

VÍDEO E FOTOGRAFIA: A IMPREVISIBILIDADE DO PREVISÍVEL

Matheus Mazini Ramos¹

Resumo: Busca-se através deste artigo, mostrar que as imagens que possuem processos de produção automatizados (previsíveis, segundo Flusser), mas que ainda depende da ação humana para sua produção, como o caso da fotografia e do vídeo, podem também, apresentar-nos aspectos de imprevisibilidade, levando em conta a relação entre sistemas. Para isso, pautamos na análise de duas obras referentes à arte e tecnologia: “(-1) x (-1) = +1 / Um enigma para Flusser” e “f(Δt) / Um enigma para Bergson”.

Palavras-chave: fotografia, vídeo, hibridação, arte, tecnologia.

Contacto: mmazini@gmail.com

1. Premissas

A ideia de imprevisibilidade no sistema fotográfico recai, principalmente, sobre os processos de hibridização que são intensificados na medida em que os sistemas digitais propiciam uma relação – quase que intrínseca – de um dado sistema com outro, semelhantes ou não. Estas relações de mistura – nos ambientes digitais – fundamentam o surgimento do que hoje podemos classificar como uma nova complexidade sistêmica² e que, conseqüentemente, nos apresenta uma nova visualidade.

O conceito é observado se levarmos em conta a contextualização do sistema fotográfico no próprio campo artístico, mais especificamente, no estreito campo que envolve a arte e a tecnologia.

Tais apontamentos exigem maior atenção nos processos que fundamentam as imagens técnicas (Flusser 2008), o que nos proporciona uma discussão estabelecida entre imagens convencionais e imagens técnicas, abrindo um leque de possibilidades para discorrermos sobre a contextualização fotográfica no campo artístico.

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo – Bolsista FAPESP.

² Nova complexidade sistêmica: Este tema pode ser aprofundado no artigo intitulado “Novas Complexidades: A fotografia no ciberespaço”, publicado nos anais da *6th International Conference on Digital Arts – ARTECH2012* realizada na cidade de Faro/Portugal com autoria de Matheus Mazini Ramos.

Com a mecanização, o que podemos tratar como automação dos processos de produção da imagem, onde cada vez mais a imagem independe da ação humana para existir, surge de maneira intensiva, o conceito de imagem técnica, imagens produzidas por um programa (da máquina), imagens materializadas por conceitos técnicos e científicos.

As imagens técnicas são tentativas de juntar os elementos pontuais em nosso torno e em nossa consciência de modo a formarem superfícies e destarte taparem os intervalos. Tentativas para transferir os fótons, elétrons e bits de informações para uma imagem. Isto não é viável para mãos, olhos ou dedos, já que tais elementos não são nem palpáveis, nem visíveis, nem concebíveis. Logo, é preciso se inventarem aparelhos que possam juntar “automaticamente” tais elementos pontuais, que possam imaginar o para nós inimaginável. É preciso que tais aparelhos sejam por nós dirigíveis graças as teclas, a fim de podermos levá-los a imaginarem. A invenção desses aparelhos deve preceder a produção das novas imagens. (Flusser 2008, 28-29).

Tais questões nos abrem para a problemática da previsibilidade das imagens técnicas, principalmente, das imagens que ainda não são inteiramente automatizadas como a fotografia, precisando ainda da ação do homem para sua produção.

Se as imagens são conceitos já programados, qual seria a ação de um fotógrafo, por exemplo, com toda sua carga subjetiva na produção de uma fotografia? Uma vez que só poderia produzir uma imagem com base naquilo que o programa poderia oferecer. Qual a inovação de um trabalho fotográfico? Uma vez que a fotografia só é possível graças a um programador que já previu seu surgimento.

Na esteira de Flusser (2008), o aparelho só faz aquilo que o fotógrafo quer que faça, da mesma forma, o fotógrafo só pode querer aquilo que o aparelho pode fazer. Tais conceitos nos mostram a previsibilidade dessas

imagens técnicas. Mas qual seria uma solução que pautaria a imprevisibilidade de tais imagens?

Talvez as próprias questões da contextualização do sistema fotográfico no campo artístico podem nos apresentar uma resposta satisfatória para tais questões, pois no tempo das convergências, em que a fotografia se contextualiza em um determinado campo, se amálgama com outros sistemas, porque não observá-las e estudá-las em um ambiente que a caracteriza como uma nova complexidade?

Levando em conta as questões de convergência anteriormente citadas, aqui, de forma sutil, tratamos a estrutura fotográfica (ou fotografia) em processo de interseção com outros sistemas, no caso específico o vídeo. Desta forma, ambos, fotografia e vídeo, culminam em uma instalação de arte e tecnologia. Apresentamos a obra³ “(-1) x (-1) = +1 / Um enigma para Flusser”, primeiro trabalho da série “enigmas”, desenvolvido pelo grupo de pesquisa “Realidades: das realidades tangíveis às realidades ontológicas e seus correlatos” do departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo - ECA/USP e, de coordenação da Professora Dra. Silvia Laurentiz.

2. Obra: (-1) x (-1) = +1 / Um enigma para Flusser

Fisicamente esse trabalho consiste de uma câmera de alta resolução posicionada acima de um monitor de computador (podendo ser utilizado, também, em âmbito de teste, um *notebook* e sua *webcam*) ambos voltados para um espelho com o texto “(-1) x (-1) = +1” adesivado no alto (figura 1 e 2).

³ Obra apresentada na exposição “EmMeio#4.0”, realizada no Museu Nacional da República entre os dias 3 e 30 de outubro de 2012 no contexto do “11º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#11.ART): homo aestheticus na era digital”, Brasília-DF e na Universidade de São Paulo, entre os dias 28 e 30 de novembro de 2012 no “3º Encontro Internacional de Grupos de pesquisa: Realidades Mistas & Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia”, realizado pelo grupo de pesquisa “Realidades”, São Paulo-SP. Autoria da Obra (-1) x (-1) = + 1: Dario Vargas, Matheus Mazini Ramos, Paulo Angerami, Saulo Santos, Silvia Laurentiz e Viviane Sá. Integrantes do grupo de Pesquisa Realidades.

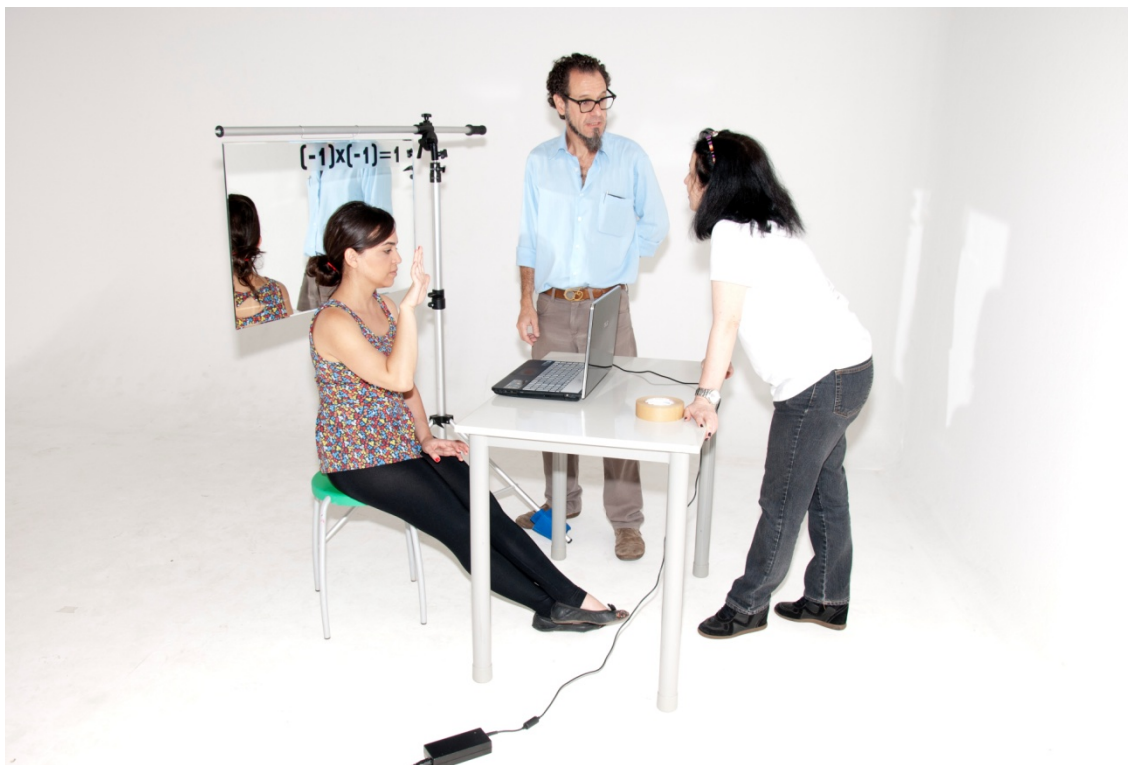
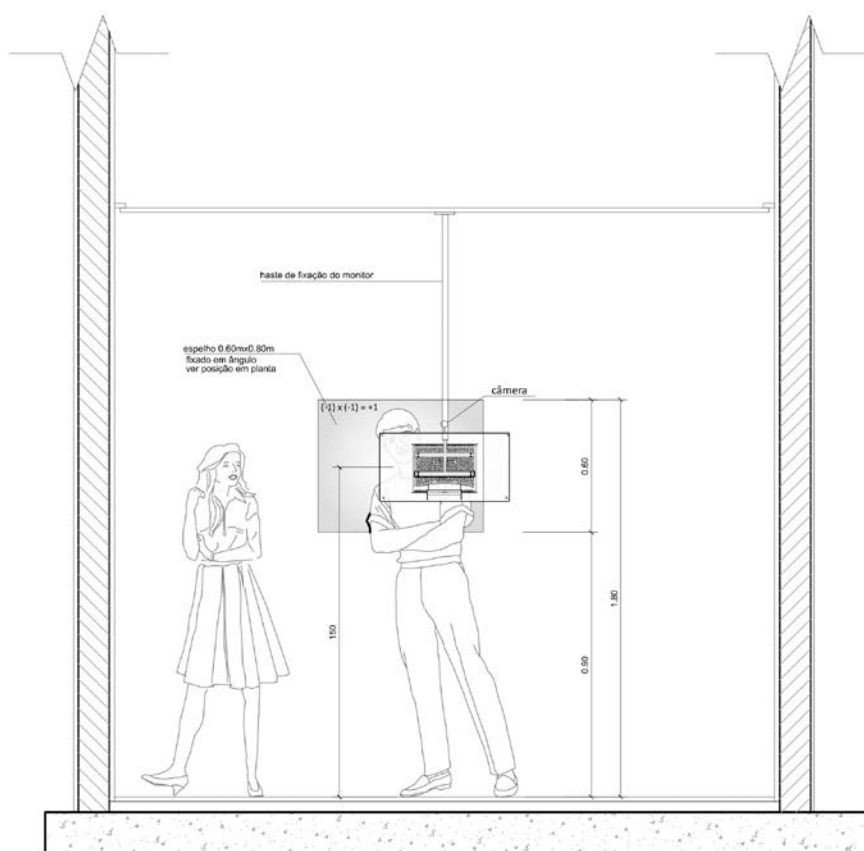


Figura 1: Teste na instalação da obra $(-1) \times (-1) = +1$ / Um enigma para Flusser, 2012. Foto: Matheus Mazini Ramos



VISTA FRONTAL
ESCALA 1:20

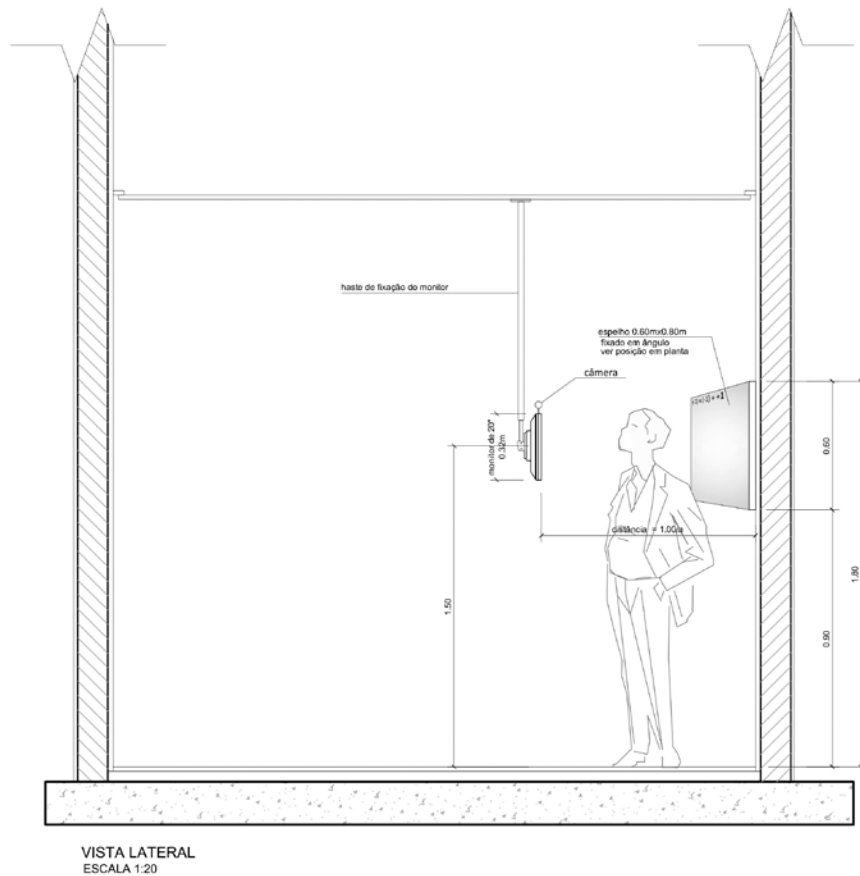


Figura 2: Projeto de Montagem. Vista frontal e lateral. Autora: Viviane Sá. Adaptado por Matheus Mazini Ramos

2.1. Princípios básicos

Ao observarmos um espelho, estamos diante de uma imagem especular, reconhecemos que ali existe uma “cópia” de nós mesmos ou de algum objeto representado naquela virtualidade. Mas, é necessário considerar que a imagem especular não é uma duplicata do objeto, é uma duplicata do campo estimulante ao qual se poderia ter acesso caso se olhasse o objeto ao invés da sua imagem refletida (ECO 1989, 18-20). Tal capacidade do espelho, de possibilitar a percepção desta virtual duplicação, além de possibilitar a sensação contínua de estarmos observando um “outro”, faz com que a experiência especular seja singular e a temática do espelho seja desenvolvida em diversos campos de atuação.

Uma vez diante de uma imagem especular gerada por um espelho, reconhecemos uma inversão lateral⁴ característica destas imagens, percebemos que o lado direito de um dado observador está, também, do lado direito da imagem (tendo como ponto de vista o observador), o que é diferente se surgir um segundo observador à sua frente (substituindo o espelho), onde seu lado direito estaria frente ao lado esquerdo de tal sujeito (independente do ponto de vista). Portanto, nossa imagem especular em um espelho nos fornece uma imagem “espelhada” e de origem “quiral⁵”, que não pode ser sobreposta à imagem real.

As câmeras de captura, que geram uma imagem do tipo “fotográfica”, não possuem a mesma característica do espelho, pois, apesar de toda similaridade ao tentar reproduzir na tela de um monitor o efeito de reflexão de um espelho, nos fornece uma imagem invertida (como aquela dos dois observadores, um frente ao outro), no ponto de vista da imagem do espelho, uma imagem não espelhada.

Contudo, não possuímos dificuldades em nos reconhecer em nenhuma das imagens apresentadas, nem na especular, nem nas imagens produzidas por uma câmera (um outro) que, na tentativa de simular um espelho, projetada a imagem em uma tela. De certo, são imagens que ao mesmo tempo se assemelham e se diferenciam uma das outras. Assemelham-se porque através de uma simples inversão lateral, se tornarão idênticas e, se diferenciam por essa mesma inversão.

2.2. A obra

O diálogo entre câmera e espelho nos possibilita a visualização de três camadas de imagens que possuem diferentes contextos. A câmera acoplada logo acima do monitor tem o objetivo de simular um espelho na tela, mas, diferente do

⁴ Descrevemos neste ponto a inversão de maneira simplista (no sentido de não deixar o entendimento da questão complexa, o que nos enveredaria para outras discussões). Um maior entendimento e diálogo sobre conceitos técnicos da imagem especular podem ser encontrados em “ECO, Umberto, 1932 – Sobre os espelhos e outros ensaios / Umberto Eco; tradução de Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989”.

⁵ Quiralidade é uma propriedade de assimetria importante em vários ramos da ciência. Um objeto ou um sistema é quiral se não pode ser sobreposto à sua imagem especular.

processo de reflexão analógico (onde nosso reflexo, em qualquer superfície brilhante se apresenta de forma “espelhada”, como estamos acostumados a nos ver), nossa imagem encontra-se não espelhada (característica da captura fotográfica⁶ deste sistema) e com cores invertidas (geradas através de um software), em outras palavras, um negativo (Figura 3).

Não sendo uma imagem espelhada (nosso reflexo em um espelho), mas uma imagem capturada por um sistema digital (câmera) e projetada na tela de um monitor, na primeira camada nos deparamos com a imagem gerada por um “outro”, projetada à nossa frente, o que procura simular, em partes, um espelho.

Mesmo sendo o negativo algo inerente aos sistemas de captura “fotográfica”, mas não difundido de forma democrática pelo difícil entendimento de seus processos – que envolvem atividades físicas e químicas de produção – e por proporcionar um difícil ou nenhum reconhecimento dos objetos fotografados – as imagens geradas em negativo possuem suas cores invertidas –, torna-se impossível pelo software (carregado com um sistema de reconhecimento facial) identificar a face do sujeito representada em negativo na tela do monitor.

A segunda imagem observada é ocasionada pelo espelho posicionado frente ao monitor e detrás do sujeito que observa a obra. A imagem, oposta ao ângulo frontal da primeira, reflete no espelho as costas do sujeito e se apresenta como uma segunda camada, também em negativo, representada em um mesmo plano, a tela. Talvez o conceito de “imagem especular” pode ser bem aplicado a esta camada, uma vez que o sujeito ao se movimentar, em meio a cores invertidas, se reconhece na projeção sendo, um (a imagem do espelho, portanto especular) o reflexo do outro (sujeito), mas podemos observar que ambas as camadas (primeira e segunda) não estão espelhadas e se constituem como um sistema “quiral”, ou seja, imagem real e imagem especular não se sobrepõem, estão invertidas quando as relacionamos.

A terceira camada de imagem apresenta-se espelhada e como um positivo – imagem colorida – graças ao processo de retroalimentação e o

⁶ Incluímos também o vídeo, pela sua ontologia e processos de hibridação/hibridização com outros sistemas, a destacar, o fotográfico.

conceito matemático de regras de sinais onde, a multiplicação de dois números negativos resulta em um positivo. Na terceira camada de imagem, podemos nos reconhecer pela proximidade da simulação de um espelho, e não somente nós nos reconhecemos, mas o próprio software, equipado com um sistema de reconhecimento facial, também nos reconhece, ou melhor, reconhece a face humana.

Em síntese, às costas de um sujeito (observador), que se posiciona diante do monitor, encontra o espelho que reflete para a câmera (que vigia o sujeito), o monitor e parte do espaço do entorno. Ao ser captada pela câmera, a imagem do monitor que se produz no espelho aparece novamente no monitor e, portanto, passa pelo processo de negatização. Como a imagem original do monitor é negativa, esta segunda imagem será a negativa da negativa, isto é, positiva.

No processo de retroalimentação, a imagem torna-se positiva e espelhada. Neste momento reconhecemos o “real”, quando nos damos conta do “(ir)real” ao percebermos que o texto está agora, também, espelhado. E antes, não. É o momento que a imagem se comporta como um espelho, tão familiar para nós. Estas camadas de imagens representam o processo $(-1) \times (-1) = +1$.

Flusser já se referia a imagem técnica como fruto de um texto. Aqui o texto deflagra a “(ir)realidade” da imagem, no momento que $(-1) \times (-1)$ pode ser ± 1 . O processo de conversão de negativo para positivo, neste caso, é um conceito tautológico, uma vez que esse processo só é possível dentro do sistema operante. O conceito de tautologia se aplica a fórmulas proposicionais que são consideradas verdades, independente de suas variáveis.



Figura 3: Visualização da obra $(-1) \times (-1) = +1$

Estes apontamentos nos abrem para a possibilidade, como supracitado, de dialogar com as questões que envolvem a previsibilidade das imagens técnicas (Flusser 2008) que não são totalmente automatizadas, que ainda dependem da ação humana para sua produção, como é o caso da fotografia ou do vídeo. “Imagens técnicas são pois produtos de aparelhos que foram inventados com o propósito de informarem, mas que acabam produzindo situações previsíveis, prováveis” (Flusser 2008, 34).

Em aparelhos não ainda inteiramente automatizados, em aparelhos que exigem para o seu funcionamento intervenção humana, tal “acidentalidade” não é aparente. O fotógrafo profissional parece levar o seu aparelho a fazer imagens segundo a intenção deliberada para qual o fotógrafo se decidiu. Análise mais atenta do processo fotográfico revelará, no entanto, que o gesto do fotógrafo se desenvolve por assim dizer no “interior” do seu aparelho. Pode fotografar apenas imagens que constam no programa do seu aparelho. Por certo, o aparelho faz o que o fotógrafo quer que faça, mas o fotógrafo pode apenas querer o que o aparelho pode fazer. De maneira que não apenas o gesto mas a própria

intenção do fotógrafo são programados. Todas as imagens que o fotógrafo produz são, em tese, futuráveis para quem calculou o programa do aparelho. São imagens prováveis. (Flusser 2008, 33-34).

O resultado obtido com a obra “ $(-1) \times (-1) = +1$ / Um enigma para Flusser” vem demonstrar a imprevisibilidade obtida por uma imagem técnica que ainda possui o homem como agente de produção e, que tais processos, caminham além das possibilidades imaginativas do elaborador do próprio programa do aparelho, o qual foi concebido para agir conforme o programador o projetou. Tais afirmações são possíveis graças à relação de sistemas como o fotográfico e o videográfico com sistemas tecnológicos e aparatos analógicos que resultam em um sistema de arte e tecnologia.

Isto aponta, também, que um processo imprevisível pode mudar nossa percepção da representação neste tipo de imagem técnica, pois existe um ruído que vai contra o que entendemos em um processo de projeção, causando entre outras coisas, um estranhamento no sujeito que observa a obra. Neste ponto, a participação também se torna fundamental como agente de descoberta na medida em que corpo movimenta-se em busca do “aparentemente real” e, encontrando-o, deflagra novamente o (ir)real.

Tais questões são observadas, também, na obra intitulada “ $f(\Delta t)$ / Um enigma para Bergson⁷”, segunda obra da série “Enigmas” de autoria do grupo de pesquisa “Realidades”. Tal obra nos apresenta a problemática que envolve relações como passado-presente-futuro e questões sobre o “contínuo heterogêneo”, uma das grandes teses de Bergson sobre o tempo. A obra nos mostra novamente que na relação entre arte e tecnologia, podemos encontrar traços do sistema fotográfico em processo de hibridação/hibridização com outros sistemas midiáticos, mas aqui, a uma grande discussão sobre o próprio processo fotográfico uma vez que podemos visualizar o passado e prospectar o futuro (que é apresentado em passado) nas imagens apresentadas/projetadas o que, conseqüentemente, nos coloca novamente frente a possibilidades

⁷ Obra apresentada pelo grupo de pesquisa “Realidades” na exposição EmMeio #5.0, entre os dias 2 e 30 de Outubro de 2013 no Museu Nacional da República em Brasília, DF. Autoria da Obra “ $f(\Delta t)$ / Um enigma para Bergson”: Dario Vargas, Matheus Mazini Ramos, Saulo Santos, Silvia Laurentiz e Viviane Sá. Integrantes do grupo de Pesquisa Realidades.

interpretativas da representação e estabelece, como supracitado, uma nova relação dialógica entre obra e sujeito.

3. Obra: $f(\Delta t)$ / Um enigma para Bergson

Basicamente a obra consiste em uma câmera de vídeo conectada a um computador (notebook), esse, conectado a um projetor que desenha a imagem (projeção) em uma parede branca. (Figura 4, 5 e 6).

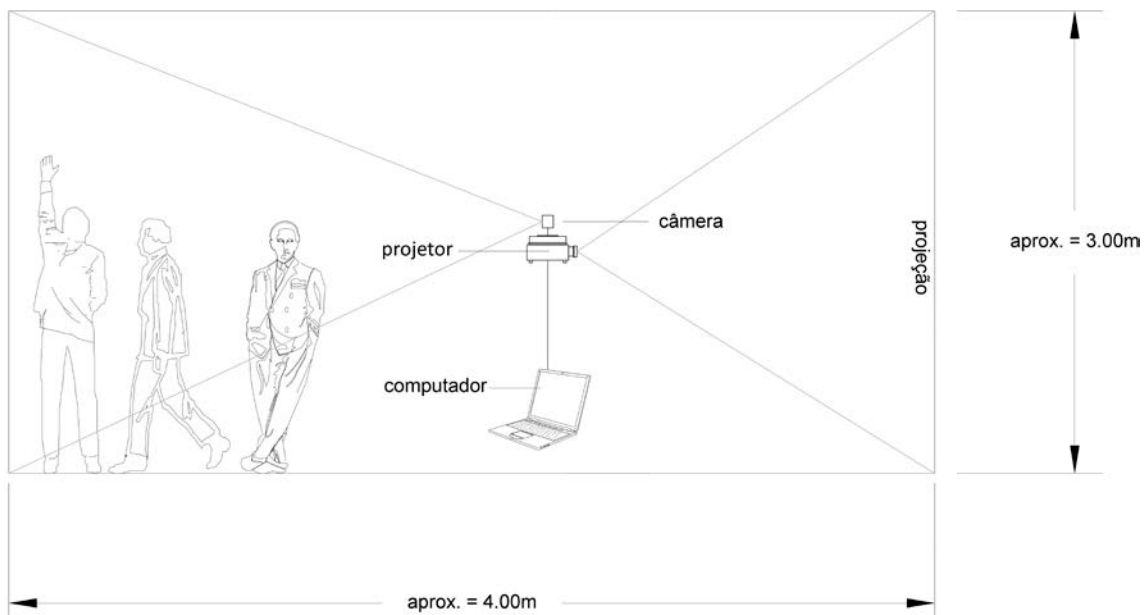


Figura 4: Projeto de Montagem. Vista lateral. Autora: Viviane Sá. Adaptado por Matheus Mazini Ramos

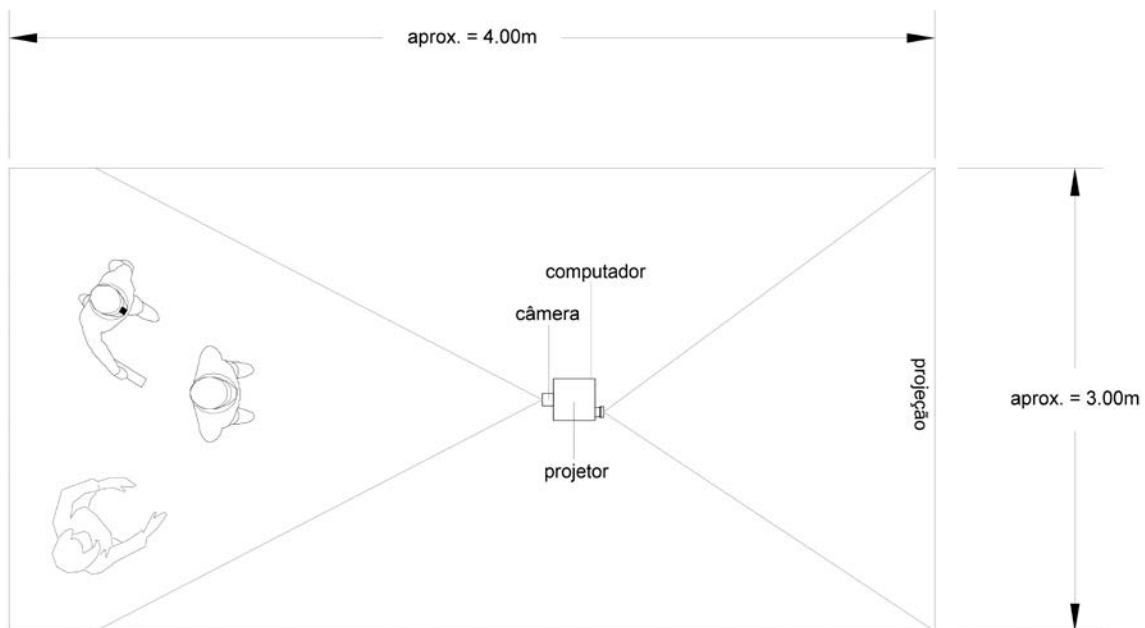


Figura 5: Projeto de Montagem. Vista superior/zenital. Autora: Viviane Sá. Adaptado por Matheus Mazini Ramos



Figura 6: Montagem da obra. Foto: Matheus Mazini Ramos / 2013

3.1. Princípios básicos

Uma das primeiras grandes constatações de Bergson sobre o tempo é de que as coisas duram. Esse conceito pode ser bem representado se tomarmos como

exemplo básico as próprias questões fragmentárias da fotografia, uma vez que (ingenuamente⁸) a mesma pode ser considerada como um fragmento de tempo capturado, fixo em uma película sensibilizada à prata que caminha para a eternidade, imóvel. Entretanto, surgem problemáticas que lançam alguns questionamentos, entre eles, como algo pode durar ao mesmo tempo em que muda? O que poderia caracterizar-se como uma mudança de duração?

Para Bergson uma mudança de duração implica no que ele denominou como “contínuo heterogêneo” e, segundo o filósofo, a própria duração é um contínuo heterogêneo. Um exemplo básico disto são os estados emocionais (alegria, tristeza, raiva...). O que existe é uma transição destes estados emocionais, e não rupturas, o que nos credencia a dizer que não podemos definir o exato momento, um instante pontual, em que deixamos de estar tristes e passamos para o estado de alegria. Para Bergson, a mudança de estado não existe, existe sim um estado em constante mudança. Com isso, o filósofo apega-se em pensar o “fluxo da duração”, afirmando que só há mudança, e este é o único estado.

A experiência da memória é outro exemplo pertinente às questões do “contínuo heterogêneo” (e que podemos relacionar ao conceito filosófico de “devir”, que significa as mudanças pelas quais as coisas passam). Cada vez que pensamos em algo, pensamos de uma forma diferente. Ao lançarmos nosso olhar para o passado (o passado é algo contínuo, uma só coisa), resgatando nossas lembranças, podemos nos encontrar mais ou menos envolvidos com tais lembranças, pensamos nelas de formas diferentes.

3.2. A obra

A obra “ $f(\Delta t)$ / Um enigma para Bergson” provoca esta discussão. Discussão essa que nos coloca em uma tramitação de imagens que dialogam com

⁸ O conceito “ingênuo” de que a fotografia é um fragmento de tempo, fixo, imóvel e que caminha para a eternidade pode ser melhor discutido se levarmos em conta que, mesmo em uma fotográfica estática (com base nos conceitos técnicos de produção), leituras sobre o tempo podem ser identificadas. A fotográfica sempre estará em movimento, e aspecto do tempo sempre serão identificados. O que pode ser melhor aprofundado em “ENTLER, Ronaldo. *Fotografia e as representações do tempo*. Galáxia, n. 14, pp. 29-46, 2007”.

processos cronológicos do tempo (passado-presente-futuro) fazendo com que possamos estabelecer uma discussão com as próprias questões que envolvem o código fotográfico.

A câmera acoplada ao computador capta a imagem do sujeito e o entorno (com fundo neutro) que estão posicionados frente à obra, e os projeta – em tamanho real – em uma parede branca a sua frente, permitindo que o sujeito, agora observador, visualize as tramitações das imagens que irão, a partir deste momento, se apresentar.

Ao observar de forma estática a projeção, o sujeito percebe que pouco a pouco sua imagem representada ganha nitidez e contraste e, aos poucos vai se desvelando, só que ao mesmo tempo em que ele a percebe, ele a perde, pois uma simples mudança de posição – pelo sujeito que observa – no espaço capturado, faz com que sua imagem anterior vagarosamente desapareça, permitindo que outra imagem surja (esta, de sua nova posição) e assim simultaneamente (figura 7).

Tais questões nos remetem ao código fotográfico uma vez que, segundo Lissovsky (2012), as máquinas fotográficas são como aspiradores de movimento, sugadores de tempo. A espera do fotógrafo suga o tempo e movimento do mundo e é essa espera/duração, como cita Bergson, que deixa nas coisas as marcas de seus dentes, seu indício de expectativa. Como existe tal expectativa no ato fotográfico as fotografias são orientadas para o futuro, sendo que, esta mesma expectativa faz com que o futuro se infiltre na fotografia. *“Procurar pelo futuro nas fotografias é procurar pelos vestígios da espera”* (Lissovsky 2012, 15).



Figura 7: Projecção da Obra. Foto: Matheus Mazini Ramos

Tecnicamente, isso é possível graças à interface de um software que permite que a câmera capte as imagens e as transformem em frame, projetando-as uma sobre a outra com um grau de opacidade de 10% (como fotos capturadas em uma máquina fotográfica, mas agora, capturadas em outro dispositivo). Na medida em que as imagens (estáticas) se sobrepõem, ganham nitidez e contraste, mas, basta o sujeito realizar uma mudança de posição no espaço capturado que a mesma começa se esfarelar no tempo, desvencilhar-se da representação – pela sobreposição de um fundo neutro onde antes não existia, pois o sujeito ocupava tal posição –, permitindo que uma nova imagem apareça e assim, sucessivamente.

A definição do tempo de sobreposição – tempo em que um frame é sobreposto a outro, o que acaba assemelhando-se a um vídeo com alto tempo de *delay* (retardo de sinais) – das imagens é dada pela comunicação do software com o relógio do sistema, ou seja, trabalhando em uma escala de 1 a 12 (representação de horas), na medida em que as horas passam, o tempo de sobreposição tende a aumentar. Gerando assim, um ciclo vicioso.

A instalação “ $f(\Delta t)$ / Um enigma para Bergson”, coloca-nos em diálogo com as questões do tempo, pois nos possibilita a visualização de imagens e gestos que executamos alguns segundos atrás, e que podemos contemplá-las em um período de tempo equivalente a 1 minuto, sendo que após isso, a imagem dilui-se na projeção dando espaço para outras representações. Essa possibilidade – de visualização do passado – nos impulsiona, quase que inconscientemente, a estabelecermos uma relação com imagens futuras, na medida em que projetamos gestos que nos são apresentados já no passado (pela intangibilidade do futuro). Com esse jogo de imagens, a projeção muitas vezes fica imprecisa, difusa e com aspecto abstrato.

Com isso, tal obra nos apresenta, também, um grau de imprevisibilidade em sua representação na medida em que a projeção, em muitos momentos, assemelha-se a uma pintura, a simulação de uma imagem clássica, mas, agora, uma obra de arte produzida pelas tecnologias digitais de captura de imagem e que possui a vertente “tempo” como principal fator em seu processo de produção. Contudo, uma vez que somos expostos a uma projeção que, teoricamente deveria produzir uma representação mimética do capturado, nos é apresentado algo que abstrai o referente e isso nos possibilita uma visualização poética da projeção, fazendo que de alguma forma, haja uma “interação” do sujeito com a obra a ponto de não existir obra se não existir sujeito.

A fotografia se tornou marco em diferentes campos do conhecimento e, não diferente, ocupa seu espaço em meio às tecnologias digitais do campo artístico, o que de certa forma, muda significativamente a relação com o sujeito que a observa, mesmo este não reconhecendo, efetivamente, uma imagem fotografia. Mas o que aqui colocamos em pauta é a relação que o código fotográfico estabelece com outras vertentes artísticas, é neste processo de hibridação/hibridização, de interseção entre campos de conhecimento – consequentemente, especificidades –, que podemos reconhecer uma nova forma de relação com o sujeito – forma essa que faz uso dos processos fotográficos –, o que possibilita o mesmo participar de possibilidades de representação ocasionadas por este tipo de imagem técnica.

BIBLIOGRAFIA

- Eco, Umberto. 1989. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Entler, Ronaldo. 2007. *Fotografia e as representações do tempo*. Galáxia, n. 14, pp. 29-46.
- Flusser, Vilém. 2008. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume.
- Lissofsky, Mauricio. 2012. *Os fotógrafos do futuro e o futuro da fotografia*. In *Impacto das novas mídias no estatuto da imagem*/organizado por Sonia Montañó, Gustavo Fischer e Susana Kilpp. Porto Alegre: Sulina.