao contrário do que muitos imaginam, o desfocado e o borrado não impedem a visão, mas sim ajudam a ver de outro modo. A simples ação de deixar o obturador exposto a uma longa abertura é usada tanto em câmera analógica quanto digital, basta colocar a câmera na função automática e ajustar as velocidades de captura:

O que me agrada nessas imagens *tremidas*, ou melhor, o que me interessa (estou longe de gostar de todas, são poucas que realmente me tocam) é que restituem à fotografia as aventuras da linha e da profundidade, que induzem a uma duração, para lá da captação do olhar e da inversão do tempo, e que não se fecham na força ao mesmo tempo indeterminada e intransitiva vinculada às figuras mudas, tão pregnantas nas grandes fotografias” (BELLOUR, 1997, p. 100-101).

O tremido acentua-se, de acordo com o autor, entre o móvel e o imóvel, dando visibilidade ao tempo que se torna espacializado. Dessa forma, esse tremido caminha entre a pintura e o cinema, neste caso, acrescentaríamos entre a fotografia e a web, o que resulta em efeito-pintura e efeito-cinema. O tremido levou a fotografia para a arte e nesse embalo a qualidade de analogia da fotografia também foi afetada. De acordo com o autor, “esta é a magia do tremido: apreender um efeito de real, sem nunca se passar pela realidade” (BELLOUR, 1997, p. 105). A declaração do autor reitera a ideia de que o tremido não se impõe como uma realidade, tampouco como a ausência dela. Bellour explicita e depois refuta o imaginário

entorno do tremido ao lembrar que em algumas anedotas populares, a fotografia através de seus tremores as materializações das passagens dos fantasmas:

Quaisquer que sejam o pretexto e o resultado final, trata-se sempre de uma irrupção daquilo que o instantâneo esconde, da fixação na imagem de um movimento que supõe uma espécie de estrondo interno e, se não de um encontro, pelo menos de uma fricção entre o corpo-olhar e a realidade que aparece num estremeamento. (BELLOUR, 1997, p. 99)

Como podemos notar, no ensaio *DSL*, a técnica fotográfica de Rondepierre implica na intervenção do fluxo audiovisual, ação que busca dar visibilidade ao que normalmente passa despercebido ao olhar, como montagem dos fotogramas na película, as distorções e as linhas de varredura da TV e na tela do computador. Trata-se de uma investida artística preocupada em expandir a *technè*, mas sobretudo demarcar um conceito de obra de arte. Como mostra Dubois:

Todo dispositivo tecnológico pode, com seus próprios meios, jogar com a dialética entre a semelhança e dessemelhança, analogia e desfiguração, forma e informe. A bem da verdade, é exatamente este jogo diferencial e modulável que é a condição da verdadeira invenção em matéria de imagem: a invenção essencial é sempre estética, nunca técnica. (DUBOIS, 2004, p. 27)

Dubois (2004) diz que a imagem cinematográfica é tão imaginada quanto vista, tão subjetiva quanto objetiva. No fundo ela não existe enquanto objeto: “ela consiste numa breve passagem, espécie de intervalo permanente que nos ilude enquanto o olhamos, mas se desvanece logo depois de entrevisto, para não mais existir senão na memória do espectador” (DUBOIS, 2004, p. 63). No exercício desenvolvido por Rondepierre, podemos notar que as intervenções no fluxo das técnicas audiovisuais permitem outras materialidades em forma de fotografia. Com base no pensamento de Dubois (2004), a imagem do cinema é duplamente imaterial, porque só temos acesso a ela na projeção. Na técnica de Rondepierre, podemos dizer, então, que a fotografia é duplamente processada: antes e depois do cinema.

O mundo, então, era projetado de forma sequencial com base na lógica das linhas, mas as transformações tecnológicas e o advento das máquinas de imagens modificaram radicalmente a forma do mundo. Baseado nessa lógica que Rondepierre capturou as telas do computador. A fotografia e o cinema protagonizaram essas mudanças que, de acordo com Flusser (2007), definiram o mundo entre histórico e pós-histórico:

Até bem recentemente o pensamento oficial expressava-se muito mais por meio de linhas escritas do que superfícies. Esse fato é importante. As linhas escritas impõem ao pensamento uma estrutura específica na medida em que representam o mundo por meio dos significados de uma sequência de pontos. Isso implica um estar-no-mundo

*histórico* para aqueles que leem esses escritos. Paralelamente a esses escritos, sempre existiram superfícies que também representavam o mundo. Essas superfícies impõem uma estrutura muito diferente ao pensamento, ao representarem o mundo por meio de imagens estáticas. Isso implica uma maneira a-histórica de estar no mundo para aqueles que produzem e que leem essas superfícies. (FLUSSER, 2007, p. 110)

A passagem da imagem estática (fixa) para a imagem em movimento também transformou os modos de pensar o mundo. Nesse sentido, tendo a fotografia, o cinema e a TV como um pensamento em superfície, o que os diferenciam, já que são resultantes de processos distintos? Com base no texto do autor, pensamos que as imagens em movimento mantêm um código linear que nos dá a impressão de ver o mundo histórico, de forma sequencial. Mas, ao interromper o fluxo natural das imagens audiovisuais, Rondepierre revela o código linear do cinema, da TV e do computador centralizados nos intervalos entre os *frames* e a codificação dos pixels, respectivamente. Indiretamente, Rondepierre modifica o nosso modo de leitura, além de impulsionar os *trânsitos* e as *passagens* de uma imagem para outra.

Por fim, a técnica fotográfica está cada vez mais atualizada por conta da sofisticação das *technè*, tanto das contemporâneas quanto as que as sucederam. A interrupção que os fotógrafos operam no percurso do audiovisual, seja no filme ou no *videochat* busca dar visibilidade ao que normalmente a técnica dissimula, ao passo que também engendra estéticas fotográficas a partir de referenciais cinematográficos, televisivos, pictóricos e informáticos.

### 5.3. Narrativas de videogame

“el juego es una acción simbólica para temas más amplios de la cultura. Es la expresión de la estructura” (GALLOWAY, 2007, p. 31)

Capturar o *ecrã* do videogame tornou-se uma prática bem comum entre os jogadores, seja para “salvar” importantes momentos da narrativa, como as batalhas e os desafios finais, seja para fazer uma resenha do jogo, ou mesmo para relatar algum problema como os conhecidos *glitches*<sup>49</sup>. Em geral, o *print screen* é uma das formas de agir sobre o jogo do ponto de vista do jogador. Nesse sentido, tem se multiplicado os espaços *online* voltados para compilar os *screenshots* enviados pelos próprios leitores, seguidores e fãs de videogame. Algumas dessas imagens tem restrições autorais, ainda que sejam cópias de jogos. Por isso existem discussões e limitações em torno da prática do *print screen*. Afinal, nem todos os jogos

---

<sup>49</sup> Na linguagem do videogame, o *glitch* é uma espécie de “erro” do software apresentado, normalmente, por alguma anomalia visível no jogo.

estão disponíveis para o computador, assim como nem todos os aparelhos possuem a função de captura de tela. O que permite tal propagação de *screenshots* em alguns casos são os mecanismos alternativos ao acionamento da tecla *Prt Scr*, como o uso de *software*. Logo, a produção da imagem se dá por outra forma de *input* que dispensa o clique fotográfico.

Segundo Couchot (2003), existem duas formas de produzir uma imagem numérica. A primeira parte de uma realidade, no caso das fotografias de Rondepierre e do Castilho. Já a segunda, por sua vez, parte da modelização do objeto (modelizar é descrever matematicamente ao computador e permitir a visualização dele sobre a tela), como as imagens de videogame. Como coloca o autor: “a estrutura matricial da imagem permite ter acesso diretamente a cada um desses elementos e agir sobre eles. Seus processos de fabricação rompem, conseqüentemente, com todos aqueles que caracterizam a imagem tradicional; eles não são mais físicos, mas *computacionais*” (COUCHOT, 2003, p. 161). Assim as imagens que compõem as narrativas de videogame possuem, necessariamente, uma matriz numérica. São formadas a partir da modelização de objetos e descritas matematicamente no nível do *ponto*, diferentemente das capturas do *DSL* que foram convertidas da linha ao ponto.

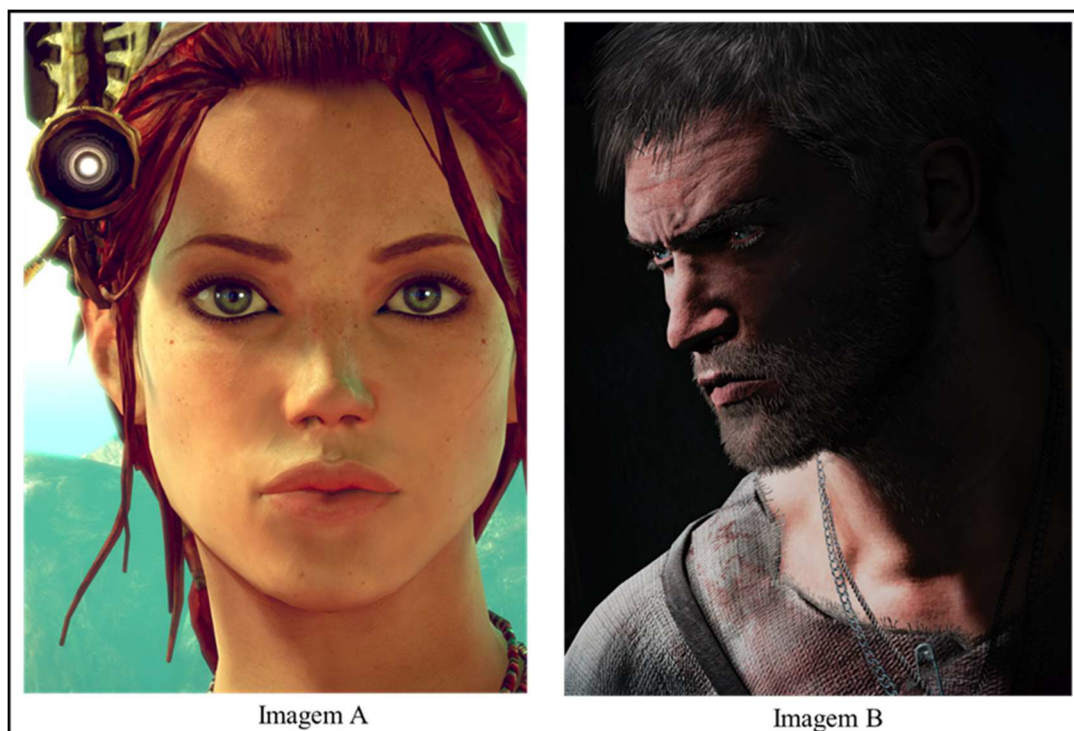
Inicialmente, o ato do *print screen* era permitido apenas pelo computador, os aparelhos de jogos não possuíam a função de captura de tela, mas a demanda dos próprios usuários impulsionou as empresas a desenvolverem tais mecanismos. Como ocorreu com o Xbox 360 (da Microsoft que inaugurou os consoles da Xbox em 2001) que usa *software* e outros mecanismos, pois o videogame não tem recurso para a captura direta da tela<sup>50</sup>.

Para analisar as capturas que compõem as narrativas de videogame, selecionamos aquelas imagens que são enunciadas como fotografias, seja pela relação direta com o termo foto ou por expressões que associam o ato fotográfico ao *print screen*. No universo do game é mais usual a palavra *screenshot* (representada pela sigla SS) para se referir tanto ao processo quanto à imagem em si. Com base nisso, apresentamos, a seguir, as imagens A e B da *Figura 18*, que fazem parte do arquivo do site *Dead end Thrills*<sup>51</sup>, que reúne *print screens* realizados por jogadores, artistas e engenheiros de videogame que praticam junto ao jogo o *hobby* do *screenshot*.

---

<sup>50</sup> Disponível em: [http://games.tecmundo.com.br/noticias/proxima-atualizacao-xbox-one-permitir-tirar-screenshots-jogos\\_779229.htm](http://games.tecmundo.com.br/noticias/proxima-atualizacao-xbox-one-permitir-tirar-screenshots-jogos_779229.htm). Acessado em 15/08/2015

<sup>51</sup> Considerado uma das referências para jogadores e amantes de fotografias de videogame, o site *Dead end Thrills* atua como um banco de dados e como espaço colaborativo de artistas e programadores de jogos. O acesso está disponível via o link: <http://deadendthrills.com/>



**Figura 18:** Screenshots dos jogos *Enslaved* e *Mad Max*

**Fonte:** deadendthrills.com

A imagem A é um *screenshot* da personagem Trip do jogo *Enslaved: Odyssey to the West* (Jornada ao Oeste). Já a imagem B, intitulada “Driven”, é do personagem Max Rockatansky, do jogo *Mad Max*. Ambas as capturas reproduzem, por meio do enquadramento, uma espécie de retrato. Apesar disso, elas não fazem parte da categoria *portrait* que contém 127 imagens no site.

Para além do gênero retrato, as capturas A e B também apontam para um realismo fotográfico, do mesmo modo como algumas das primeiras experimentações artísticas que também emulavam o realismo cinematográfico por meio da *imagem animada*. De acordo com Couchot (2003), as artes calculadas (imagem de síntese) que foram submetidas às técnicas de numerização resultaram produtos mais próximos do desenho animado e do cinema. Embora nem todos os artistas que usassem o computador tivessem interesses pela imagem animada, a intensidade dessas experiências gerou modelos que iam além dos movimentos e das cores dos objetos nas telas, isto é, “a animação por interpolação, procedente de técnica numérica, torna-se um procedimento totalmente a serviço dos temas desenvolvidos pelos cineastas.” (COUCHOT, 2003, p. 209)<sup>52</sup>. Assim, o aperfeiçoamento das técnicas de captação e descrição

<sup>52</sup> Couchot (2003) descreve dois tipos de animação, o primeiro é mais tradicional e baseado na modelização em 3D, cujos objetos eram captados diretamente e tinham os movimentos sintetizados e conservados, porém os resultados eram inferiores as qualidades de definição. Já o segundo tipo, é a animação por interpolação. Resultante

numéricas garantiu às imagens aspectos mais realistas, como os que vemos nas capturas A e B: precisão das formas e expressões faciais, textura da pele, as cores, as sombras e a iluminação.

A graciosidade dos rostos e corpos humanos nessas imagens mais realistas escodem por detrás da tela a complexidade dos cálculos matemáticos. É a interrupção no jogo que dá a ver esses detalhes. Podemos dizer que esses traços se tornam até mais aparentes do que os movimentos dos personagens por conta da pausa ocasionada pelo *print screen*, pelo enquadramento do personagem. Segundo Couchot (2003), todos os excessivos esforços dos artistas para produzir realidades no interior das imagens numéricas, por exemplo, conduziram a uma estética além do realismo. O autor exemplifica um desses casos com o filme *KO KID*<sup>53</sup> (1992), trabalhado numa síntese tridimensional a partir da descrição de personagens reais, dois lutadores de boxe. A ideia do filme era preservar a figura do corpo humano com distorções que vão surgindo conforme a luta acontece. Disso, resultam seres mestiços, tais quais os personagens das imagens A e B da *Figura 18*:

Estamos, então, em presença de criaturas híbridas, entre imagem e objeto, cuja aparência toma emprestado ao realismo cinematográfico e a consciência volumétrica à imagem de síntese 3D. decorrem deformações plásticas de uma grande violência visual, tratadas num ritmo alucinante. Por detrás dessa caricatura de lutas de boxe, tão cara ao cinema, adivinhamos um outro combate: aquele dos corpos tornando-se imagens, imagens virtuais torturadas pelo cálculo. (COUCHOT, 2003, p. 216 – 217).

Essas aproximações da imagem numérica com o realismo fotográfico não decorrem apenas da presença dos traços humanos, elas também acontecem pela inserção de cenários ambientados em espaços urbanos e rurais, pelos personagens biográficos etc. Isto é, os aspectos da estética realista decorrem tanto dos componentes visuais quanto narrativos. Machado (1997) fala das relações imprecisas entre a imagem numérica e as fixações pelo realismo fotográfico. Sabemos que quanto mais próximas da estética realista, mais calculadas essas imagens são, pois, o realismo praticado pelo computador é fundamentalmente conceitual, sequer possui vínculo com alguma paisagem preexistente:

A intervenção do computador compreende, portanto, uma certa margem de ambiguidade: o fato de ele dispensar inteiramente a mediação da câmera para a enunciação da imagem, de um lado, e as imensas possibilidades de manipulação e metamorfose que ele abre, por outro, relativizam bastante o seu apetite pelo realismo fotográfico. Pode-se, com o computador, simular a fotografia, se é isso que se quer,

---

de cálculos iniciais, essas imagens eram criadas e descritas pelo computador. Ambos os tipos de animação se tornaram complementares, pois alguns artistas combinavam as técnicas com o intuito de obter resultados mais rápidos e com aparências mais figurativas.

<sup>53</sup> O filme está disponível na plataforma de vídeo Youtube. Para acessá-lo: <https://www.youtube.com/watch?v=Hg-brefbrKo>

mas pode-se também criar mundos absolutamente irreais, mundos regidos por leis arbitrárias, até o limite da abstração total. (MACHADO, 1997, p. 232)

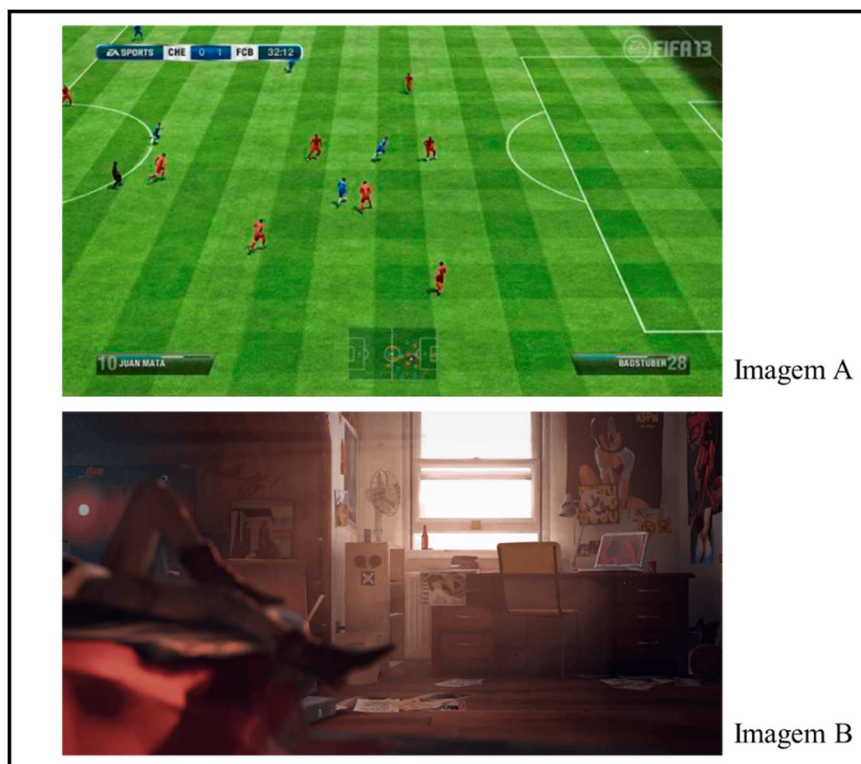
O nível de semelhança com uma fotografia é consequência das qualidades do próprio jogo trabalhadas a partir da modelagem e do processamento dos bits (unidade mínima de medida de transmissão de dados usados na informática). Assim, quanto maior for a quantidade de bits, maior o caráter mimético do objeto. Nos casos das imagens da *Figura 18*, há uma variação em torno de 128 e 254 bits.

Prosseguimos, então, analisando elementos de composição da fotografia presentes nas imagens de videogames que foram capturadas. O primeiro *screenshot* da *Figura 19* faz parte do vigésimo jogo de futebol *FIFA 13*, desenvolvido pela *Electronic Arts* (EA). Lançado em junho de 2012, o jogo está disponível para Xbox 360, Playstation 3 e computador de sistema operacional da *Microsoft Windows*. A característica inicial de diferenciação dessa imagem em relação as outras capturas do material analítico é o fato de ter sido efetuada e compartilhada pela própria empresa desenvolvedora EA. Trata-se de um *screenshot* oficial utilizado para divulgação e lançamento do jogo<sup>54</sup>. Já a imagem B, assim como as capturas da *Figura 18*, também faz parte do banco de dados do site *Dead end Thrills*. Nesse caso, o jogo apresentado é o *Life is Strange*, disponibilizado para os mesmos consoles. Ambos os jogos são tridimensionais e, aparentemente, possuem gráficos menos realistas do que vimos nas imagens da *Figura 18*.

---

<sup>54</sup> Além desse *screenshot*, o site da empresa EA disponibilizou outras imagens. Acesso: <http://www.ea.com/pt/fifa-13/images>





**Figura 19:** Screenshots dos jogos *FIFA 13* e *Life is strange*

**Fonte:** elaborada pela autora a partir de diferentes fontes

O FIFA 13 é um jogo que simula o futebol. Por isso mesmo, ele reproduz toda a estrutura espacial e as regras fundamentais do esporte. É importante dizer que, da mesma forma que outros jogos dessa modalidade, ele comprime o tempo real das partidas de aproximadamente 90 para dez minutos, com isso então, os cinco minutos de cada intervalo corresponderiam aos 45 minutos. Por essa via, as narrativas do jogo são fragmentadas em instantâneos de *screenshots*, e desse ponto de vista, revelam o mínimo daquilo que está além da ação momentânea ou do acontecimento. Como podemos notar na imagem A da *Figura 19*, a partida de futebol nos dá pistas básicas sobre o andamento do placar entre Chelsea e Arsenal, o tempo total da partida, já que os dados básicos do jogo estão visíveis na interface, do mesmo modo como ficam dispostos na TV, ou qualquer outro suporte, durante a transmissão. Há, precisamente, um congelamento na imagem na qual os jogadores se tornam imóveis e as principais informações se concentram nas legendas.

Além desses componentes estruturais, tanto o FIFA 13 quanto o *Life is Strange* recorrem aos usos de recursos básicos da câmera fotográfica, como a profundidade de campo e a distância focal. Se na primeira imagem temos uma espécie de grande angular, a qual privilegia uma visão mais ampla do campo de futebol, na imagem B da *Figura 19* temos um ambiente interno com um trabalho equivalente aos das câmeras normais de 35mm, porém com o foco desajustado no

primeiro plano. Parece-nos que o interesse se encontra ao fundo do quarto. As informações necessárias para o jogador, no momento da captura, concentram-se mais no espaço do que na personagem deitada na cama.

Os desafios dispostos para apreendermos os modos de inscrição do fotográfico nessas imagens transcendem o quadro delimitado em cada captura, isto é, uma única imagem por si só não revela a totalidade da presença fotográfica.

Vejamos em detalhes o jogo *Life is Strange*. Organizado em cinco capítulos, o game é uma aventura baseada na lógica da causa e consequência, no entanto, permite ao jogador voltar no tempo e rever as suas escolhas por meio do poder da protagonista Max. Trata-se de um jogo em terceira pessoa, cujo objetivo é acompanhar o dia-a-dia da estudante e ajudá-la a salvar sua amiga Chloe. Grande parte da jornada está em desvendar segredos do mapa gráfico do jogo. Esse mapa é composto por fotografias produzidas pela Max, que por sua vez é apaixonada por fotografia. Assim, ao longo do jogo é preciso encontrar as imagens dispersas que podem ser vistas no diário da personagem. A cada foto encontrada, o jogador ganha um bônus. E, com isso, ele constrói a narrativa do jogo, entre mapas fotográficos e reviravoltas no tempo. Atentemo-nos para essa estrutura, pois, é a partir dela que identificamos o caráter múltiplo do fotográfico, tendo em vista que ele comparece tanto como um componente *diegético* do jogo quanto pelos enquadramentos, pelas distâncias focais, pela composição da imagem etc.

Em “Ación del juego, cuatro momentos”, Galloway (2007) discute os espaços *diegéticos* e *não-diegéticos* do jogo, mais precisamente, das relações entre jogador e máquina. Logo, o autor atenta para as ações e as configurações simbólicas no seu entorno. O que permite fazermos uma breve aproximação para reiterar as qualidades do fotográfico presentes nas imagens:

Las *diégesis* de un videojuego es el mundo total de acción narrativa del juego. Como ocurre con el cine, la *diégesis* del videojuego incluye tanto los elementos de la pantalla como los que están fuera de ella. Incluye personajes y eventos que se muestran, pero también aquellos a los solamente se hace referencia o que se cree que existen dentro de la situación del juego (GALLOWAY, 2007, p. 27)

A relação entre a fotografia e o videogame não é inteiramente novidade. Um caso anterior ao que observamos em *Life is Strange* foi com o jogo de ação *Street Fighter: the movie game*. Enquanto o primeiro game insere a fotografia como um objeto já produzido pela personagem, ou seja, dispensa o jogador da captura e opta pela busca das fotos, no *Street Fighter* todo o desempenho do jogador está ligado, essencialmente, ao ato fotográfico. Isto é, cabe ao jogador produzir as fotografias ao longo da narrativa, colecioná-las e usá-las no combate final.



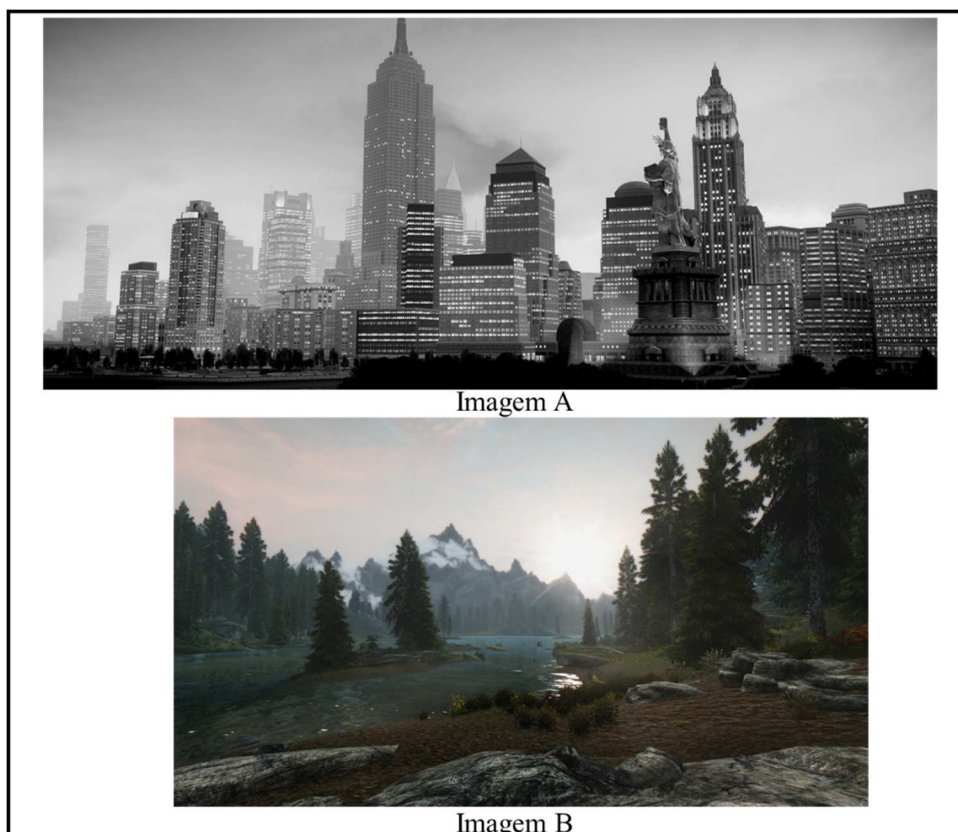
**Figura 20:** Screenshots do jogo *Street fighter: the movie game*

**Fonte:** elaborada pela autora a partir de diferentes fontes

A proposta é fazer com que o jogador assuma o ponto de vista do personagem Cyborg e com isso fotografe os principais movimentos do personagem Ryu. Assim, quanto mais fotos dos golpes forem produzidas, mais o Cyborgue torna-se preparado para a luta final. Caso contrário, ele perde o combate. Apesar de ser este o objetivo principal do jogo, é possível explorar e fotografar outras ações ao longo da narrativa. Com o monitor simulando o próprio display de uma câmera fotográfica, o jogador tem a opção de escolher o enquadramento, a velocidade e o tempo de abertura do obturador. Além disso, o game também dispõe de uma galeria de fotos dos outros personagens e dos esboços do filme como bônus. Lançado apenas no Japão por volta de 1995, o jogo *SF: the movie game* ficou conhecido como um filme interativo já que se tratava de uma adaptação do filme na versão de game.

Baseados nessa estrutura, acreditamos que a presença *diegética* do fotográfico reitera as potencialidades e mutabilidades da imagem de *print screen*, o que evidencia o quanto a inscrição do fotográfico pode ser heterogênea. Tanto que Moraes (2012, p.56) autenticou a pose, a simulação do flash “o contraste estilo grão que dramatiza; pela textura do papel rasgado; ou quando algo passa da imagem parada, deixando restos que resultam numa impressão névoa”, como modos de ser da fotografia, além daqueles que mencionamos anteriormente.

Realizadas essas articulações, continuemos o exame do *corpus* com as próximas duas últimas imagens da *Figura 21*.



**Figura 21:** *Screenshots* dos jogos *GTA IV* e *Skyrim*  
**Fonte:** elaborada pela autora a partir de diferentes fontes

Esses *screenshots* são de games populares que assim como os jogos já apresentados também estão disponíveis para computador, *Xbox* e *Playstation*, logo facilitam a experiência do *print screen*. A imagem A faz parte do jogo *GTA IV* (*Grand Theft Auto IV*), conhecido pelo teor de ação e violência. Ambientando em um mundo aberto, o game simula a história de um jovem croata chamado Niko Bellic que vai para os EUA encontrar seu primo Roman e viver o superestimado sonho americano, o então chamado “american way of life”. Contudo, o jovem estrangeiro se decepciona com as condições de moradia e logo passa a encarar algumas inesperadas situações. Assim, a narrativa se desenvolve ligada a carros, perseguições e tiroteios em meio ao centro urbano.

Do ponto de vista gráfico, a crítica especializada aponta uma qualidade inferior dos personagens se comparada aos edifícios e os automóveis. No entanto, o jogo oferece efeitos de iluminação, contraste, sombra e acabamentos da cidade que resultam imagens com alta definição, tão boas quanto as fotografias convencionais. Não é por acaso que o site *Dead end Thrills* organizou duas séries de *screenshots* do mesmo jogo, sendo a primeira em cores com 38 imagens e a segunda, intitulada *Grand Theft Auto IV (Walkabout)*, com 179 imagens em

preto e branco<sup>55</sup>. São, precisamente, as imagens da segunda série que interessa para este trabalho porque elas se diferenciam de todo o contexto geral do jogo para inserir o jogador em uma caminhada errante pelas ruas de Libert City, cidade ficcional em que o jogo é ambientado.

É, pois, durante essa espécie de *flânerie* que o jogador captura as cenas, os personagens caminhando. De acordo com a descrição do próprio site, tratam-se de imagens que evocam retratos do mundo real. Assim, os resultados dessas experiências evidenciam duas condições básicas para a inscrição do fotográfico nas imagens de *screenshot*. A primeira, voltada para o personagem, se refere à modalidade “tour” do jogo: por ser em mundo aberto, o jogador pode desviar do objetivo central e realizar ações paralelas como assaltar bancos, roubar carros ou fotografar! Enquanto isso, a segunda condição diz respeito ao acoplamento do jogador ao aparelho, isto é, o indivíduo assume o papel de fotógrafo e o videogame é explorado como se fosse a própria câmera fotográfica. Em síntese, para que se produza a imagem de *print screen*, o jogador precisa estar conectado ao aparelho da mesma forma que o fotógrafo à câmera.

A manifestação *diegética* do fotográfico na imagem A da *Figura 21* é distinta dos outros casos anteriores, pois, a princípio, o ato fotográfico não está ligado diretamente a qualquer ação do jogador; pelo contrário, ele incide como um modo de escape. E isso confere mais uma presença diferenciada do fotográfico no conjunto heterogêneo de imagens de *print screen*. Verificamos que há uma tendência do *print screen* em relação aos videogames porque este ato é uma das formas de apreender e materializar a experiência do jogo. É possível registrar os momentos importantes por meio do vídeo, mas é o que diz respeito a pausa ocasionada pelo *print screen* que nos interessa.

Compomos a *Figura 21* a partir de dois *screenshots* que se referem a modelos de paisagens fotográficas, sendo que imagem A é urbana e a imagem B é uma floresta pertencente a algum terreno da província homônima ao jogo *Skyrim*. Esse *screenshot* faz parte do arquivo do fórum organizado pelo site *Adrenaline*. O cenário da imagem B, assim como vimos em *GTA IV*, também corresponde ao mundo aberto, logo possibilita ao jogador explorar os mapas dos reinos e realizar outras atividades. Em relação a narrativa central do jogo, a história se desenvolve em outros continentes com personagens humanos e sobrenaturais, contudo, estabelece alguma relação com a nossa realidade. Pois, aparentemente, estamos diante de uma floresta comum. Isso ocorre porque o *screenshot* de *Skyrim* cumpre as regras semelhantes às do gênero fotográfico *landscape* como o enquadramento, o equilíbrio entre as linhas verticais e o horizonte, o balanço das cores. A essa altura, sabemos que o visual mais realista é resultado do

---

<sup>55</sup> Links para acessar as séries do site *Dead end Thrills*: <http://deadendthrills.com/gallery/?gid=87> e <http://deadendthrills.com/gallery/?gid=101>

aperfeiçoamento dos gráficos e com isso podemos observar os detalhes da vegetação, do céu e do reflexo na água na imagem B. Com esse grau de analogia, a paisagem de *Skyrim* remete tanto à fotografia quanto à pintura. Mais do que a profundidade de campo ou as texturas da paisagem, o importante também é acompanhar os movimentos provenientes das passagens entre essas imagens.

Nesse sentido, vale mencionar o caso do artista Justin Berry. Interessado mais pela “locação” do que pelo jogo propriamente dito, ele desenvolveu um trabalho a partir da coleta e da montagem de *screenshots* de paisagens de alguns games. Em uma entrevista, Berry explica os processos aos quais as imagens são submetidas<sup>56</sup>:

Assim como um fotógrafo vai até uma floresta tropical ou uma montanha para tirar uma foto, eu vou de um mundo virtual para outro (...) Para essas imagens, eu peguei de 20 a 30 *screenshots*, às vezes até mais, e os costurei no Photoshop, unindo todos eles. Eu apago todos os elementos da interface do cenário, os avatares, por exemplo, até ficar somente a paisagem. Uma vez que eu tenho apenas o cenário, eu o trato como uma fotografia normal que eu poderia ter tirado como uma câmera, ajustando a intensidade de tons e corrigindo as cores. (BERRY, n.a, n.p)

É o próprio artista que enuncia a imagem de *print screen* como fotografia e isso nos dá pistas de que as capturas das paisagens dos jogos se tornaram tão interessantes quanto o jogo em si, afinal o sujeito é jogador e testemunho de paisagens únicas. E mais ainda, como o *print screen* se configura como um movimento inicial de tráfego dessas imagens.

Mas, o que acontece ao jogo no instante em que o *print screen* é acionado, interrompendo assim, o percurso da jornada do game? Se fosse no cinema, Bellour diria que “o instantâneo se inverte em pose, que ele se torna a pausa do tempo. O instante apreendido, por mais banal que seja, é assim revestido de uma extrema singularidade – seria preciso dizer transcendência? – em virtude da parada do movimento, da interrupção do tempo” (BELLOUR, 1997, p. 133). Para o autor, há um privilégio do congelamento da imagem, pois é nesse momento que o fotográfico se torna evidente. Por mais que estejamos diante de uma imagem de síntese, sem lugar de origem, sem referência, possuída apenas dados numéricos, ela mesma já não é igual a anterior e não será em qualquer outra partida de jogo que ocorra novamente.

Com isso, voltemos aos casos analisados nas *Figuras 18, 19, 20 e 21*. São todas imagens de experiências suspensas, momentaneamente, por meio do *print screen* que evocam a presença do fotográfico a partir de elementos *diegéticos*, do grau de analogia com a realidade preexistente, da interrupção do percurso do jogo, da reprodutibilidade etc. Ao que tudo indica,

<sup>56</sup> Entrevista disponível no site da revista Galileu: <http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,ERT309430-17770,00.html>. Acessado em 6 de dez de 2015.

o jogo a serviço do *print screen*, se torna a espera e a imagem, ao mesmo tempo. E o *print screen* a serviço da experiência e da estética, torna-se a passagem que interliga o jogador, o aparelho e a imagem. Um aspecto importante do fotográfico em todos esses casos é pensar o jogo, o videogame enquanto a própria câmera fotográfica. Da mesma forma que o computador assumia o papel de câmera na obra do Castilho e de Rondepierre.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todos os percursos que fizemos para realizar o presente trabalho colocaram à prova as hipóteses que inspiraram o projeto da dissertação. Acompanhamos, ao longo dos capítulos anteriores, a construção do objeto, dos objetivos, dos problemas, do método e da análise. Adentramos as tramas teóricas que fundamentaram a noção de fotografia no contexto da cultura digital. Por fim, demonstramos as ações metodológicas necessárias para a compreensão das dinâmicas em torno do fotográfico acionado via *print screen*. Com base nisso, tratamos nessa seção como tais movimentos sustentaram os resultados encontrados e como eles nos ajudam a elaborar as respostas para os nossos problemas. Por fim, aproveitamos esse momento também para demonstrar as contribuições que a pesquisa oferece.

Iniciamos a pesquisa com as intenções voltadas para a fotografia alternativa, aquela identificada por ser resultante de diferentes processos fotográficos, sobretudo aqueles que não utilizavam a câmera ou o clique convencional. De algum modo, acreditávamos que todas essas práticas abalavam a ideia comum de fotografia. No entanto, entre as idas e vindas no universo das imagens analógicas e digitais, percebemos que estas últimas não abstinham o clique fotográfico. Pelo contrário, elas o conservavam em um tipo diferenciado, dentre eles o próprio *print screen*. Baseados nessa premissa, conjecturamos que independente da técnica e do *status*, toda a imagem que secciona um fluxo espaço-temporal e o fixa em um instante produzindo uma cópia é, definitivamente, uma fotografia. À medida que os atos fotográficos alternativos compareciam, eles também indicavam um conjunto de imagens, no qual é cada vez mais difícil de distinguir a natureza delas. Já que investigar se determinada imagem era ou não fotografia em decorrência do processo utilizado não nos parecia tão produtivo, fixamos nossa atenção para *o como o fotográfico se inscrevia nessas imagens*.

É importante dizer que a concretização do presente texto seguiu os encaminhamentos sugeridos na etapa de Qualificação da pesquisa. Grande parte das decisões ocorreram após a banca avaliadora, pois, a forma como conduzíamos as informações não contemplava as dimensões do fotográfico, tampouco as determinações metodológicas acerca do material empírico. Desse modo, a revisão teórica sobre o fotográfico incluiu o cinematográfico, o numérico e, por conseguinte, as imagens de videogame como parte do *corpus* de análise. Resultando em um material empírico composto por três conjuntos de imagens: duas obras artísticas e uma série de *screenshots* de videogame.



Isto posto, partimos de um cenário no qual as principais circunstâncias apontavam para um fenômeno, cuja a emergência dos compartilhamentos permite e acentua as passagens entre as imagens, entre os formatos e os meios midiáticos. Para compreender essas mutações, foi necessário um recorte teórico voltado para a ontologia da imagem e que tratasse de objetos tão híbridos. Logo, convocamos os autores centrais dessas discussões como Bellour (1993, 1997), Couchot (1993, 2003), Dubois (2004, 1993), Flusser (1983, 1984, 1985, 2003, 2008) e Soulages (2005, 2007, 2010). Por meio de seus pensamentos, problematizamos o caráter indicial da fotografia, os abalos dela diante da revolução digital ou imaterial e os principais aspectos do regime de visualidade numérica. Tudo isso para apreender como o fotográfico se manifesta nas capturas do *ecrã*. Em suma: abordamos objetos com impacto cultural que utilizam a lógica computacional, a lógica numérica.

Se por um lado, as especificidades dessa temática encaminharam a pesquisa para um microuniverso no interior do campo da Comunicação, por outro lado, elas também indicavam um panorama típico da cultura digital, à medida que observamos o desenvolvimento e popularização da prática do *screenshot*. Aos poucos, as teclas e as telas, como diria Flusser (2008), tornaram-se cada vez mais ao alcance das mãos e dos olhos. Por isso que pensar tais manifestações é, em última instância, também pensar as dinâmicas dessa sociedade da imagem. Essas transformações não aconteceram no mesmo ritmo que um simples apertar de um botão, mas se aperfeiçoaram lentamente: ao passo que o homem se distanciava das ações diretas de suas tarefas, os aparelhos tornavam-se mais capacitados para executá-las.

O primeiro fator determinante da inscrição do fotográfico na imagem de *print screen* é, sem dúvida, a pausa. Para compreendê-la, apoiamo-nos em Bellour (1993). Em seu texto sobre o *entre-imagens*, ele menciona o videocassete como um dos primeiros aparelhos a possibilitar a pausa no decurso da imagem em movimento. A chamada “tomada fotográfica do filme” ocorre durante o congelamento e é nesse momento que o fotográfico se manifesta, seja pelo borrado ou pela simples suspensão do acontecimento no interior da imagem ou quaisquer outros motivos. Anos mais tarde, outro recurso incide diretamente no percurso da imagem: o *print screen*. O que aproximam e distanciam essas duas ações? Recordamos a presença do fotográfico sem o ato fotográfico propriamente dito, isso porque a imagem atual já é resultado de uma captura da realidade anterior à pausa. Ambos os procedimentos são capazes de reproduzir a cena principal, o videocassete por meio da gravação e o *print screen* pela cópia da tela. Vale lembrar que todas essas interferências decorrentes da pausa são externas à imagem.

O segundo fator diz respeito à dimensão materialidade-imaterialidade. Como vimos no capítulo dois, as fronteiras entre a construção de sentidos e as materialidades estão cada vez

mais tênues, na mesma medida também estão os sujeitos ativos tanto na produção como na recepção simultânea da imagem digital. Tal estrutura reflete o funcionamento das redes que hospedam as imagens e o ritmo do compartilhamento desses materiais. Permeando as questões do eixo materialidade-imaterialidade, desde o princípio, a Teoria das Materialidades da Comunicação apontou algumas pistas viáveis para sua execução do ponto vista operacional. Contudo, o delineamento do campo não-hermenêutico e os principais conceitos encaminham o objeto mais para uma fundamentação epistemológica do que metodológica.

Expostos ambos os fatores, endereçamos o objeto a um arranjo metodológico que combinou os seguintes procedimentos heurísticos: o tatear, no sentido de Flusser (2008), e o constelar, nos termos de Benjamin (1984). Pelo método de Flusser, desenvolvemos uma espécie de mapeamento das imagens de *print screen* a partir da variação de usos desse recurso. De modo que o tato se deu amplamente através das teclas do computador por meio de palavras-chave. Diante dos resultados, o passo seguinte correspondeu à organização das imagens em constelações. A composição inicial de nove categorias mostra, em forma de mosaico, imagens de *print screen* que se diferenciam em temporalidades, estéticas, técnicas e materialidades.

Isto posto, para sistematizar o material empírico, traçamos duas linhas imaginárias que atravessaram toda a pesquisa. A primeira linha nos levou aos registros de *print screen* que, de certa forma, reiteravam um modo de agir da imagem que é anterior ao território do *screenshot*. Ou seja, tratam-se de imagens fabricadas a partir da captação direta da luz ou por qualquer outra ligação com dados da realidade, como, por exemplo, as capturas via *Google street view*, via *Videochat*, frames cinematográficos etc. Já a segunda linha corresponde aos processos de numerização, de cálculo. Esta, por sua vez, é composta por capturas figurativas e não-figurativas, como os *screenshots* de videogame e de diálogos em redes sociais, respectivamente.

Dentro do grupo das imagens produzidas a partir de dados da realidade, selecionamos a constelação Artes Visuais para compor o observável, de acordo com alguns critérios: as obras artísticas, historicamente, protagonizaram as experimentações da cultura digital por meio do computador. Além disso, apresentam em suas materialidades as passagens entre diferentes mídias: tanto a *DSL* quanto a *Pulsão Escópica* transitaram de um meio ao outro até serem fragmentadas via o *print screen*. Nos casos das séries de Castilho e Rondepierre, houve ainda processos de impressão em livro e papel fotográfico, respectivamente. O que resultou, enfim, em mais uma sobreposição de camada de materialidade.

A rigor, ambas as obras são numéricas, pois, à medida que tais objetos foram digitalizados (passando do analógico para o digital) ou processados pelo computador (captura via *webcam*), os *pixels* passaram a constituir a base da matriz de cada uma. Para dar conta de

questões não só de ordem técnica, mas, sobretudo, ontológicas sobre a imagem de síntese, convocamos Couchot (2003). Pois, em seu texto sobre “a tecnologia na arte”, o autor questiona a negligência em torno dessa temática e aponta a tendência e a estética do cálculo como a essência do fenômeno que ele chamou de *hibridação*.

Outros autores fundamentais para análise das imagens das Artes visuais foram Bellour (1997) e Machado (1993), por tratarem de objetos atravessados pelo fotográfico e das mutações decorrentes de fatores técnicos e estéticos, como o borrado provocado pelo movimento e as anamorfoses características das experiências fotográficas. A partir de Bellour e Machado, observamos nesses materiais certas qualidades, cuja aparência imediata, para um olhar mais comum ou despretenso, aceitaria como defeitos visuais. Mas acreditamos na potencialidade dos rastros das passagens entre as imagens, principalmente da baixa resolução das capturas obtidas pelos artistas Castilho e Rondepierre. O alto grau de *pixelização* das séries remetem à estética da fotografia analógica. Por esses e outros motivos, tais como o enquadramento, a presença da câmera (no caso de *Pulsão Escópica*), que identificamos a presença do fotográfico nas imagens de *print screen*.

Vimos que as principais afinidades que aproximaram as duas séries *Pulsão Escópica* e *DSL* foram a linha da realidade preexistente e o caráter da arte numérica. O que diz respeito aos elementos diferenciadores, destacamos as condições que estruturaram a experiência fotográfica em cada obra. Na primeira há um vínculo direto com a câmera (*webcam*), logo, tanto o fotógrafo quanto o fotografado encontram-se acoplados ao aparelho. Já em relação a *DSL*, o artista atuou mais como um espectador atento aos filmes exibidos e às desordens, visíveis na tela, consequentes da decomposição dos *pixels*. É importante dizer que as nuances determinavam maior presença entre as duas obras do que no interior de cada conjunto. Reparamos um padrão de efeitos visuais entre as capturas de cada série, de modo que não era muito produtivo acrescentar uma quantidade superior a seis *screenshots*.

Para as narrativas de videogame, os critérios de seleção do *corpus* incluíram a multiplicidade dentro do banco de dados das capturas de jogos, o grau de analogia do jogo com a realidade e o intenso trânsito entre as demais constelações. No princípio, essa modalidade de *print screen* estava limitada àqueles jogadores que utilizavam ou se conectavam ao computador. Depois, a prática se estendeu aos próprios aparelhos de videogame e aos dispositivos móveis, o que facilitou o acesso e a profusão desse tipo de imagem. Diante de um conjunto tão diverso de capturas de jogos, apreendemos aqueles *screenshots* enunciados como fotografia. Efetivamente numéricas, todas as imagens de *print screen* apresentavam uma espécie de

fragmentação da experiência fotográfica do jogo. Por elas não tínhamos acesso ao total da narrativa, mas somente aos seus instantes.

Puramente fotográfico, os *screenshots* de videogame facilitam as trocas de recordes, erros (*glitches*) e curiosidades a respeito de determinado acontecimento do jogo. Com o intuito de compreendermos a inscrição do fotográfico nessas imagens, observamos os componentes gráficos, como por exemplo: a qualidade mimética do jogo; o *portrait* como um tipo de fotografia; a profundidade de campo como item de composição fotográfica e a presença da câmera, do ato ou da própria fotografia como um elemento *diegético* do jogo.

Durante o exame das imagens de videogame, percebemos a proximidade com as Artes visuais. Tanto que o site no qual coletamos grande parte do material enuncia os *screenshots* como produtos artísticos resultantes do trabalho do jogador, do programador, engenheiro do jogo. Uma outra pista para essa constatação também ocorreu a partir de casos como o de Justin Berry, com as capturas e edições de jogos a partir do *print screen*. Vimos que o artista, inspirado em grandes fotógrafos, se desvia das missões dadas pelo jogo para, então, protagonizar sua própria narrativa, escolhendo ângulos, personagens e instantes para imobilizá-los. Após as sucessivas capturas, Berry edita as imagens como se fossem fotografias convencionais.

Do ponto de vista do método benjaminiano, os extremos que compõem a unicidade em cada conjunto compareceriam à medida que estabelecíamos as aproximações entre as coisas e os conceitos. Então, no que se refere à constelação das Narrativas de videogame, retomamos dois polos que consideramos relevantes: a síntese numérica e o grau de mimese com a realidade. Com base nos termos de Dubois (2004), diríamos que tais extremos correspondem ao eixo semelhança-dessemelhança. Pois, centrado na ideia de representação, o seguinte eixo mantém dialeticamente a precisão da visibilidade aparente do mundo concreto, de um lado, e o aperfeiçoamento técnico do cálculo, do outro. Ambos os aspectos coexistem em uma única imagem. E essa impressão de realidade que temos é resultado de uma tendência típica das imagens de síntese.

Definitivamente, só foi possível compreendermos a imagem de *print screen* agregando a estes aspectos mencionados, outros elementos que também fixam o fotográfico. Tais dados não compareceram nos casos acima, em virtude de especificidades que alguns aparelhos apresentam durante a captura. Como a presença do *flash* (feixe de luz emitido por uma lâmpada acoplada à câmera fotográfica para iluminar o ambiente) e a reprodução do *shutter* (ruído que o aparelho produz ao acionar o botão obturador durante a captura fotográfica).

Destarte, acreditamos que esses elementos expressam, para além da presença do fotográfico, algumas sensações relacionadas diretamente ao *corpus* selecionado. Pela obra de

Castilho, imaginamos uma situação de proximidade causada pela intimidade, ainda que aparente, entre o fotógrafo e o fotografado. Já as capturas de Rondepierre remetem um certo caos, efeito das imagens distorcidas, semelhante aos desconfortos que as experiências surrealistas causavam. Isso ocorre porque nos encontramos desorientados diante de imagens com personagens e ambientes irreconhecíveis. Por fim, na Narrativa de videogame, o fotógrafo experimenta a imersão em um ambiente, na busca de imobilizar uma cena. De modo que os *screenshots* forneçam apenas os fragmentos da experiência do jogo.

De acordo com esse panorama, podemos dizer que a imagem que identificamos desde o início como fotografia de *print screen* se define como uma atividade que conduz em ação um conjunto de técnicas (máquinas, *softwares*) e um sujeito híbrido (jogador, espectador, maquinista) a partir de vivências mediadas pelo computador, ou melhor, pelo aparelho.

## BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, Hugo Picado de. *A sociedade os ecrãs: entre ver e ser visto*. 2012. 127 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação: Comunicação, Marketing e Publicidade - Universidade Católica Portuguesa. Lisboa, 2012.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Análisis del film*. Barcelona: Paidós, 1990.

BACHELARD, Gaston. *A formação do espírito científico: contribuição para uma psicanálise do conhecimento*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.

BAITELLO JUNIOR, Norval. *A Serpente, a maçã e o holograma: esboços para uma teoria da mídia*. São Paulo: Paulus, 2010.

BARTHES, Roland. *A câmara clara: nota sobre a fotografia*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BAZIN, André. *O cinema: ensaios*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

BECKER, Howard. *Métodos de pesquisa em Ciências Sociais*. São Paulo: HUCITEC, 1993.

BELLOUR, Raymond. A dupla hélice. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio e Janeiro, Ed. 34, 1993.

\_\_\_\_\_. *Entre-imagens: foto, cinema, vídeo*. Campinas: Papyrus, 1997.

BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política: obras escolhidas I*. São Paulo: Basiliense, 1985.

BONIN, Jiani Adriana. Pesquisa exploratória: reflexões em torno do papel desta prática metodológica na concretização de um projeto investigativo. In: XXI COMPÓS, 2012, Juiz de Fora. *Anais da XXI COMPÓS*, 2012. V. 1. p. 1-14.

BRAGA, José Luiz. Disciplina ou Campo? O desafio da consolidação dos estudos em Comunicação. In: Ferreira, J.; Pimenta, Francisco José Paoliello; Signates, Luiz (Orgs.). *Estudos da Comunicação: transversalidades epistemológicas*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2010, p. 19-38.

\_\_\_\_\_. Miatização: conceituando a mudança social e cultural. *Matrizes*: São Paulo, v.8. n.1. p. 21-44. 2014.

CANEVACCI, Massimo. *A cidade polifônica*. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

\_\_\_\_\_. *Fetichismos Visuais: corpos erópticos e metrópole comunicacional*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2008.

CARREIRA, Lia. Apropriação das imagens do Google Street View: arte e direitos autorais. 2012. Disponível em: [http://www.academia.edu/4221389/A\\_apropri%C3%A7%C3%A3o\\_das\\_imagens\\_do\\_Google\\_Street\\_View\\_arte\\_e\\_direitos\\_autorais](http://www.academia.edu/4221389/A_apropri%C3%A7%C3%A3o_das_imagens_do_Google_Street_View_arte_e_direitos_autorais). Acessado em: 08 mar. 2015.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, Ed.34, 1993.

\_\_\_\_\_. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DUBOIS, Philippe. *O ato fotográfico e outros ensaios*. Campinas, São Paulo: Papirus, 1993.

\_\_\_\_\_. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FELINTO, Erik. *Passeando no labirinto: ensaios sobre as tecnologias e as materialidades*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.

\_\_\_\_\_. Grumpy Cat, Grande Mestre Zen da Geração Digital: afetos e materialidades da imagem memética. In: KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo (orgs.). *Para entender as imagens: como ver o que nos olha?* Porto Alegre: Entremeios, 2013.

FLUSSER, Vilém. *A imagem do cachorro morderá no futuro?*. 1983. Disponível em: <http://www.flusserbrasil.com/art11.html>. Acessado em: 08 maio de 2015.

\_\_\_\_\_. *Filosofia da caixa-preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Editora Hucitec, 1985.

\_\_\_\_\_. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

\_\_\_\_\_. *Universo das imagens técnicas: elogios da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

\_\_\_\_\_. *Mapas e hotéis*. Online a, disponível em: <http://www.flusserbrasil.com/art300.pdf>. Acessado em: 10 de maio de 2015.

\_\_\_\_\_. *Imaterialismo*. Online b, disponível em: <http://www.flusserbrasil.com/art236.pdf>. Acessado em: 10 de maio de 2015.

GONÇALVES, Myra. *A fotografia sem câmera: revelações de especificidades da fotografia através da quimigrama*. 2007. 119 f. Dissertação (Mestrado em Poéticas Visuais) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/10746/000600875.pdf?sequence=1>. Acessado em: 20 de setembro de 2014.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Corpo e Forma: ensaios para uma crítica não-hermenêutica*. Rio de Janeiro — RJ: Ed. UERJ, 1998.

\_\_\_\_\_. Pequenas crises: experiência estética nos mundos cotidianos. In: GUIMARÃES, César; LEAL, Bruno; MENDONÇA, Carlos Camargos (orgs.). *Comunicação e Experiência Estética*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2006, p.50-63.

\_\_\_\_\_. *Atmosfera, Ambiência, Stimmung*. Sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro – RJ: Editora Contraponto, Editora PUCRIO, 2014.

KRAUSS, Rosalind. *O fotográfico*. São Paulo: Editora G. Gili, 2013

LISSOVSKY, Maurício. *A máquina de esperar: origem e estética da fotografia moderna*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2014.

MACHADO, Arlindo. *A ilusão especular: introdução à fotografia*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

\_\_\_\_\_. Anamorfozes cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual*. Rio e Janeiro, Ed.34, 1993.

\_\_\_\_\_. Pré-cinemas & pós-cinemas. Campinas: Papyrus, 1997.

METZ, Christian. *O significante imaginário: psicanálise e cinema*. Lisboa: Livros Horizonte, 1977.

MOHOLY-NAGY, Lázló. *Fotografia: vanguardistas*. 2013. Disponível em: <http://www.tipografos.net/fotografia/moholy-nagy.html>. Acessado em: 28 jan. 2015

MOLDER, Maria Filomena. Método é desvio: uma experiência de limiar. In: OTTE, Georg; SEDYMAYER, Sabrina; CORNELSEN, Elcio (Orgs.). *Limiares e passagens em Walter Benjamin*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2010.

MONTAÑO, Sonia. *Plataformas de vídeos: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade*. 2012. 220 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2012.

MORAES, Cybele. *A pausa audiovisual*. 2012. 159 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2012.

MORICONI, Ítalo. Quatro (2+2) Notas sobre o sublime e a dessublimação. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*. Rio de Janeiro, n.1, p. 103-116. 1998.

OTTE, Georg; VOLPE, M. Um olhar constelar sobre o pensamento de Walter Benjamin. *Fragmentos*. Florianópolis, n. 18. 2000.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura. In PARENTE, André (org.). *Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual*. Rio e Janeiro, Ed.34, 1993.



SONTAG, Susan. *Contra a interpretação*. Porto Alegre: L&PM, 1987.

\_\_\_\_\_. *Sobre fotografia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

SOULAGES, Françoise. A fotograficidade. *Porto Artes*. Porto Alegre, v. 13, n. 22, p. 17-36. 2005.

\_\_\_\_\_. A revolução paradigmática da fotografia numérica. *Revista Ars*. São Paulo, v. 05, n. 09, p. 74-99. 2007.

\_\_\_\_\_. *Estética da fotografia: perda e permanência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.