

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
Programa de Pós-graduação em Artes

Leonardo Ferreira

IN-GAME PHOTOGRAPHY:
jogando com poéticas na pós-fotografia

Belo Horizonte

2023

Leonardo Ferreira

**IN-GAME PHOTOGRAPHY:
jogando com poéticas na pós-fotografia**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Artes

Linha de pesquisa: Poéticas Tecnológicas

Orientador: Prof. Dr. Carlos Henrique
Rezende Falci

Coorientadora: Profa. Dra. Marília Lyra
Bergamo

Belo Horizonte

2023

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

794
F383i
2023

Ferreira, Leonardo, 1983-
In-game photography [recurso eletrônico] : jogando com poiéticas na pós-fotografia / Leonardo Ferreira. – 2023.
1 recurso online.

Orientador: Carlos Henrique Rezende Falci.
Coorientadora: Marília Lyra Bergamo.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais,
Escola de Belas Artes.
Inclui bibliografia.

1. Jogos eletrônicos – Teses. 2. Arte e fotografia – Teses. 3.
Fotografia – Filosofia – Teses. 4. Jogos na arte – Teses. 5. Arte digital
– Teses. 6. Criação (Literária, artística, etc.) – Teses. I. Falci, C. H. R.,
1969- II. Bergamo, M. L., 1978- III. Universidade Federal de Minas
Gerais. Escola de Belas Artes. IV. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
COLEGIADO DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

FOLHA DE APROVAÇÃO

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação do aluno **LEONARDO FERREIRA** - Número de Registro **2021712537**.

Título: **“In-Game photography: jogando com poéticas na pós fotografia”**

Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci – Orientador – EBA/UFMG

Profa. Dra. Marília Lyra Bergamo – Coorientadora – UON - University of Newcastle

Prof. Dr. Luis Moraes Coelho – Titular – EBA/UFMG

Profa. Dra. Anna Karina Castanheira Bartolomeu – Titular – EBA/UFMG

Belo Horizonte, 30 de outubro de 2023



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Henrique Rezende Falci, Professor do Magistério Superior**, em 03/11/2023, às 10:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Marília Lyra Bergamo, Usuária Externa**, em 03/11/2023, às 18:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Anna Karina Castanheira Bartolomeu, Professora do Magistério Superior**, em 07/11/2023, às 20:41, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Luis Moraes Coelho, Professor do Magistério Superior**, em 13/11/2023, às 07:57, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Mariana de Lima e Muniz, Coordenador(a) de curso de pós-graduação**, em 13/11/2023, às 11:00, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2762017** e o código CRC **723F6158**.

Àquele futuro eu que me agradecerá por isso.

AGRADECIMENTOS

Ao prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci, que aceitou orientar esta pesquisa;

À profa. Dra. Marília Lyra Bergamo, que orientou os primeiros passos deste trabalho;

A Natalia Arruda e toda a equipe de pessoas servidoras do PPG-Artes UFMG, viabilizando a existência do mesmo;

À CAPES, que financiou esta dissertação;

Aos governos que acreditam na ciência e na importância da Universidade pública, gratuita e de qualidade;

À(ao) Acemg/Mofuce, pelo teto e conversas;

Aos “eus” do passado que iniciaram essa trilha.

RESUMO

Tendo nossa poética como lugar de pensamento em uma *pesquisa em artes*, abordamos a *in-game photography* (IGP), feita maquinicamente mediada de imagens fixas, sem a sensibilização de suportes pela ação da luz, a partir do engajar (ora mais, ora menos subversivo) com jogos digitais. Para entender potencialidades dela em um viés de artes contemporâneas e híbridas, articulamos textos sobre a IGP, como os de Cindy Poremba, os quais exploram a relação de tal prática/lógica com a fotografia, a escritos sobre o *status* das imagens *still* frente ao advento do digital, em especial investigando o termo *pós-fotografia* conforme Ronaldo Entler e Joan Fontcuberta, entre outros. Problematizando a relação entre tecnologias e o social, partindo de discussões como as de Bruno Latour, abordamos a imbricação de materialidades e conceituações a processos de criação de obras em uma ontologia rizomática. Tendo a questão fenomenológica dos dados informáticos como fundamento, articulamos tais problematizações a pontos específicos de nossa estética, como a influência do conceito de *dispositivo* videográfico em Philippe Dubois e a reinterpretação do mesmo em Cesar Migliorin; a ideia de *variabilidade* em Lev Manovich; e a relação realidade física/virtual em André Lemos. Ao fim, sugerimos que a *in-game photography* não precisa se resumir ao plano bidimensional da imagem, relacionando-se a questões diversas, privilegiando, no nosso caso, um caráter metalinguístico da IGP. Além, que a disputa pelo conceito *pós-fotografia* importa mais pelo conhecimento que emerge do debate que pela adoção ou não do termo em um contexto de transformações da fotografia ao longo de uma história de quase 200 anos, com a IGP sendo conectada a ela, entre outras coisas, por partilhar um mesmo regime do (tornar) visível.

Palavras-chave: *in-game photography*; pós-fotografia; jogos digitais; programa.

ABSTRACT

Having our poetics as a place of thought in an *art-based research*, we approach the *in-game photography* (IGP), the mechanically mediated creation of fixed images without the sensitizing of media through the action of light based on engaging (sometimes more, sometimes less subversively) with digital games. To understand its potential in a contemporary hybrid arts perspective, we articulate texts about IGP, such as those by Cindy Poremba, which explore the relationship between such practice/logic and photography, as well as writings about the status of still images in the face of the advent of the digital, in particular investigating the term post-photography according to Ronaldo Entler and Joan Fontcuberta among others. Problematizing the relationship between technologies and the social, starting from discussions such as those of Bruno Latour, we address the imbrication of materialities and conceptualizations with creation processes of artworks in a rhizomatic ontology. Having the phenomenological issue of computer data as a foundation, we articulate the problematizations to specific points of our aesthetics, such as the influence of the concept of videographic *device* on Philippe Dubois and its reinterpretation on Cesar Migliorin; the idea of variability in Lev Manovich; and the physical/virtual reality relationship in André Lemos. At the end, we suggest that in-game photography does not need to be limited to the two-dimensional plane of the image, relating to different issues, privileging, in our case, a metalinguistic character of the IGP. Furthermore, that the dispute over the concept of post-photography matters more for the knowledge that emerges from the debate than for the adoption or not of the term in a context of transformations of photography over a history of almost 200 years, with the IGP being connected to it by, among other things, sharing the same regime of (making) visible.

Keywords: in-game photography; post-photography; digital games; program.

LISTA DE IMAGENS

| | |
|---|----|
| Imagens 1 e 2: <i>Place(s)</i> (Greco, 2021)..... | 12 |
| Imagem 3: Talen-Jei (FERREIRA, 2012a)..... | 16 |
| Imagens 4 e 5: Agentes Autônomos, Agentes Anônimos (FERREIRA, 2012a)..... | 18 |
| Imagem 6: Sem título (FERREIRA, 2013)..... | 21 |
| Imagem 7: Sem título (FERREIRA, 2014c)..... | 21 |
| Imagem 8: <i>Pong</i> (ATARI, 1972)..... | 26 |
| Imagens 9 e 10: Sem título (FERREIRA, 2023d)..... | 33 |
| Imagens 11, 12 e 13: perfil de Troco Likes (FERREIRA, 2018-2019)..... | 38 |
| Imagens 14 e 15: Se numa Noite de Inverno ou 01 ² (2018)..... | 39 |
| Imagens 16: exemplo de perfil no <i>Instagram</i> | 41 |
| Imagem 17: <i>A E S T H E T I C D O L L</i> (FERREIRA, 2016a)..... | 47 |
| Imagens 18 e 19: <i>I Am Sitting In Game</i> (2018)..... | 49 |
| Imagem 20 e 21: Janela em Abismo (FERREIRA, 2016b)..... | 51 |
| Imagem 22: O que vemos do que nos é mostrado, (FERREIRA, 2021)..... | 60 |
| Imagem 23. Sem título (FERREIRA, 2014b)..... | 62 |
| Gráfico 1: Esquema de um jogo <i>sidecrolling</i> | 63 |
| Gráficos 2 e 3: Esquema representando “mundos abertos” vistos do alto..... | 63 |
| Imagem 24: <i>New Realms – Same Me</i> (HADRICH, 2019-2020)..... | 64 |
| Imagem 25: O Gesto Generativo do Olhar #1 ou Se uma Árvore na Floresta e Ninguém a Olhar (FERREIRA, 2022a)..... | 65 |
| Imagem 26: Sem Título (FERREIRA, 2022b)..... | 66 |
| Imagem 27: Sem Título (FERREIRA, 2022b)..... | 66 |
| Imagens 28, 29 e 30: <i>Machinenbad</i> (FERREIRA, 2011)..... | 73 |
| Imagem 31 e 22: <i>Vinheta Noia</i> (2011) e <i>Algodão Doce</i> (2012)..... | 77 |

| | |
|---|----|
| Imagem 33 e 34: 101 respiros (FERREIRA, 2023a)..... | 81 |
| Imagens 35 e 36: Um Jogo de Espelhos (FERREIRA, 2020d)..... | 85 |
| Imagem 37: Museu da Aproximação I (FERREIRA, 2020a)..... | 90 |
| Imagens 38 e 39: Porta Lembranças (FERREIRA, 2020b)..... | 90 |
| Imagem 40: Ação Mostra sua Arte (LIMA, 2020)..... | 91 |
| Imagem 41: Se numa Noite de Inverno II (FERREIRA, 2020c)..... | 92 |
| Imagens 42 e 43: Neuromancia (FERREIRA, 2017c)..... | 97 |
| Imagens 44 e 45: Retrato Votivo (FERREIRA, 2017d)..... | 98 |
| Imagens 46 e 47: Um Altar Para Você (FERREIRA, 2017e)..... | 99 |
| Imagens 48 e 49: Uma Imagem Perdida (FERREIRA, 2017f)..... | 99 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|---|----|
| Tabela 1: decálogo pós-fotográfico de Fontcuberta ([2014], p. 112-113)..... | 57 |
|---|----|

SUMÁRIO

| | | |
|--------------|--|-----|
| 1 | INTRODUÇÃO | 12 |
| 2 | IN-GAME PHOTOGRAPHY | 16 |
| 2.1 | Uma (não) definição | 19 |
| 2.2 | Jogo/Contra-Jogo | 24 |
| 2.3 | Cavalos e jardins | 30 |
| 2.4 | Redes | 35 |
| 3 | PÓS-FOTOGRAFIA | 38 |
| 3.1 | Pós-X | 44 |
| 3.2 | Foto-ontologias | 49 |
| 3.3 | Uma (múltipla) definição | 55 |
| 4 | IN-GAME PHOTOGRAPHY – JOGANDO COM POIÉTICAS NA PÓS-FOTOGRAFIA | 58 |
| 4.1 | O gesto generativo do olhar (em ambientes de jogos digitais) | 59 |
| 4.1.1 | Abertura (para olhar) | 59 |
| 4.1.2 | Observado(r) | 62 |
| 4.1.3 | O limiar enquanto problema, inelutável modalidade do visível | 67 |
| 4.1.4 | Considerações sobre o que olho/olha | 71 |
| 4.2 | Vídeo/games | 73 |
| 4.3 | Ontologia Digital, Anacronismos Genéticos | 83 |
| 4.4 | Virtualidade e hibridismo | 94 |
| 5 | ARTICULAÇÕES E CONSIDERAÇÕES | 100 |
| | REFERÊNCIAS | 107 |

1 INTRODUÇÃO

Imagens 1 e 2: *in-game photographs* do site do foto-livro *Place(s)* [Lugar(es)], de Pascal Greco (2021). Originalmente centralizadas em folhas brancas. Bordas pretas acrescentadas aqui para sugerir tais limites.



Em 2020, o cineasta, diretor de fotografia e fotógrafo *still* Pascal Grego planejava viajar para realizar um foto-livro. Devido a restrições da época relacionadas à pandemia de Covid-19, tal cronograma foi suspenso. Em isolamento social, descobriu paisagens familiares em um jogo – *Death Stranding* (KOJIMA PRODUCTIONS, 2019) –, passando a produzir imagens delas. Segundo relata, Greco (2021) viu-se “traduzindo minha abordagem fotográfica à feitura de imagens digitais” em produções que “questionam tanto a fotografia *in-game* quanto a tradicional ao estabelecerem pontos onde as duas se encontram e entrelaçam”^{1;2}.

Entre certos grupos de *gamers*, tal projeto pode soar corriqueiro. Talvez a escolha de abrimos as presentes discussões com ele dê-se mais pela coincidência entre o lançamento de tal trabalho e o início desta pesquisa, mas também por ele exemplificar o procedimento básico de um campo no qual entramos em 2012, debruçando-nos sobre um lógica/prática que, conforme apresentaremos, é nomeada por comunidades de *players*, mídia especializada e posteriormente a academia como *in-game photography* (“fotografia em jogos” – IGP). Nosso interesse, entretanto, não era/é tanto a apreciação ou análise delas, mas fazê-las. Além, o fazemos por um viés dito contemporâneo, em que elementos conceituais de experimentação híbrida e processual ultrapassam o estrito da bidimensionalidade da imagem, trabalhando diferentes suportes e modos de exibição/experienciação.

Do estabelecer de uma poética pessoal, aprofundamos o interesse acadêmico, não obstante nosso olhar fosse condicionado pelo molde científico desde o princípio, ao virmos de outra formação³. Em especial, produzimos uma dissertação intitulada *A Experiência do Espaço em Jogos Eletrônicos: Cidades em Skyrim, Sleeping Dogs e Aion*, com alguns elementos retornando aqui resumidos.

Quanto ao *problema* que move esta pesquisa, em verdade temos uma “crise”, algo que nos chama a atenção e tira do lugar. Tal “algo” diz da associação de tais imagens, cuja existência é atrelada a jogos digitais, não a desenhos, pintura, modelagem 3D etc., mas à fotografia. Isso pois tal conexão pode ser conflitante. Se, conforme Ismail Xavier (2005), Philippe Dubois (1993), Vilém Flusser (2009) e tantas outras fontes, *photo-grafia* seria o “registro” de luz, como encarar algo que guarda semelhanças a tal dispositivo tecnossocial, mas não partilha da mesma premissa? Dizemos isso tendo em vista que, conforme apresentaremos, com o videogame/computador etc. ligado, mas o monitor desativado, ainda

¹ [...] *translating my approach to photography to the making of digital images [...]*; “[... they] *question both in-game and traditional photography by setting a point where the two meet and intertwine.*”

² Todas as traduções neste trabalho são nossas.

³ Possuímos um grau de mestre em Comunicação e Cultura Contemporâneas, linha de Cibercultura, pela Universidade Federal da Bahia; de especialista em Audiovisual em Meios Eletrônicos e de bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo, ambos pela Universidade Federal do Ceará.

seria possível produzir IGPs. O que se faz *não é a sensibilização de um suporte pela ação da luz, mas a coleta de uma amostra de um estado de processamento de dados*, sendo então um *sample* do jogo *sendo renderizado* pela máquina, peça que, por sua vez, é um conjunto novo de dados que precisará ser computado (e exibido, impresso etc.) para tornar-se imagem.

Com isso, uma(s) de nossas primeiras perguntas seria(m) “o que da fotografia analógica/digital é reconhecido na IGP justificando tal comparação e, principalmente, o que isso diz dos dois ‘modos’?”. Correlato, o questionamento “o que da IGP, enquanto elemento e nó na rede fotográfica, diz de (re)configurações e distinções na área, incluindo manifestações de um ‘campo expandido’?”. Por fim, a reflexão sobre “que potencialidades a IGP traz ao campo, não se resumindo a mera repetição/imitação?”. Mais que respostas a tais indagações, neste texto buscamos estopins à reflexão, *provocações* que articulem *processos*, por vezes fechando argumentos com interrogações.

No plano geral, nosso tema seria a relação entre Fotografia (a ecologia de produção, circulação e pensamento do campo), *Games* (o jogar e ressignificações disso) e Tecnologias Digitais (contextos de sociabilidade marcados por elas), tendo a IGP como interseção em um cenário de arte contemporânea. Para nos aproximarmos disso, entretanto, não falaremos *sobre* o “objeto” IGP observando do exterior, mas o pretendemos como “modo de pensar”, de gerar e processar conhecimento, tendo nossa experimentação artística como sustentação.

Como paradigma científico – o “o que é uma pesquisa acadêmica?” – e ontologia tecnossocial, partimos do pensamento de Bruno Latour, a *teoria ator-rede* ou *ontologia do actante-rizoma* (LATOURE, 1994). Considerando que já a trabalhamos anteriormente⁴, tratemos tal referência aqui de forma resumida, sendo fundamento de nossa visão sobre a relação entre seres humanos e agentes não-humanos, participantes de *redes* de elementos materiais e conceituais em vivências, digamos, co-evolutivas. Nesse aporte, afastamo-nos de “essencialismos”, preferindo uma “fenomenologia materialista” (experimental; histórica e socialmente referenciada), evitamos falar sobre “os Videogames” de forma abstrata. A ênfase seria para análises situacionais e nem sempre generalizáveis, tendo em mente que, à *aproximação* de fenômenos, percepções distintas não são necessariamente autoexcludentes. Igualmente, por já termos abordado uma contextualização histórica dos jogos e dos estudos no campo⁵, optamos por dispensar isso aqui, assim como um debate maior sobre “as

⁴ Ver, entre outros, FERREIRA, Leonardo. Teoria Ator-Rede I: Críticas (à Cartografia de Controvérsias). Simsocial. Salvador. 2013. Disponível em: < http://gitsufba.net/anais/wp-content/uploads/2013/09/13n1_teorias_49474.pdf > . Acesso em 20. Set. 2023.

⁵ Ver FERREIRA, Leonardo. A experiência do espaço em jogos eletrônicos: cidades em *Skyrim*, *Sleeping Dogs* e *Aion*. Dissertação de Mestrado. 2014a. Disponível em: < <https://goo.gl/92tJV> > . Acesso em: 20 set. 2023.

Tecnologias” e a relação delas com a humanidade, conforme o próprio pensamento latouriano.

Quanto à estruturação do trabalho, dedicaremos o Capítulo 2 a entender a IGP. Partiremos de Cindy Poremba, a qual, ao lado de outras referências trazidas, tem a ideia de *remediação* como ferramenta de análise. Tentaremos avaliar o quanto desse viés nos é útil ou deixa de abarcar problemas importantes à nossa investigação. Aprofundando em questão do produzir imagens em jogos, falaremos sobre o conceito de *programa* em Latour, visando articulá-lo a certos modelos de jogos e a como a indústria tem lidado com a IGP. Na sequência, traremos pontos sobre a realidade fenomênica dessas imagens, finalizando com um esforço para cartografar algumas das redes em relação às quais a IGP estabelece laços.

O Capítulo 3 orbitará a *pós-fotografia*, por compreendemos que nas discussões sobre configurações atuais das imagens (produção, circulação, pensamento...) podemos encontrar questões de nosso interesse artístico-acadêmicos. Apresentando perspectivas favoráveis e desfavoráveis ao termo, trazemos de Ronaldo Entler a Joan Fontcuberta. Faremos outras observações sobre a ontologia das imagens digitais numa perspectiva de dados algorítmicos manifestos em telas em comparação à sensibilização por luz, levado em conta sociabilidades relacionadas a tais condições.

Ao Capítulo 4, propomos articular IGP e *pós-fotografia* a outros pontos sobre imagens relacionados à nossa poética, apresentando influências que de alguma forma sustentam nosso discurso: com Georges Didi-Huberman, traremos um ensaio sobre o ver/o visível nos jogos; com Philippe Dubois estabeleceremos uma conexão entre vídeo e *games*, incluindo a ideia de *dispositivo* conforme desenvolvida por Cezar Migliorin; voltaremos a questões sobre a natureza numérica das imagens digitais com Lev Manovich; e finalizaremos com questões sobre o virtual digital e o físico com André Lemos. Tudo tendo nossa produção como modo de reflexão.

2 IN-GAME PHOTOGRAPHY

Imagem 3: “Talen-Jei”. Série *Agentes Autônomos, Agentes Anônimos* (FERREIRA, 2012a)⁶.



Ativar um *game* e “ao invés de”⁷ jogar conforme intentado por quem o desenvolveu, utilizar recursos externos, como o botão *printscreen* (captura de tela) de computadores, para duplicar o visto no ecrã, produzindo imagens do que se passa sem a necessidade de uma câmera apontada ao monitor. Isso ao reconhecer-se harmonias de elementos visuais (linhas, cores, formas, volumes...), significações (momentos “dignos de nota”) etc., a despeito do risco “perder” a partida. Tal foi o proceder específico de *Agentes Autônomos, Agentes Anônimos* (FERREIRA, 2012a – imagem 3)⁸ – ou apenas *Agentes* – e a base geral da *in-game photography* (IGP), fenômeno sobre o qual dedicaremos estas páginas. A IGP, entretanto, não se resume a isso. Não raro é possível acessar ferramentas incorporadas que desabilitam funções de combate, adicionam texturas fotográficas e outros recursos embutidos nos jogos em vista de demandas do mercado. Ou mesmo recorrer de *hacks* (alterações não-autorizadas à estrutura de programas). Conforme apresentaremos, há muitas variantes, misturas e intenções classificatórias no campo, dificultando um conceito fechado.

Agentes (2012a) foi o trabalho com o qual inauguramos nossa poética. Tal qual Pascal Greco (2021) em *Place(s)*, o “impedimento” – sem recursos para uma câmera ou tempo para

⁶ Salvo indicação contrária, todas as imagens são de autoria nossa e retiradas de nosso arquivo pessoal.

⁷ Ou não, como discutiremos na relação programa/antiprograma. Ver tópico 2.2.

⁸ Ver <https://autononimos.tumblr.com/> Acesso em: 20 Set 2023

o campo físico – nos impeliu à área⁹, mais especificamente a *The Elder Scrolls V: Skyrim* (BETHESDA, 2011), ou simplesmente *Skyrim*, jogo de fantasia medieval europeia. Nele, fizemos 144 retratos com personagens controlados pela inteligência artificial do *game*, “agentes autônomos”, focando naqueles que, “anônimos”, não possuíam peso à trama principal (uma guarda, um cozinheiro...). Pontuamos que, salvo exceções, *games* não se comportam como “maquetes” virtuais onde elementos (“bonecos”, objetos, cenários) são dispostos como se bem deseje. Como lembra Poremba (2007, p. 51), mesmo na franquia *The Sims* (MAXIS, 2000), famosa pelas possibilidades de customização de avatares e construção/decoração de cenários, é preciso “manobrar” a I.A. de entidades e as funcionalidades gerais do produto, que muitas vezes ignora comandos ou executa ações contrárias a eles, atuando de forma “semi-independentemente” conforme uma série de variáveis codificadas.

O que nos atraiu a *Skyrim* (BETHESDA, 2011), além de paisagens que aludiam à natureza, foi o como os elementos performavam um espaço, tema de nossa pesquisa à época: ao caminharmos virtualmente pelo ambiente tridimensional, conseguíamos, modificando nossa posição – nosso *ponto de vista* –, propor correlações visuais entre diferentes partes em um enquadramento, com o monitor servindo como a “janela” de uma câmera.

Destacamos o papel de NPCs (*non-playable/player characters* – “personagens não jogáveis/de jogadores”). De comportamentos controlados pelo computador, exibiam não só *padrões* complexos para simularem a “vida” de vilarejos e castelos (agindo como se varrendo, manejando ferramentas e migrando entre localidades/tarefas com o tempo), mas principalmente ao *quebrarem* tais ciclos. Dessa forma, nossa presença ou demais “obstáculos” – incluindo outros NPCs “fora de rota” – eram motivo para desvios, “olhares contemplativos” e outras interações. Procurávamos então flagrantes de tais rotinas, produtos semelhantes a fotos que posteriormente passavam por pós-produção, incluindo a conversão para o P&B.

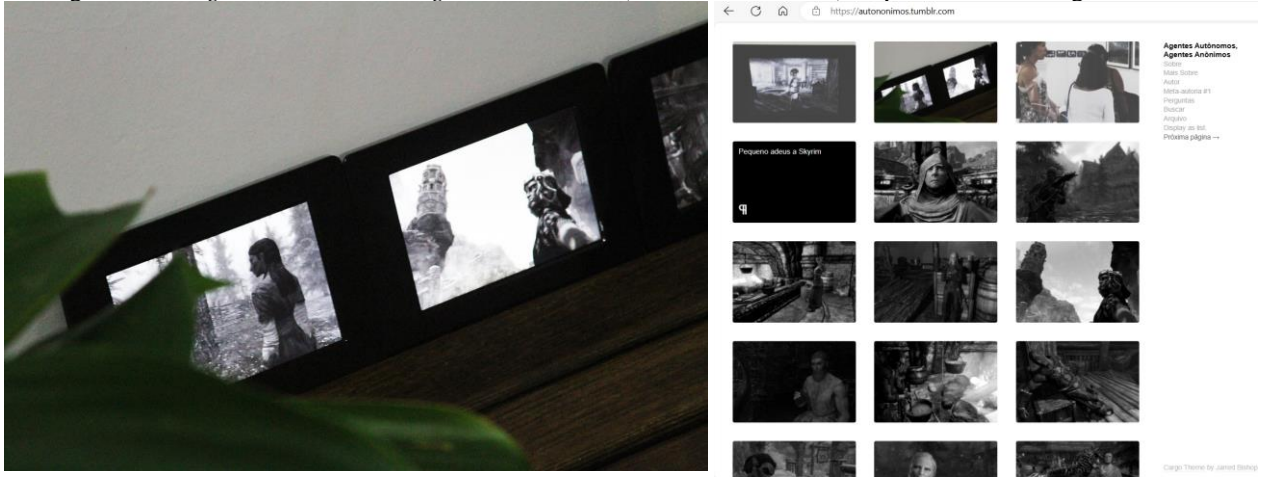
Nessa época inicial, pensávamos muito sobre a natureza das imagens informáticas, por um lado sendo dados manifestando-se fenomenicamente enquanto jogos interativos digitais, mas também os retratos disso, os quais, sem captura de luz, eram mais “amostras” digitais de estados de processamento, igualmente dados que precisavam ser manifestos através de algum *output* (por exemplo, serem exibidos em telas) para serem visualizáveis. Decidimos então que *Agentes* (FERREIRA, 2012a) seria melhor experienciado também em formato eletrônico – não impresso –, em porta-retratos digitais (quando em galerias) ou na *web* (imagens 4 e 5),

⁹ Outra versão de tais discussões pode ser encontrada em Ferreira (2014a, 2018c e 2018d).

onde constavam nomes, localidades e profissões pressupostas de cada personagem.

Em *Agentes* (FERREIRA, 2012a), as discussões descritas podem não ser evidentes ao observamos as obras. Da mesma forma, há questões sobre a IGP só explícitas se acompanhadas de um discurso específico. É com essas observações em mente que começaremos os debates.

Imagens 4 e 5: *Agentes Autônomos*, *Agentes Anônimos* (FERREIRA, 2012a) respectivamente em galeria e *web*.



2.1 Uma (não) definição

No pensamento de Bruno Latour, denunciando o que seria um caráter arbitrário das “caixas” classificatórias da modernidade, uma ilusão (didática?) de separações entre entes e a exclusão de *híbridos* – o que não se encaixa –, mais que definir limites a fenômenos, o interessante seria mapear conexões. Fala-se, logo, de *redes* de entidades humanas e não-humanas e dos *nós* estabelecidos entre elas em cartografias nas quais recomenda-se ouvir, literalmente e figurativamente, as partes envolvidas, os caminhos que apontam, incluindo contradições, *controvérsias*. Nesse sentido, *Point and Shoot: Remediating Photography in Gamespace*¹⁰, de Cindy Poremba (2007), nos parece um nó relevante, mesmo não sendo “fundador” do campo de estudos sobre IGP. A importância se daria pela relação dela com a área – sendo não só pesquisadora, mas criadora de jogos e curadora – e por ser um dos primeiros artigos sobre o tema com projeção, tornando-se referência a trabalhos posteriores, que constroem partindo dele e não mais só de textos sobre a fotografia com câmera ou de discussões sobre outros aspectos dos *games*. Vladimir Rizov (2021), por exemplo, descreve a falta de produção de peso até Poremba, apontando a importância de estudos posteriores como os de Seth Giddings, de 2013; Christopher Moore, de 2014; Ivan Rokošný, de 2018; e Winfried Gerling, de 2018; além de Marco de Mutiis e Sebastian Möring (2019), que também reconhecem o cenário descrito, considerando Poremba “pioneira” e valiosa, apesar de proporem outras perspectivas.

Poremba (2007), tal como parte de quem a revisa, aborda a IGP pelo viés da *remediação* em Jay David Bolter e Richard Grusin, pautando o como tecnologias digitais transformam a fotografia, debruçando-se no que está presente nos modos anteriores e é transposto para novas formas, em um fluxo retroalimentar no qual a percepção do conjunto reconfigura-se com tais adições. Poremba (2007, p. 49) atenta-se ao que coincide, repete e ecoa na IGP, pensando “o que essa redundância nos ensina ao mesmo tempo sobre o papel cultural da fotografia e o meio em constante evolução dos jogos digitais”¹¹. Encaramos, porém, tal perspectiva com ressalvas. Primeiro, pois acaba servindo como ferramenta à leitura de exemplos *a posteriori*, oferecendo um sistema classificatório – ou seja, “caixas” – que seria aprofundado, modificado ou substituído em estudos como os de Möring e Mutiis (2019)

¹⁰ “Apontar e Disparar: Remediando a Fotografia no Espaço de Jogos”. Note-se a ambiguidade do termo “shoot”, significando tanto o uso da câmera (foto/cinematográfica) quanto de armas. Sendo os jogos por vezes associados à violência, não é incomum textos que problematizem essa polissemia. Möring e Mutiis (2019, p.73), contra-argumentam que fotografar seria menos sobre *apontar* e mais sobre *enquadrar*.

¹¹ *What does this redundancy teach us about both the cultural role of photography and the evolving medium of the digital game?*

ou naquilo que Rizov (2021) nomeia não de IGP, mas de *videogame photography* (VPG). Segundo pois essa linha, tal qual Rizov (2021), ao interessar-se pelo imaginário geral da fotografia, não se fixa no termo/na ideia de IGP como trabalhado por nós. Analisam, assim, também o cartaz de “procura-se” na parede de um jogo do “Velho Oeste” estadunidense, referência a usos do meio em tal época; a fotocópia que nós, “agentes secretos”, temos que recuperar de uma base governamental; o *flash* usado para “cegar” um inimigo ou o “flagrante jornalístico” de um monstro que precisamos para passar de fase. Poremba (2007) chega a dividir em ações para vencer jogos utilizando fotos enquanto *conteúdo* (provar a existência de um “Pokémon” raro) ou *prática* (usar a “regra dos terços” para enquadrar cenários). Noutras palavras, incluem correlações como “missões de jogo”, “referências à fotografia” e tudo que diga algo – qualquer coisa? – do campo. Isso de forma sutil ou explícita, no plano mais narrativo (interpretar uma “fotógrafa investigativa”, mas cujas ações se resumem a atirar) ou da jogabilidade (pontuar acionando a representação de uma câmera a certos objetos), *não se fixando ou resultando na produção de imagens que saiam do contexto das partidas*.

Numa visada sobre remediação também ampla, mas sem incluírem exemplos como os de Rizov e Poremba, autores como Möring e Mutiis (2019, p. 70-71) focam no “como o meio dos videogames se apropria (*affords*) e limita as possibilidades fotográficas e como a fotografia se desdobra sob as condições de jogabilidade”¹². Incluem, entretanto, câmeras voltadas ao monitor, fugindo ao “diferencial” da IGP. Em suma, por mais que tais estudos nos ajudem, usualmente *afastam-se do nosso corpus de imagens in-game, mas geradas e circuladas em aproximação à economia fotográfica*. Mas talvez mais importante que uma disputa sobre a nossa compreensão, valeria considerar que praticantes de IGP, de forma amadora ou artístico-profissional – como Pascal Greco –, não chamariam de *in-game photographer* alguém cuja produção utilize câmeras físicas ou “apenas” vença *games* usando uma arma em formato de câmera para congelar o tempo ou revelar inimigos invisíveis.

Exemplificando essas questões, trazemos duas obras nossas. Em uma, *Insta-game* (FERREIRA, 2013 – imagem 6)¹³, IGP’s figuravam na plataforma social *Instagram*, pensada como galeria móvel, de acesso diferenciado ao de museus tradicionais. A utilização de filtros e outros recursos do aplicativo faziam parte da estética. Já em *Instagame – Variações* (FERREIRA, 2014c – imagem 7)¹⁴, adicionamos outros mediadores: com um celular de baixa

¹² [...] *how the medium of the video game affords and limits photographic possibilities and how photography unfolds under the gameplay conditions*.

¹³ Ver <https://www.instagram.com/instagame0/> e <https://insta-game.tumblr.com/> Acesso em: 07 Set 2023

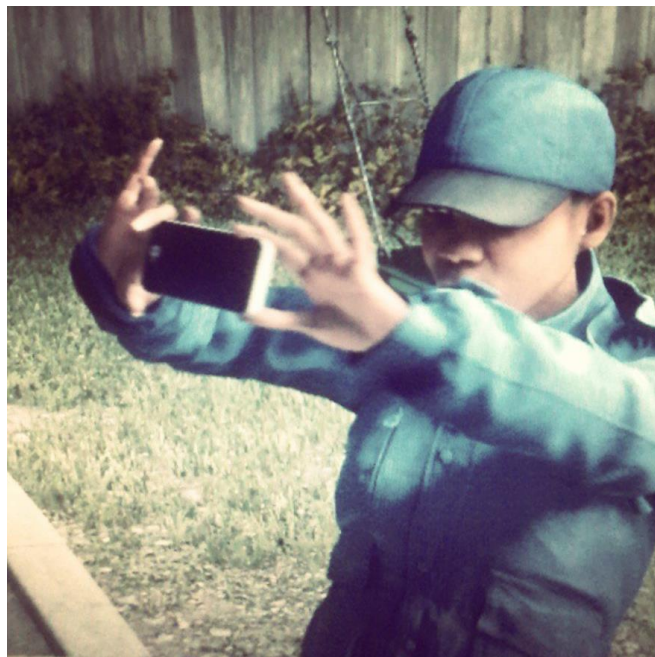
¹⁴ Ver https://www.instagram.com/instagame_variations/ e <https://instagamevariations.tumblr.com/> Acesso em: 07 Set 2023

resolução, “cliquamos” o monitor, incluindo os (de)efeitos visuais disso, de poeira a distorções cromáticas pela disparidade entre a malha de *pixels* da tela e a do sensor da câmera. Devido a essa diferença de aparato, na *ficha técnica* do último definimos o suporte como *fotografia digital*, não IGP – videogames entravam como “tema” do ensaio.

Imagem 6: Sem título (FERREIRA, 2013). Série *Insta-game*.



Imagem 7: Sem título (FERREIRA, 2014c). Série *Instagame – Variações*.



Outro fator a se considerar na nossa produção é que as redes sociais são vistas como lugares de publicação independente, com a maioria de nossas obras não passando pelo crivo do circuito de arte institucionalizado, encontrando em tais espaços o canal de vazão às nossas problematizações para além de editais e outras seleções (mesmo que não nos neguemos a participar deles), encerrando ciclos criativos – ao postarmos uma ideia no *Instagram*, podemos deixar aquela questão e partir a outra no nosso próprio tempo.

Voltando a Möring e Mutiis (2019), afora divergências nossas com a concepção deles, encontramos neles a *captura artística de telas* (*artistic screenshotting*), “categoria” da IGP que incluiria de *printscreens* ao abordado uso de câmeras. Nela “o jogo de origem vira um meio para expressar uma ideia particular fotograficamente [...] o qual pode ser alterado pra criar arte”¹⁵ (MÖRING; MUTIIS, 2019, p. 83). Apontando pioneiros como Duncan Harris, os pesquisadores citam projetos como o catálogo de IGPs *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, de 2006, com um dos autores, Matteo Bittanti, afirmando que elas não apenas “documentam”, mas expressam algo.

Em outra categoria, Möring e Mutiis (2019, p. 84) apresentam *foto mod[ificação]s* (*photo modification[s]*), pressupondo alteração anteriores na programação como forma de realizar IGPs. Para além do “*screenshotting* enquanto prática artística, alguns artistas usam abordagens mais extensivas e complexas modificando parâmetros centrais do jogo, intervindo diretamente no nível da manipulação de códigos”¹⁶, desativando inimigos, permitindo “voo livre” e assim por diante. Eles exemplificam com *DoD*, de Kent Sheely, no qual ele emula as fotografias do desembarque de “tropas aliadas” na II Guerra Mundial feitas por Robert Capa. Além da granulação de tais imagens históricas – “erros” de revelação –, imitadas nas IGPs como analogia à experiência física, ele modifica um jogo retirando a arma do avatar e convertendo o botão de atirar no ativador do *printscreen*. Ele, além, não desativa as I.A.s inimigas, assumindo o papel de um fotógrafo de guerra, mantendo – salvo proporções – a tensão de sobreviver a tiroteios. Os autores diferenciam ainda esse *mod* de outros, como o *plugin CameraCraft*, para o jogo *Minecraft* (MOJANG, 2009), habilitando *players* a fazerem diegeticamente (adicionando no jogo o item “câmera”) fotos que já eram possíveis extradiegeticamente (com o *printscreen*). Mencionaríamos também *mods* gráficos, alterando condições de luz, texturas etc., mesmo que, até certo ponto, não alterem a estrutura dos *games*

¹⁵ [...] *the source game becomes the medium to express a particular idea photographically [...] which may be altered to create art.*

¹⁶ [...] *screenshotting as an artistic practice, some artists take more extensive and complex approaches by modifying core game parameters, intervening directly at a level of code manipulation.*

– questão relevante ao nosso próximo tópico.

Partindo do interesse nos processos, e não na análise das obras resultantes, entendemos que tais alterações seriam mais “procedimentos” que “categorias”, da mesma forma que não separaríamos aprioristicamente, por uma suposta “pureza”, imagens “cruas” (“sem manipulação” – além das próprias ao processamento de dados) daquelas pós-processadas em programas de edição. O que não é negar que, a depender de como cada artista/proposta lide com essas diferenças, elas sejam tão relevantes (ou mais) que o “produto final”, levando trabalhos a direções diversas quanto a entendimentos, discussões ou experiencição. Porém tais distinções *não necessariamente* se impõem como questões. No fim, a IGP poderia ser uma *mistura* (o *híbrido* em Latour?) entre o jogar e a manipulação do aparato “videogame” etc., incluindo instâncias apartadas do *game*, como a aplicação de filtros do *Instagram*.

Sobre esse “espaço de manobra”, há um ponto crucial à prática, debatido de forma recorrente: o como a IGP pode se desenvolver *contra* (mas, mesmo assim, *jogando com*) o *design* original do *game*, o qual impele em uma direção, de modo que fotografar viria subversão (ora maior, ora menor) das condições propostas. Outras vezes, há um *incentivo*, com a estrutura favorecendo a prática. Falemos sobre isso agora.

2.2 Jogo/Contra-Jogo

Salvo especificidades de cada pensamento, a ideia geral de *programa*, mesmo que atendendo por outros nomes/lógicas/definições, é cara à filosofia dos aparatos tecno-sociais de Vilém Flusser a Bruno Latour, de Martin Heidegger a Donald Norman. Algo que, do panóptico/arquitetura da vigilância em Michel Foucault ao *game design* – entendido não como “estilo visual”, mas a forma de todos os elementos, fundamentados nas regras, *proporem* uma experiência –, não se resume a *softwares*/programas de computador. Ela diz dos traços embutidos, intencionalmente ou não, em um “objeto” material ou conceitual, de marcas físicas a tabus culturais, disponíveis à interação dele com outras entidades humanas e não-humanas. Isso para (tentar) direcionar (ou restringir) a uma relação previamente idealizada (LATOURE, 1994). Basta aludir à discussão de Heidegger (1987) sobre a “martelidade” do martelo, o que o faz ser o que é: em suma, há “algo” – de ordem estética, *sensual*/que afeta nossos sentidos – na manifestação fenomênica dele¹⁷ que nos leva a pegá-lo pelo que reconhecemos por cabo e usar o lado resistente para bater pregos; “algo” nessa configuração ao mesmo tempo indica que ele pode ser usado como arma; por outro lado, mesmo não parecendo ser do intuito de quem o desenvolveu, não há o que nos impeça de usá-lo como peso de papel. Outros usos, como ameaça simbólica (preso à parede mas nunca usado, com a mera “possibilidade” de o ser já trazendo efeitos), ícone de força etc. o orbitam, independente da função original. Mas dificilmente esse “algo” nos faz olhar para o martelo e concluirmos ser ele adequado como recipiente d’água.

Quanto ao desenvolvimento de aparatos, conforme já proposto em Pierre Lévy (1999, p. [4]), “uma técnica não é boa nem má (isto depende dos contextos, dos costumes, dos pontos de vista), nem neutra (já que ela é condicionante ou constringente, já que ela abre aqui e fecha acolá o leque de possibilidades)”¹⁸, de modo que, como qualquer elemento de um amálgama, *afetam* o conjunto. Compilações acadêmicas como *Shaping Technology/Building Society* (BIJKER; LAW, 1992) exemplificam o como diversas tensões de um processo de criação (do projeto inicial às adaptações para a manufatura; do produto distribuído em um mercado aos ajustes à legislação e cultura de outro – o mesmo valendo a conceitos etc.) deixam as respectivas marcas, as quais podem ser *vetores* dos mundos em disputa neles. Por exemplo, ao

¹⁷ Para o autor, haveria pontos não-acessíveis à experiência corpórea direta, *metafísicos*.

¹⁸ Apesar dessa não-neutralidade, o autor questiona a ideia de “impacto” das tecnologias, alegoria “balística” que as trata como algo externo ao humano.

criar-se uma câmera pensando a pele branca como “padrão”¹⁹ e definindo as classes altas como público alvo, o resultado poderia ser um filme fotográfico cuja calibragem não faz jus a pessoas negras. Estas, por questões de distribuição econômica etc., poderiam não conseguir pautar as próprias necessidades. Isso poderia promover situações como a menor circulação de imagens de tal população e a não-inclusão dela no imaginário de beleza. O “algo” do martelo seria racista.

Ao circularem, essas tecnologias, com as demarcações prévias não-neutras delas, podem entrar em contato com agendas outras, que poderão tanto seguir essas indicações quanto encontrar usos inesperados/subversivos. Dentro disso, Latour (1994) admite *programas fortes* e *fracos*, respectivamente quando se tem sucesso em enfatizar usos/impedir desvios ou, ao contrário, quando a apropriação modificadora – ou *anti-programa* – dá-se com menos esforço.

Ao desenvolvimento de *games*, o diferencial às ideias de programa/anti-programa seria que ambientes virtuais informáticos possuiriam variáveis, até certo limite, controláveis. Ou seja, um martelo designado como ferramenta não poderá ser usado como arma, a não ser que alteremos os códigos. Assim, considerando a parcela de *players* sem habilidades para tanto/jogos que não permitem modificações, parte da realização em IGP pressupõe o uso criativo de elementos dados, de modo que “a produção dessas imagens *still* estende-se além da jogabilidade esperada, em uma produção independente por parte de jogadores” (PORE MBA, 2007, p. 51)²⁰, mas constricta pelo programa/design original. Möring e Mutiis (2019, p. 83-84) narram da seguinte maneira um projeto em IGP do artista Kent Sheely:

Sheely descreve a performance dele como uma subversão das condições de jogabilidade: “eu abandonei o papel violento em que a narrativa do jogo inicialmente me colocou, escolhendo, ao contrário, sair e tirar algumas fotos legais do expansivo mundo do jogo”. Ao invés de preencher o papel implícito ao jogador, Sheely aparentemente jogou contra as expectativas do jogo. Entretanto, pode-se argumentar que Sheely jogou dentro das restrições do jogo, pois [... o jogo] produz um jogador vagante tanto quanto um jogador que segue a estrutura pré-designada das missões. [...Sheely] ainda jogou com o jogo, enquanto ainda estava sujeito às condições da jogabilidade. Similar a uma andada física [*actual*] pela cidade, Sheely precisou se atentar ao tráfego e garantir que o personagem dele não seria atropelado por um carro de modo que ele pudesse tomar fotos.²¹

¹⁹ Tal narrativa é parte da história da fotografia, incluindo o como pressões do mercado de móveis – que precisava de mais gradações de tons madeirados – foi fundamental à “recalibragem” de filmes a peles negras.

²⁰ [...] *the production of these still images extended beyond expected gameplay into independent player production.*

²¹ *Sheely describes his performance as a subversion of the gameplay condition: “I abandoned the violent role in which the game’s narrative initially placed me, choosing instead to go out and take some nice photos of the game’s expansive world.” Instead of fulfilling the role of the implied player, Sheely seemingly played against the game’s expectations. However, one could also argue that Sheely played within the game’s constraints, for the [...] produces a free-roaming player just as much as a player who follows the pre-designed quest structure. [...] still played with the game, while still being subjected to the gameplay condition. Similar to an actual walk through a city, Sheely needed to heed the traffic and ensure that his game character would not be run over by*

A IGP pode, dessa forma, tanto pressupor desvios mínimos, como “clique” lances bem-sucedidos em uma partida de basquete virtual²², quanto uma completa quebra de configurações dos códigos ou da situação de experiência²³. Como exemplo – não necessariamente pensando IGPs –, em produtos “minimalistas” como *Pong* (ATARI, 1972 – imagem 8), opções de subversão da jogabilidade seriam limitadas, sobrando pensar fora dela²⁴: celofane na TV, acrescentando cores, ou substitui tal caixa pela projeção na lateral de um prédio; trocar o *joystick* por medidores de sinais elétricos do corpo ou de voz; acoplar aparatos que alterem a transmissão (como imãs na tela), acrescentando efeitos visuais etc.

Imagem 8: *Pong* (ATARI, 1972). O jogo consiste em duas barras (raquetes) e um quadrado rebatido de um lado a outro em um “campo” dividido por uma linha serrilhada. No topo, a pontuação de cada *player*.

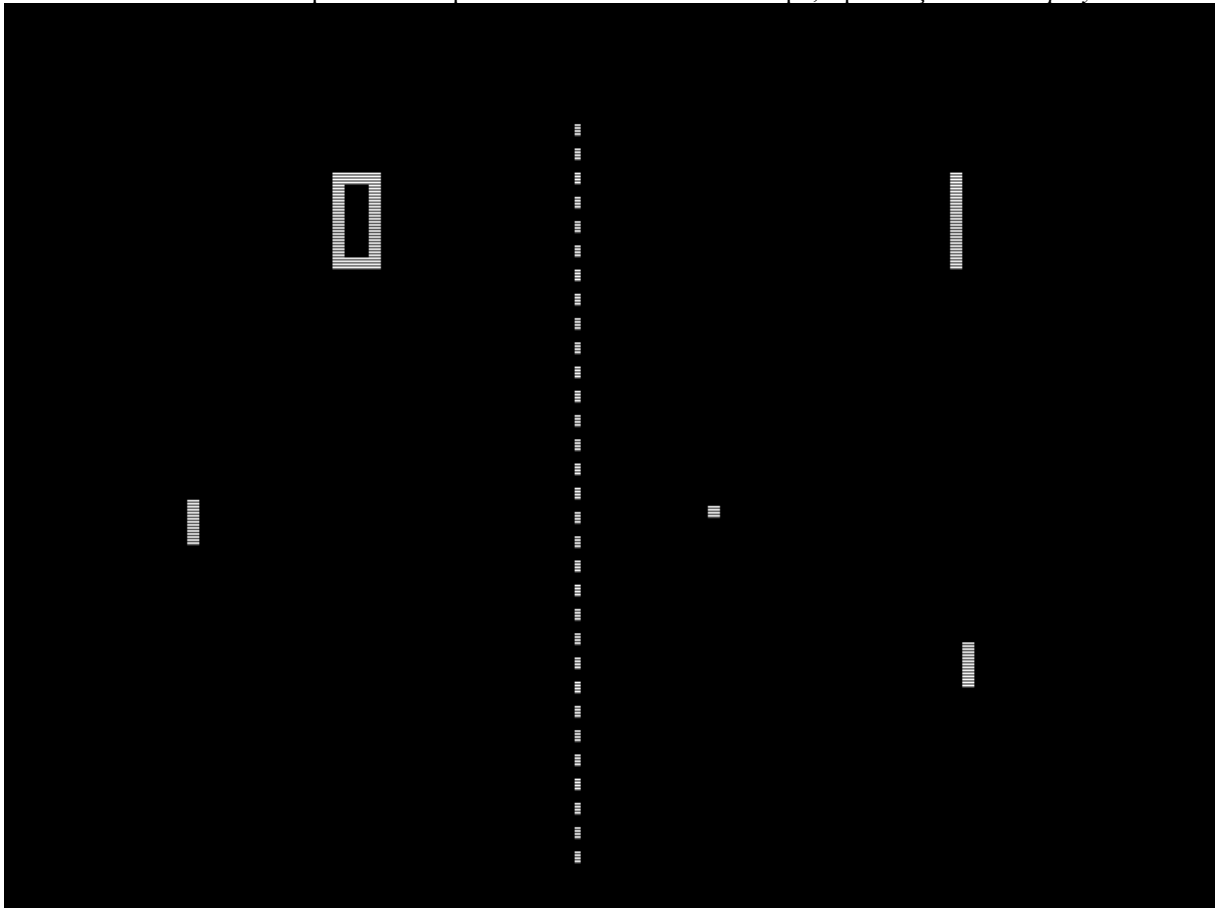


Imagem retirada da internet.

cars so that he could take photographs.

²² Pressupondo que a produtora não tente impedir a reprodução de imagens por conta de direitos autorais ou limitar certas condições para, por exemplo, não permitir conteúdo sexualmente sugestivo em jogos infantis.

²³ Voltaremos a esse ponto no tópico 4.2, ao falar de subversões do dispositivo videográfico.

²⁴ Latour provavelmente não separaria as instâncias do *gameplay* e do aparato que o suporta (o qual pode variar, tendo-se um “mesmo” jogo no PC, em um *console* específico etc.), mas reconhecendo a diferença entre elas, considerando uma questão de *zoom* na rede.

Sobre ressignificação em jogos, Katie Salen (2002, *apud* POREMBA, 2007, p. 51) fala em *jogar transformativo* (*transformative play*), “reapropriando o jogo para acomodar expressão criativa”²⁵. Rizov (2021, p. 58) inclui no conceito desde a edição de arquivos ao aumento da qualidade gráfica para além da capacidade da máquina, tornando o *game* “injogável”²⁶ – o que de certo modo ultrapassaria o âmbito do *gameplay*.

Seja como for, tais considerações circulam a ideia de *anti-programa*. Mas a IGP *pode fazer parte* do intuito do *game design*. “Modos de fotografia” são saídas, interrompendo a ação do jogo e permitindo maior liberdade de movimento (atravessando-se paredes etc.). Conforme explicam Möring e Mutiis (2019, p. 79), “suspenso no tempo e livre das restrições espaciais, o fotógrafo está livre para explorar o mundo do jogo como se isso fosse um ‘momento fotográfico estendido’”²⁷, problematizando o conceito de instante decisivo em Henri Cartier-Bresson. Chega-se a emular de diferentes lentes à amplitude da área focada e (d)efeitos, colorações sépia etc. Os pesquisadores (MÖRING; MUTIIS, 2019, p. 72) pontuam que tais modos extrapolam as categorias de Poremba (tópico 2.1) ao *não serem momentos de jogo*²⁸, mas “intervalos” sem relação com os objetivos do *game*, não se “vencendo” ao criar tais imagens. Möring e Mutiis (2019, p. 86), assim, separam em categorias distintas os “modos de fotografia” (enquanto *programa*) da citada *captura artística de telas* (*anti-programa*), considerando a última mais “independente” pelo uso de estratégias próprias.

Uma das razões para o investimento de produtoras em opções fotográficas em jogos seria, conforme Möring e Mutiis (2019, p. 78-79), que ao construírem *online* as próprias identidades enquanto *players*, postando personagens/jogos favoritos etc., as pessoas promoveriam “uma eficiente ferramenta de publicidade coletiva”²⁹, uma “divulgação gratuita” (MÖRING; MUTIIS, 2019, p. 69) que incluiria a própria amostragem da potência gráfica de jogos e plataformas. É importante salientar, entretanto, que a IGP não se restringe ao fotorrealismo, com espaço a estilos cartunescos, antigos/vintage, minimalistas e assim por diante. Além, se, ao longo dos anos, é possível reconhecer um aumento na *potência gráfica máxima* dos videogames, isso diz respeito à quantidade de elementos concomitantes na tela, à física da iluminação, à I.A., ao número de *pixels*/tamanho da tela, aos quadros por segundo etc.

²⁵ *reappropriating the game to accommodate creative expression.*

²⁶ Tal qual um filme precisa de ao menos 24 quadros por segundo para a ilusão de movimento, por vezes o computador não consegue *gerar* as imagens em tempo hábil, quebrando a fluidez. Além, com um *delay* muito grande, a relação *input/output* de apertar botões e receber a respostas pode perder completamente a sincronia.

²⁷ *Suspended in time and freed from spatial constraints, the photographer is free to explore the gameworld as if it was an ‘augmented decisive moment’.*

²⁸ Haveria uma diferença entre “jogos” (*ludus*) ou cenários para “brincadeiras” (*paidea*), resumindo *grosso modo* a discussão seminal de Gonzalo Frasca em *Ludology meets Narratology*, de 1999, sobre os *game studies*.

²⁹ [...] *a well-functioning crowd-sourced publicity tool.*

Assim, a depender da situação, gráficos *pixelart* (pontilhado com os “quadrados” dos *pixels*) podem exigir mais de computadores que imagens “realistas”, de modo que discordamos da ideia de “evolução visual” enquanto crescente, com o “realismo ótico de inspiração renascentista” no topo. Isso é verificável, por exemplo, em jogos atuais que *preferem* estilisticamente visuais como o *retrô*. A relação entre IGP e fotografia não se daria apenas na “confusão” entre algo partir do físico ou do digital, com aprofundaremos no tópico 2.3.

Para finalizar o presente tópico, pontuamos duas tendências dos *programas* de jogos. Conforme discutimos (FERREIRA, 2014a), há um paradigma em *games* como os do notório *Super Mario* em que elementos interativos (inimigo, objetos móveis...) seguem padrões regulares e de fácil reconhecimento. Passar de etapa pode significar entender regularidades e sincronizar ações. Essa previsibilidade pressupõe que, em geral, seja possível vencer uma mesma fase 100 vezes repetindo os exatos mesmos passos. Afora dificuldades nessa “coreografia”, *re-encenar* momentos para fotos pode ser difícil, mas não inalcançável. Por outro lado – inclusive por mudanças de potência tecnológica –, muitos produtos contemporâneos funcionam diferentemente (não excluindo o reconhecimento de padrões), com ciclos não só mais longos e complexos, mas com *loops* de diferentes entidades interferindo uns nos outros, havendo, além, processos de *randomização*³⁰ para complexificar a equação. Assim (FERREIRA, 2014a), jogos como *Skyrim* (BETHESDA, 2011) acabam sendo grandes *sistemas*, plataformas para comportamentos *emergentes*. Neles, a equipe de programação, apesar de desenhar “rotas” (não só de movimento, mas de interação), não se preocupa mais em *prever todas as possibilidades* de colisão entre elementos. Prefere-se tanto observar *a posteriori* problemas maiores que mereçam correção, mas, principalmente, entende-se que parte da diversão é justamente provocar “acidentes”, indo de fazer inimigos lutarem entre si a improvisar jogos dentro dos jogos (um balde virando cesta a ser acertada com frutas...), encontrando formas alternativas de vencer (por exemplo, não matando inimigo algum) ou... compondo cenas “únicas e irrepetíveis” para fotografar.

Numa analogia, é como se alguém criasse um conjunto de dados numerados de seis lados. Tendo em mente o número de peças, pode-se prever que o resultado estará entre um mínimo (a soma de todos os “1s”) e um máximo (todos os “6s”). Quaisquer desses resultados, por mais que “aleatórios”, seriam “previsíveis”. Mas e se, ao lançar os cubos, eles formarem a silhueta do mapa de um país, empilharem-se de maneira semelhante a uma casa ou um deles

³⁰Sendo os computadores máquinas de cálculo, precisam basear-se em “funções matemáticas/lógicas”, não produzindo resultados aleatórios em sentido estrito, podendo, no máximo, usar equações cuja complexidade torna os padrões finais inescrutáveis.

equilibrar-se perfeitamente balanceado em uma das quinas? Por mais que “algo” no *design* desse abertura a tais resultados, isso não era intentado ou esperável. De forma semelhante, até que ponto falhas, mesmo que não planejadas, seriam *parte do design*?

Dessas observações, trazemos dois pontos. Primeiro, haveria um lugar peculiar sobre a *autoria* nesses *programas/sistemas*³¹. Se, como mencionado, crio um jogo em um jogo³², quem leva os créditos? E quanto a IGP? Sobre tal pergunta, lembramos o que foi exposto: vistas como divulgação, o comum é empresas deixarem a produção livre, quando não a incentivando. Da nossa experiência realizando peças artísticas, procedemos com a creditação de tais instituições como criadoras dos jogos, mas afirmamo-nos como criadores (ou co-criadores) das imagens em si³³. Segundo, como apresentamos (FERREIRA, 2014a), alguns jogos possuem um ideal de “imprevisibilidade” dos eventos como dado do real. Disso inferiríamos uma qualidade *documental* a algumas IGPs, posterizando momentos que não se repetirão. Mas a questão sobre “realismo” não se encerra aí, com veremos a seguir.

³¹ A questão da autoria aparecerá, sob diferentes perspectivas, esporadicamente ao longo do texto. Nos deteremos um pouco mais sobre ela no tópico 4.3.

³² A relação entre *programa*, *anti-programa* e *autoria*, no sentido de criação a partir da re-apropriação de construções prévias (como nos *ready-mades* de Marcel Duchamp), assim como a noção de criação em rede, não são incomuns à IGP e à pós-fotografia – dois dos principais eixos deste trabalho –, de modo que, mesmo não tendo um tópico exclusivo aqui, será aludida novamente em alguns momentos. Ver os tópicos 3.3. e 4.3.

³³ Quanto a legislação sobre *direitos autorais*, principalmente em usos comerciais (ou artísticos), tal tópico foge ao escopo deste trabalho, envolvendo de regras locais a direito internacional – como a abrangência da nossa produção é limitada, até o momento não tivemos maiores problemas.

2.3 Cavalos e jardins

Nos dois tópicos anteriores, tentamos um desenho geral do que seria a IGP. Mas ainda há pontos relevantes a se tratar sobre o assunto. Por exemplo, na questão da remediação, Poremba (2007, p. 50) não se limita a aproximações aparentes, discutindo a própria ideia de *realidade*, enfatizando que, tanto quanto manifestações anteriores, a IGP documentaria algo visto – mesmo que virtual digital –, *demonstrando* no sentido de Roland Barthes. Ela ressalta a visão de Betsy Book sobre a produção *still* em “mundos virtuais” assemelhar-se ao como turistas fotografam como meio de celebração, registro e prova, *validando a realidade das experiências*. Isso mesmo que tais momentos refiram-se a acontecimentos limítrofes e especificamente informáticos, como *glitches* (erros na programação, às vezes causando “problemas” visuais como objetos invadindo outros etc.). “Se, como Susan Sontag [...] sugere, a fotografia produz um indivíduo enquanto turista na realidade de outras pessoas (e na própria), a realidade virtual tem rapidamente se tornado tão legítima quanto o mundo corporal enquanto local de voyeurismo fotográfico”³⁴ (POREMBA, 2007, p. 50). Na mesma direção, Rizov (2021, p. 51) vê a VPG não como ruptura, mas *continuação* do que Barthes chamaria de um *modo de visibilidade*, um cujos “sintomas [...] tem estado presentes por muito tempo e são apenas exagerados no contexto do virtual”³⁵, ligados ao atual “regime de verdade” (“*regimen of truth*” – FONTCUBERTA, 2014 *apud* RIZOV 2021, p. 59). Para o autor, aplicando a ideia de “máquina do visível” (*machine of the visible*) de Jean-Louis Comolli às fotos de jogos, o foco não repousaria unicamente em diferenças tecnológicas entre a fotografia “com câmera” e aquela em jogos. Isso uma vez que “se a máquina social produz representações, ela também produz a si própria a partir das representações – esse último operativo ao mesmo tempo enquanto meios, matéria e condição de sociabilidade”³⁶ (COMOLLI, 1980. p. 121 *apud* RIZOV, 2021 p. 59), de modo que VPG/IGP e a *photo-grafia* partilhariam mais que (em alguns casos) a aparência ou (parte d) o *modus operandi*, mas conexões mais profundas sobre o visível e o dar a ver.

Poremba (2007, p. 49) recorda que a relação entre a construção imagética da câmera cinematográfica (ou fotográfica) e o “ponto de vista” em – alguns – jogos já foi abordada em diversos textos, nomeando Jay David Bolter, Lev Manovich, Aki Järvinen e David Thomas

³⁴ *If, as Susan Sontag [...] suggests, photography constructs one as a tourist in other people's reality (and one's own), virtual realities are quickly becoming as legitimate as the corporeal world as sites for photographic voyeurismo.*

³⁵ *symptoms [...] have been present for a long time and are only exaggerated in the context of the virtual*

³⁶ *If the social machine manufactures representations, it also manufactures itself from representations—the latter operative at once as means, matter and condition of sociality*

como exemplos, com o último vislumbrando um “clichê cinemático (*cinematic cliché*)” nessa relação. Para Poremba (2007, p. 49), a incorporação de “falhas” do analógico na IGP serviria ao aumento de um senso de realismo, mas que talvez esse caráter demonstrativo seja um “empecilho” ao campo, devido ao como a “fotografia [analógica] mantém tradicionalmente forte ligação com o evento verdadeiro – o registro do real. [Porém] Não há real nos videogames (ao menos não no sentido tradicional)”^{37,38}. O ponto seria que, para Poremba (2007, p. 50), “[...] jogadores estão fazendo fotos reais, só que em espaços virtuais. A imagem em si não discrimina quanto à realidade percebida do conteúdo [... e, atualmente,] fotos se tornaram a norma de como se espera que as coisas apareçam”³⁹. Tal processo colocaria – num sentido diferente do aludido no tópico 2.2. Ver também 4.3 – a *autoria* de tais espaços nas mãos de quem joga, pensando a construção de mundo (o mundo que a pessoa fotografa dá a ver pelo filtro da própria subjetividade) operada nas imagens a partir de escolhas fotográficas “típicas”, como seleção temática e do enquadramento de um recorte visto ou que propõe-se mostrar; a decisão do momento em que será feito o instantâneo etc., em transformações técnico-culturais no campo das imagens que, para a autora (POREMB, 2007, p.50), apontariam um cenário “pós-fotográfico” – assunto do nosso Capítulo 3.

Discutindo Book e Manovich, Poremba (2007, p. 51) entende que a IGP muitas vezes é proposta “não como uma representação inferior da nossa realidade mas enquanto uma representação realística de uma realidade alternativa”⁴⁰, havendo uma potência de “metarrealismo, ao mesmo tempo real e crítica do real” (MANOVICH, 2002 *apud* POREMBA, 2007, p.56)⁴¹. Rizov (2021, p. 59), crê que “a significância da VGP não reside no movimento dela para além da imagem, ou a pureza abandonada da imagem-luz original, mas na fundamental e ontológica *reificação de imagens* dela (grifo nosso)”, de modo que não se trataria mais de “realidades entendidas na forma de imagens (mas) realidades compreendidas como imagens, ilusões”⁴² (SONTAG, 2008, p. 119 *apud* RIZOV, 2021, p. 59). Tais questões rondam perguntas como se a IGP representa uma realidade, mesmo que não-física, ou se, ao contrário, a *apresenta* em “primeira mão”; se a imagem fotográfica é uma

³⁷ *Photography maintains a strong traditional link to the true event—the recording of the real. There is no real in the videogame (at least not in the traditional sense).*

³⁸ Anteriormente (FERREIRA, 2014a), identificamos críticas à falta de exploração de espaços não-euclidianos nos *games*. A fala de Poremba, entendemos, é também sobre possibilidades outras de real na IGP.

³⁹ *players are taking real photos, just in virtual spaces. The image itself does not discriminate with regard to the perceived reality of its contents [...]. Photos have become the norm for the way things are supposed to appear.*

⁴⁰ *not as an inferior representation of our reality but as a realistic representation of an alternate reality.*

⁴¹ *meta-realism, both real and a critique of the real*

⁴² *The significance of VGP does not lie in its move beyond the image, or the abandoned purity of the original light-image but in its fundamental and ontological reification of images”, “realities understood in the form of images [but] realities understood to be images, illusions*

realidade em si, independente de “conexão” a algo; ou até se o nosso olhar, letrado no relacionar-se a imagens, não “filtra” o que nos rodeia e codifica tudo, lê tudo, com uma expectativa similar ao que faria com fotografias e outras imagens. Quanto à nossa produção em IGP, em projetos como *Agentes* (FERREIRA, 2012a), partíamos de algumas elucubrações sobre tais assuntos que gostaríamos de abordar.

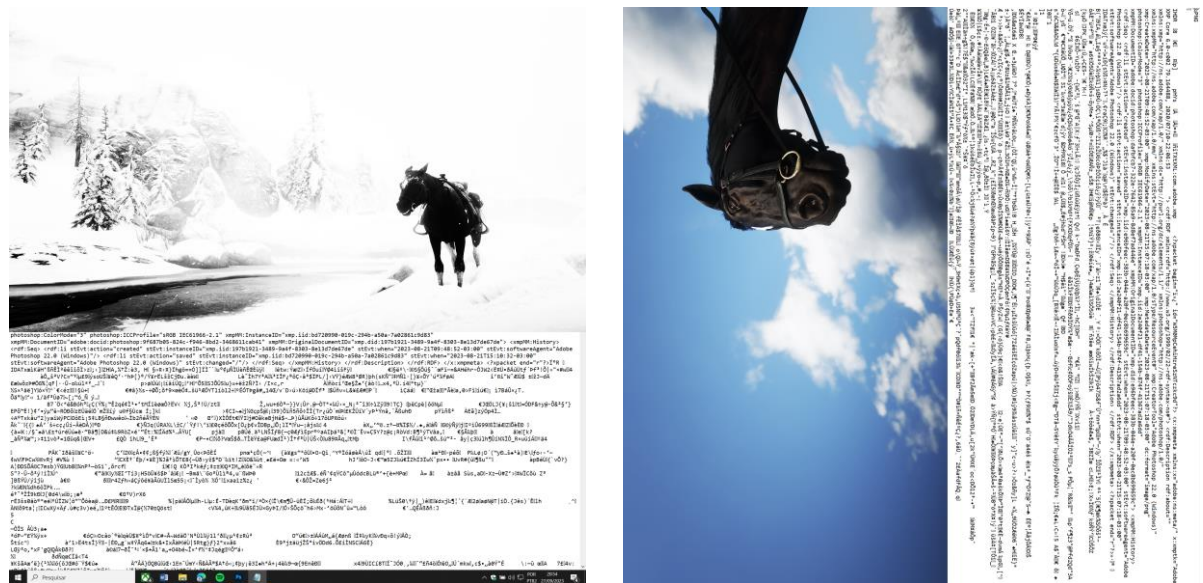
Poremba (2007, p. 53) traz a problematização barthiana sobre poder-se questionar a interpretação da fotografia, mas não a existência da imagem enquanto conexão, através da luz, entre representação e referente, o caráter *indexical* dela. Em um caminho semelhante, conforme apresentamos (FERREIRA, 2018c; 2018d), a artista e pensadora Maya Deren (*apud* XAVIER, 2005) fala sobre o *status* da fotografia através da figura de um cavalo. A foto dele, enquanto algo que o “lembra” por meio de associações (aparentes, convencionais etc.), seria um *ícone* (não sendo toda fotografia a guardar relações de semelhança). Diferente de um quadro etc., tal imagem é provocada diretamente pela *presença* do animal. É esse caráter de “rastros” que a classificaria, ao mesmo tempo, como *índice*. O ponto de tensionamento seria que o ser vivo e o papel emulsionado no qual vemos o retrato dele seriam (em algum sentido) de *matérias* distintas. Em contrapartida, Anne Cauquelin (2007) apresenta outra possibilidade ao falar do jardim, que “representaria” a natureza *sendo* natureza. Não havendo o mesmo corte ontológico, ela o classificaria como *ídolo/eídon*. Em *Agentes* (FERREIRA, 2012a), esse raciocínio nos levou a exibirmos a obra apenas de formato digital (*web* e porta-retratos digitais): a IGP não opera partindo da luz do monitor. Sendo uma amostra do processamento do *game*, “um cálculo sobre um cálculo que pode se transformar numa imagem de síntese fixa sobre algo que pode(ria) ser uma imagem de síntese em simulação interativa. Índices e ícones de uma virtualidade” (FERREIRA, 2018d), se exibida digitalmente, a proporíamos como *ídolo*, da mesma “natureza” do original enquanto *dados* atualizáveis.

Por aproximação, recordamos *Twelve Live Horses* (Doze Cavalos Vivos/Ao Vivo – 1969) de Jannis Kounellis, no qual o artista traz uma dúzia de cavalos vivos à galeria. Dentre leituras possíveis, destacamos a de base platônica: na metafísica do pensador clássico, haveria um “mundo das ideias”, das “formas perfeitas”, lar d’O Cavalo (e todos os “originais” da existência). Desse cavalo “A”, todos os outros (os “Bs”) seriam “versões imperfeitas”, reconhecíveis entre si apenas por remeterem ao “A”. Isso colocaria a “cópia” de um cavalo (um quadro, uma estátua...) como “C”, um passo mais afastado de uma suposta Verdade (e, logo, inferior). Os cavalos de Kounellis, *apesar de serem animais vivos*, podem ser entendidos como *representações de cavalos* do mundo das artes, não sendo “A”, mas “D” (ou ambos ao mesmo tempo). Tal abordagem aproximaria Kounellis de Joseph Kosuth em *Uma e*

Três Cadeiras (1965), série de instalações nas quais ele traz um *objeto*, uma *fotografia do objeto* (na própria galeria) e uma *definição do objeto* no dicionário, expondo tudo em conjunto para discutir representação, apresentação, definição etc.

Chegamos assim a *phantasmagoria, equino(x)* (FERREIRA, 2023d – imagens 9 e 10)⁴³, ação em IGP criada por nós no jogo *Red Dead Redemption II* (ROCKSTAR, 2018). No projeto, tendo cavalos como simbólicos não só das discussões mencionadas, mas da história da fotografia – lembremos Eadweard Muybridge e as sequências de imagens de equinos que, além de impactarem o mundo da representação na pintura demonstrando que em determinado momento tais animais tirariam as quatro patas do chão, funcionavam basicamente como *frames* cinematográficos –, brincamos com a relação de *opacidade/transparência* (ver tópico 4.2) dos suportes ao juntarmos IGP e os *códigos* que as formam, apresentados também como imagens – afinal, exibidos em telas –, *prints* dos caracteres exibidos em um programa textos.

Imagens 9 e 10: Sem título (FERREIRA, 2023d). Série *phantasmagoria, equino(x)*.



Por fim, trazemos Poremba (2007) ao questionar se IGP podem ser mais *representações de fotografias de coisas* que *fotografias de coisas em si*, na direção de Geoffrey Batchen que “cita uma virada cultural na nossa experiência do mundo mediado: o colapso do real em suas simulações, o hiperreal”⁴⁴ (Poremba, 2007, p. 53). Pensamos em como filmes costumam não a reproduzir fielmente a vivência de épocas como a idade média,

⁴³ Ver <https://www.instagram.com/phantasmagoriaequinox/> Acesso em: 25 Set 2023

⁴⁴ [...] *cites a cultural shift in our experience of the mediated world: the collapse of the real into its simulations, the hyperreal.*

mas o imaginário que por vezes o próprio cinema cria de tal período, ou como a publicidade e o turismo – que usam em abundância fotografias – costumam trazer versões idealizadas do quotidiano. E quando nós, independente de algum suporte mediando, passamos a nos relacionar não com as coisas, mas com a imagem que a atual cultura visual constrói das coisas?

Estes são apenas alguns problemas que podemos acessar com a IGP, vista como uma forma de pensar. Quanto à produção em geral do campo, entendemos não nos cabe definir qual dessas coisas a IGP seria, sendo de responsabilidade de cada artista definir (ou deixar em aberto) o *status* dos próprios trabalhos, principalmente sobre a que debates teóricos ou correntes de pensamento-prática se ligam, de onde se traz (ou pode trazer) elementos, com tais relações podem mudar o como compreendemos cada obra.

2.4 Redes

O binômio tradição/ inovação e a construção da realidade são relevantes à nossa problemática, mas há pontos de nosso interesse não abarcados em Poremba e outros. Um deles, em uma cartografia de conexões, é sobre aproximações entre IGP e outras redes. Por que a associação à fotografia em detrimento a outras tecnologias de imagem?

Como colocamos (FERREIRA, 2018d), em um primeiro contato os *produtos* finais de projetos como *Agentes* (2012a), ou casos mais explicitamente “irreais” – de tendência não-fotorrealista – poderiam ser associados ao *design digital* de ilustrações 2D ou modelagem 3D. Afinal, “bonecos”, “desenhos” no computador. As IGPs, porém, não são *feitas* estáticas e quem as produz não precisa dominar as técnicas citadas. Na produção, circulação e (parte da) reflexão, a IGP envolveria um letramento mais próximo ao da fotografia.

Pegemos a animação por computação gráfica (CG). De pioneiros como o filme de 1995 *Toy Story* a lançamentos atuais, podemos estabelecer comparações visuais com jogos. Por consequência, isolar *frames* desses filmes geraria criações semelhantes à IGP. As CGs, porém, são “pré-renderizadas”⁴⁵, sendo processadas e convertidas ao formato final (vídeo digital, película etc.), não mais reconfiguráveis à maneira que Janet Murray e Manovich discutem *interatividade*⁴⁶. Os jogos, ao contrário, são renderizados em “tempo real”, enquanto os acessamos, conforme os manipulamos, rearranjáveis “ao vivo”, estando abertos a *inputs* não especializados, como o apertar diletante dos botões em um controle. Já processos de animação por CG são normalmente complexos e exigem profissionais capacitados⁴⁷.

Não podemos ignorar que o nome em si seria indicativo de como a *in-game photography* é entendida por quem a produz/consome. Mas, afinal, o que é fotografia? Anteriormente (FERREIRA, 2018d), abordamos a questão da seguinte forma:

Impressão luminosa (DUBOIS, 1993), numa definição “mínima”. Enquanto conformação de uma *rede*, entretanto, a *fotografia analógica* acaba por envolver um referente físico, refratando/emitando luz; o artefato “câmera” [...]; suportes de captura-armazenamento fotoquímico (filme, papel fotográfico etc.); o processo laboratorial (de revelação, ampliação etc.); e o objeto “foto”, o qual penduramos emoldurado na parede, guardamos num álbum, rasgamos etc. (FERREIRA, 2018d, p. 28)

⁴⁵ Processo que *gera* imagens a partir de dados. Há jogos que exigem máquinas mais poderosas, sob pena de travamentos ou queda nas taxas de atualização, transformando a ilusão de movimento em uma “apresentação de *slides*”. Pelas exigências de qualidade em cinema, a renderização de filmes chega a levar meses.

⁴⁶ É possível argumentar que uma pintura na parede é “interativa” à medida que a reassignificamos. Ou que podemos modifica-la (permanentemente) adicionando novas camadas de tinta. Há, entretanto, toda uma tradição de textos que distingue esse tipo de “interação” daquela possível nos computadores.

⁴⁷ Não obstante existirem *machinimas*, vídeos produzidos pela captura e mixagem de gravações de *games*.

Em suma, o encontro de uma *câmara escura*, que não só veda a superfície de impressão, mas regula a entrada de luz através de lentes que direcionam os raios, de uma íris que regula a espessura do corredor por onde ela passará e de um obturador que diz quando, e por quanto tempo, o material sensível ficará exposto, com o coeficiente luminoso de algum evento. Tudo somado ao produto material disso, conjunto que só ganha sentido e uso social com discursos sobre memória, representação, documentação, arte e ciência, maquínico e sensível etc. Para Rizov (2021, p. 51) “fotografia é mais que apenas a prática de criar imagens mas uma intercessão de realidade material, codificação estética e relações sociais”⁴⁸. Como, entretanto, encarar variações nessa correlação (uma das questões da *pós-fotografia*)?

Devemos lembrar que a esse “núcleo duro” fotográfico somam-se diversas configurações (FERREIRA, 2017a; 2018c; 2018d), de anterioridades a desdobramentos e paralelismos, tencionando delimitações: polaroides que dispensam o laboratório e reduzem a espera/mistério do ato; *pin-holes* que trocam o equipamento manufaturado por outros alternativos ou “improvisados”; cianotipias que dispensam a “câmara” indo ao contato da superfície sensibilizada contra fisicalidades que bloqueiem a luz, imprimindo negativamente; daguerreótipos etc. A enumeração não cessa. O que dizer de interferências e perturbações como riscos na película ou uso de filmes fora da validade? E quanto aos estudos de movimento da cronofotografia e o (pré)cinema? Até que medida marcas doutras grandezas, como raio X, são relacionáveis aos modos de ver instigados, entre outras coisas, pelas inovações fotográficas? E sensores de calor ou fotos “da aura”? E todo tipo de sonda astrofísica que não capta imagens em si, mas tem os dados traduzidos em gráficos que borram limites entre o que é ou não “foto”? E quadros impressionistas e fotorrealistas que possuem relações com a fotografia, mas cujo entrelaçamento mais robusto é com a própria área da pintura? E instrumentos renascentistas de visualização e a noção de que nem sempre uma “câmara” é uma “câmera”, podendo ser uma sala ou caverna com condições certas de luz?

Esses exemplos, uns mais periféricamente, outros mais centralmente, performam o imaginário da fotografia. Porém este não termina aí, quando ao nó mais emaranhado da teia, a fotografia analógica, surge outro. Este, visto a difusão atual, chega a tornar-se entroncamento principal pelo qual, salvo desvios, tem-se acesso prioritário ao campo. Falamos da fotografia digital, com uma série de alterações. Nela:

⁴⁸ [...] *photography is more than just a practice of creating images but an intersection of material reality, aesthetic codifications, and social relations.*

[...] mantem-se diversos dos pontos iniciais, mas há uma mudança no método de captura (normalmente células conversoras fotoelétricas, transformando luz em impulsos eletromagnéticos, os quais podem ser codificados digitalmente) e armazenamento (aqui como processo distinto, cabendo em cartões de memória, HDs etc.), pulando a necessidade do laboratório (ou o reduzindo a um cálculo). (FERREIRA, 2018d, p. 29)

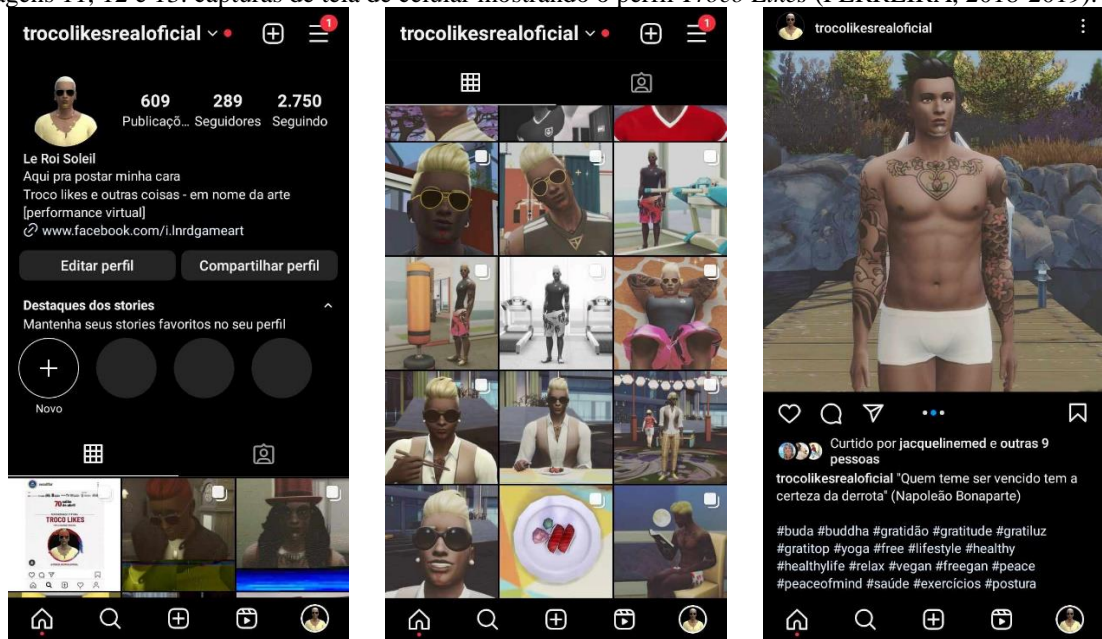
Na fotografia digital, apesar de continuar-se com o referencial externo, nem sempre há uma câmara fechada. Pensemos celulares em que o “filme” (o sensor) é perpetuamente exposto, apenas ligado ou desligado conforme a necessidade. Não esqueçamos o papel da miniaturização dessas tecnologias, embutidas em celulares, “democratizando” o acesso à produção. Além, nesse cenário, o número permitido de “poses” é enormemente aumentado – potencialmente “infinito”, se carregadas *online* –, afetando a lógica de seleção pré/pós clique, permitindo inúmeras “tentativas” antes da escolha final.

Um ponto relevante à nossa pesquisa – sobre a pós-fotografia, conforme abordaremos no Capítulo 3 – é o da *circulação* quando o suporte físico é substituído pelos dados digitais. Pesemos o contexto das redes sociais, englobando de artistas à autoexposição amadora (ou profissional) do cotidiano, afetando o entendimento de público/privado de nossos espaços, rotinas e corpos. Como pensar filtros/I.A.s de maquiagem (algumas extrapolando a fronteira entre fotografia e desenho/pintura), bancos de dados, segurança, autoria e propriedade etc.? O entrelaçar de fotografia e informática (FERREIRA, 2017a; 2018c; 2018d) traz inúmeras questões, incluindo também outros métodos de digitalização da realidade física – ver tópico 4.4 – como escâneres e mesmo sondas astrofísicas (que não necessariamente captam luz, mas cujos resultados geral visualizações que tentam se aproximar de fotos). Não esqueçamos que, além da CG 2D/3D fotorrealista, há “fusões” entre a captura de luz e a criação puramente informática, como retoques e alterações digitais, “fundos verdes” etc.

É nesse contexto, ao entendermos que a rede/o nó que chamamos de fotografia é enorme e ligado a mais redes/nós, que talvez seja possível inserir as IGP e que, apesar de rompido o “cordão umbilical” primordial – a relação de luz –, há outras vias de tráfego e trocas. Assim, mapear a IGP pode relacioná-la a outros “tipos” visuais, os quais podem ajudar a pensar a ecologia das imagens na qual ela se insere, não sendo necessários limites rígidos. Mas é diante da forte imbricação dela com a fotografia que a IGP acaba perspectívada. Ainda sobre o campo fotográfico e as alterações nele potencializadas pela presença do digital, pretendemos nos alongar um pouco mais ao pensar a ideia de *pós-fotografia*, a seguir.

3 PÓS-FOTOGRAFIA

Imagens 11, 12 e 13: capturas de tela de celular mostrando o perfil *Troco Likes* (FERREIRA, 2018-2019).



Troco Likes (2018-2019 – imagens 11, 12 e 13)⁴⁹ é uma ação que desenvolvemos visando o *Instagram*, popular plataforma inicialmente focada na circulação de fotos, acessível via aplicativo para *smartphones* ou navegadores *web*. Entre maio e junho de 2019, ano seguinte ao início da proposta, a executamos enquanto *performance virtual*⁵⁰ de um mês.

O conceito era usar um perfil “falso” na rede social em questão, reverberando usos dela que nos despertavam curiosidade. O alimentávamos – quase diariamente e várias vezes ao dia – com postagens autoexpositivas que se referiam não (diretamente) à nossa rotina material, mas à de um personagem digital, uma I.A. semiautônoma⁵¹ que criamos no jogo *The Sims 4* (ELECTRONIC ARTS, 2014) – sem alterações de códigos, usando apenas ferramentas de customização (de aparência etc.) próprias dele.

Produções típicas do cotidiano no *Instagram* eram feitas em IGP e depois postadas: de pratos de comida a idas ao banheiro; de atividades esportivas ao visual (roupas, maquiagem) escolhidos para o dia/evento; de poses sensuais a “falsos flagrantes”, criações supostamente espontâneas apenas para passar determinada impressão *online*, como fingir ler

⁴⁹ Ver <https://www.instagram.com/trocolikesrealoficial/> Acesso em: 07 Set 2023

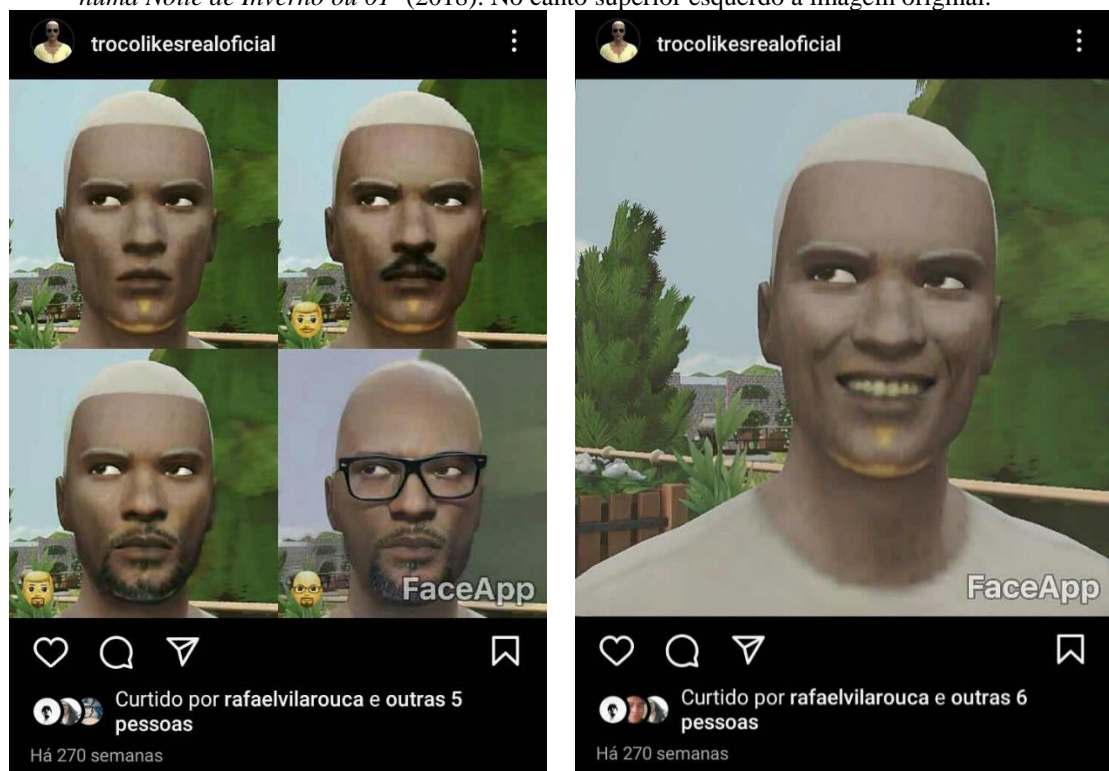
⁵⁰ Por enquanto não nos debruçaremos sobre a conceituação de *performance* ou a validade de uma de cunho virtual, uma vez que fugiria ao nosso escopo. Seja como for, além das imagens em si – e de “jogarmos” fotografando antes –, a constante *presença* nas redes era o estado “performático” buscado.

⁵¹ Como posto no início do Capítulo 2, em *The Sims* controlamos personagens de maneira apenas parcial, indicado ações que, a depender de diversas variáveis, podem ou não serem obedecidas.

um livro intocado até então. Nos guiava a noção metalinguística de *mise en abyme* (“disposição em abismo”) ao usarmos *games* para refletir sobre o gerenciamento da autoimagem em ambientes virtuais enquanto “personagem”, “máscara social”.

Entre as funcionalidades do *Instagram*, tínhamos a aplicação de “filtros” às fotografias, aumentando contrastes, adicionando tons sépia ou maquiagens, disfarces etc., através de algoritmos de reconhecimento facial para executar desde a “correção” de detalhes de pele à transformação de expressões sérias em sorrisos. Criamos assim *Se numa Noite de Inverno ou 01²* (2018), obra dentro de *Troco Likes* (FERREIRA, 2018-2019) – como debateremos no tópico 4.3, desdobramentos, experimentos em experimentos, *variações* em uma mesma ideia são parte da nossa poética – sobre o duplo movimento digital de uma I.A. (a de mapeamento) agir sobre outra (o personagem) quanto à manifestação imagética dela (imagens 14 e 15).

Imagens 14 e 15: capturas de tela mostrando aplicações de um popular “filtro” de modificação facial em *Se numa Noite de Inverno ou 01²* (2018). No canto superior esquerdo a imagem original.



Outras ferramentas incluem a inserção de informações visuais sobrepostas às fotografias (de legendas a figuras), trilhas sonoras, recursos de interação (como enquetes), publicação de vídeos (temporários e fixos), o *upload* de imagens pré-editadas (de cartazes à própria IGP), troca de mensagens de texto (públicas e privadas) e *likes* / “curtidas” (“selo” de

aprovação), além da opção de “seguir” (cadastrar-se para receber postagens de) contas específicas. Quanto às duas últimas possibilidades de interação, dávamos “curtidas” e “seguidas” em pessoas aleatórias – ou melhor, naquelas que a plataforma calculava como possível nicho de interesse –, uma vez que a “etiqueta” implícita do meio preconiza que tais ações devem ser correspondidas. Isso considerando que os algoritmos de distribuição priorizam publicações com muitas interações, não só promovendo a quem realizou a postagem uma sensação de aprovação pelo público, mas, em última instância, pessoas populares podem atrair o patrocínio de empresas para a divulgação de produtos aproveitando tal audiência. Esse pormenor – uma indústria milionária de publicidade – induz a um mercado de “pacotes de interação” por I.A., vendidas para inflar números de engajamento, o que gerava outra camada ao trabalho quando recebíamos elogios que (aparentemente) partiam de “robôs”. Vale mencionar que usávamos também estratégias textuais, como “frases motivacionais” e poesias desconexas das imagens exibidas – algo comum a certos grupos – e o excesso de *tags de indexação*, palavras-chave que conectam *posts* que partilhem as mesmas marcações em mecanismos de busca⁵².

Nessa *economia afetiva* (JENKINS, 2006) em que *likes* são moeda de troca, pretendíamos, em referência aos *circuitos ideológicos* (1970) de Cildo Meireles⁵³, inserir produções artísticas em espaços alternativos ao de galerias e museus, sendo experienciadas prioritariamente no celular/computador e participando de uma lógica própria de circulação. Tudo a despeito de serem ou não reconhecidas como “arte”, não apenas por tratarem-se de imagens “lúdicas”, mas por existirem outros perfis de personagens que não se propõem obras.

O intuito inicial de *Troco Likes* (FERREIRA, 2018-2019), apesar de desviarmos ao decorrer do projeto – o embate entre a ideia e a execução –, era problematizar, por meio de imitação, perfis que produzem em *clichês* amadores bastante específicos: com o assunto sendo o rosto, a posição da câmera e a expressão sendo muito parecidas em variações mínimas de cenário, parecia-nos como se, não-intencionalmente, *a mesma foto estivesse sendo tomada várias vezes ao longo do tempo* (imagem 16). É possível argumentar que fotos que não demarcam momentos ditos especiais de “quebra da rotina”, não sendo marcações de algo memorável, ou que voltam-se ao supostamente banal, dando peso distinto a ele e modificando a relação público/privado, são dados comuns a uma estética contemporânea. Mas a exaustão do ato nos parecia exacerbar a ideia de que, seja decorrente da repetição, seja o impulso dela,

⁵² E alimenta o mecanismo de sugestão para “seguir”, de modo que, quanto mais usávamos *tags* relacionadas a certo “culto ao corpo”, mais perfis – incluindo impróprios para menores de idade – eram sugeridos.

⁵³ Trabalho referência na arte brasileira, em que são inseridas mensagens “secretas” em garrafas de *Coca-Cola*, refrigerante proposto na obra como símbolo do mercado capitalista.

a imagem parecia contar menos que o ato de publicação em si, um “olá” virtual.

Imagens 16: exemplo de perfil em que as imagens parecem repetir-se, apesar de pequenas diferenças indicarem dia/momentos diferentes. A identidade da pessoa foi ocultada.



Captura de tela produzida por nós.

O contexto imagético apresentado, em relação ao qual desenvolvemos *Troco Likes* (FERREIRA, 2018-2019), pode ser entendido como díspar do tradicionalmente associado à fotografia, seja a de galerias de arte ou museus históricos – salvo obras específicas –, de álbuns de família ou jornais e *outdoors*, de laboratórios científicos ou da lata do lixo/fogueira

e assim por diante. Trazemos essa obra para exemplificar uma situação que é associada a uma transformação cultural mais ampla, a qual traz consigo um problema de *definição*, com termos como *pós-fotografia* surgindo em debates da área, com diferentes níveis de aceitação.

Como vimos sobre a IGP (Capítulo 1), por vezes a academia comporta disputas por termos/conceitos/entendimentos (é melhor a visão Y ou a Z?), com contornos específicos sobre como aludir, com sustentações teóricas sólidas, a fenômenos atuais. Em especial quando estamos *vivendo* tais processos, podendo não haver distanciamento suficiente para a análise, com o agravante de os mesmos, principalmente se ligados a inovações tecnológicas, poderem *se transformar enquanto os estudamos*. Algo merece o título de “novo” ou é “só” continuação/desdobramento do passado? A reconfiguração é tal que justifique um corte? A distinção pode ser útil?

As divergências podem estar no patamar de sistemas de pensamento teórico distintos, ou mesmo de preceitos científicos (positivismo *versus* pós-positivismo...). Incluindo-se linhas argumentativas (se mais “abstratamente universalizantes” ou em “críticas materiais/estatísticas”), talvez não se resumindo ao “simples” conjunto de regras objetivas para a definição de algo (mesmo que se manifeste aí). Em alguns casos, mesmo uma aparente proximidade dos sentidos pode camuflar a necessidade de maior cuidado ao costurar teses: apesar de compartilharem uma visão “desmistificadora” da relação entre “natureza” e “tecnologia”, o emprego de palavras como *extensão* em certos textos de Lúcia Santaella pode causar “ruído” ao lermos Vilém Flusser. Igualmente, a forma como Bruno Latour ou ainda Bernard Stiegler expressam tal ponto pode afastar-se bastante desses escritos (e entre si). Em outro exemplo, a nomenclatura “pós-humano” pode ser interessante para indicar um momento em que a presença do digital (dos aparelhos ao conhecimento relacionado a eles) nos “força” a repensar definições biologizantes de nossa espécie. Mas, se argumentarmos que o *homo sapiens* sempre foi definido por uma correlação evolutiva entre orgânico e inorgânico, sendo tais esferas *constitutivas* de nós, não “opcionais”, o termo poderia reforçar a “estranhezas” e uma “perda de essência” mais próximo a imaginários utópicos/distópicos *cyberpunk*.

Com esses pontos em mente, tentaremos lidar com a seguinte problemática: tal qual a abertura do filme de Stanley Kubrick, *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), haveria uma linha entre um osso usado como ferramenta e uma espaçonave. Mas há também um abismo de distinção entre as duas coisas. Como falar daquilo que é semelhante, porém diferente? Como referenciar um grau de separação palpável sem apagar proximidades as quais, ignoradas, podem gerar oposições contraproducentes? É possível/necessário definir pontos de ruptura ou

há outras formas de mapear diferentes aglomerações (ou “coagulações”)⁵⁴? Sobre tais inquietações, por mais que não busquemos respostas absolutas – sendo dependentes, por exemplo, do processo de reflexão de cada pessoa artista-pesquisadora em diferentes obras –, tratam-se de provocações que consideramos relevantes ao tema da *pós-fotografia*.

⁵⁴ Aqui a alegoria de *magma* em Venturini (2009): em um rio de lava, há desde zonas rápidas/liquefeitas a áreas mais frias/solidificadas. Mas tudo seria *magma*, porém em diferentes configurações. Nomear essas diferenças depende da necessidade.

3.1 Pós-X

Latour (2006, p. 9), ao falar da sigla *ANT* (“formiga”) para a *actor-network theory*, afirma ser este “um nome que é tão incômodo [sic], tão confuso e tão sem sentido que até merece ser mantido”, na perspectiva de não se tornar “transparente” (ou “opaco”, como uma “caixa-preta”), sendo chamativo não (apenas) em sentido “publicitário” (como uma *buzz word*), mas de fazer a transposição de algo *dado como posto* (*taken for granted/matter of fact*) em algo que *nos concerne questionar* (*matter of concern*). Ou seja, o “polêmico” pode servir à reflexão, trazendo à pauta diferentes universos envoltos na construção social das coisas⁵⁵.

Nas artes, expressões como “algo expandido” ou “pós-algo” são motivos de diversas análises. Sobre o prefixo “pós”, Latour (1994) é um dos que questionam o uso dele na ideia de “pós-modernidade⁵⁶ (ultrapassamos a modernidade? *Já fomos modernos?*), incluindo o desvio linguístico: com “moderno” significando “agora”, teria sentido um “pós-agora”? Ronaldo Entler (2020) junta-se ao debate da partícula, com ambos questionando sobre ela apontar reverberação de efeitos (como no *pós-guerra*), adição tardia (*pós-escrito*), distinção de etapa (*pós-produção*), zona de expectativa (*pós-eleições*), degeneração das bases (*pós-verdade*), contraste por antítese (*pós-Iluminação*) etc., com tais sentidos sendo permeáveis entre si.

Nessa perspectiva de “suspeição”, Entler (2020, p. [3]) aponta que “a fotografia das últimas décadas já foi *construída, híbrida, pensante, contaminada, expandida, plástica* etc.”, no senso de que “a consciência de que os valores estéticos são arbitrários, produtos de seu tempo, criou no século 20 a ilusão de que seria possível manipular e acelerar a história da cultura por meio de nomenclaturas e manifestos”. O autor (ENTLER, 2020, p. [12]) considera assim “dispendiosa” a expressão “pós-fotografia” para falar de hibridismos e reconfigurações das imagens, realidade que seria comum a outras artes. Mas entende o caráter “provocativo” de tal uso, atentando ao perigo de ser “uma porta de entrada construída à força para satisfazer o desejo de batê-la ao sair”. Conforme coloca,

Aprendemos com Freud que o desejo pode se manifestar pela negação. [...] você me pergunta que imagem é essa. É pós-fotografia. Então, supomos [com essa necessidade de afastamento]: ainda é fotografia. A pós-fotografia é também um desejo de fotografia. E, como sugeriu Batchen, enquanto houver esse desejo, haverá fotografia (ENTLER, 2020, p. [12]).

Traçando um panorama, Entler (2020) explica que o rótulo é usado em referência ao

⁵⁵ Em Venturini, isso perfaz uma metodologia, a *cartografia de controvérsias*. A mesma supõe “assuntos quentes”, mas o referido *Shaping Technology/Building Society* traz várias pesquisas documentais “frias”.

⁵⁶ A questão da modernidade será retomada outras vezes nesse capítulo, vista a relação dela com a fotografia.

ultrapassar de limites que pareciam definir o campo, principalmente com o advento do informático. Já Joan Fontcuberta ([2014], p. 119) fala em uma “nova mídiasfera”, com a interpenetração do digital nas comunicações e no quotidiano significando, às imagens em geral e ao específico fotográfico, “um antes e um depois. Se pode comparar à queda do meteorito que levou à extinção dos dinossauros e abriu espaço para novas espécies” (FONTCUBERTA, [2014], p.119). Ele menciona que, para Clément Chéroux, a atual acessibilidade à área seria tão revolucionária quanto a “instalação de água corrente” (FONTCUBERTA, [2014], p. 123), por mais que tais afirmações possam soar exageradas.

Para Fontcuberta ([2014], p. 118), encararíamos uma *urgência* das imagens, com a “qualidade” sendo dispensável – como em flagrantes de celular chegando a jornais impressos e TV –, em uma pulsão de “massificação sem precedentes, uma poluição icônica”, saturação a tal ponto que “vivemos na imagem e a imagem nos vive e nos faz viver” (FONTCUBERTA, [2014], p.119-120). Conforme explica, Marshall McLuhan falaria em uma predominância das mídias de massa na economia da *iconosfera*, mas hoje os papéis se deslocariam quando o público não-especializado tem acesso à produção de algo antes restrito e centralizado. “Hoje, todos nós produzimos imagens espontaneamente, como uma forma natural de relacionar-nos com os demais, [de modo que] a pós-fotografia se erige numa nova linguagem universal (FONTCUBERTA, [2014], p. 120).

Fontcuberta ([2014], p.122) chega a afirmar que “a pósfotografia⁵⁷ não é mais que a fotografia adaptada à nossa vida on-line. Um contexto no qual, como no ancien régime da imagem, cabem novos usos vernaculares e funcionais frente a outros artísticos e críticos”, criações de um coletivo que “socializa a autoria⁵⁸ ou que simplesmente a pulveriza para as nuvens para colocá-la a serviço de quem a necessite. Bem-vindos pois, ao mundo da fotografia 2.0!” (FONTCUBERTA, [2014], p.127). Ao falar do Digital – aqui colocamos em maiúsculo –, entretanto, o autor parece subdimensionar não só o peso de decisões verticais de empresas que dominam o mercado (como o *Tiktok* e o *Instagram*) sobre que tipo de experiência querem favorecer, mas também a influência direta dos aparatos, do tipo de tecnologia de câmera de cada marca (resolução X ou Y; captura multifocal por várias lentes; algoritmo de “embelezamento” embutido...) à arquitetura das plataformas (autorrolamento, com imagens em um fluxo contínuo e que precisam ser consumidas em segundos; forma de atualização da *timeline* e priorização de conteúdo...). Pensemos a própria “proporção áurea”, princípio organizador matemático do espaço da Antiguidade Clássica expresso em uma

⁵⁷ Mantivemos a grafia tal qual o texto original, sem hífen, além de palavras estrangeiras sem destaque.

⁵⁸ Ver o tópico 4.3.

geometria *retangular*. Este – não necessariamente de forma exata – é ressignificado no enquadramento de pinturas do Renascimento e revisitado nos padrões de tamanho de fotografias e “janelas” cinematográficas, além de presente em manuais de *design* e reverberando no formato das telas de computadores e celulares. Como a predileção do *Instagram* por fotografias *quadradas* – e aqui incluímos o pensamento *antes* do clique – impacta essa primazia?

Em outra fala sobre tal cenário, Fontcuberta ([2014], p.129) coloca que:

Outro dos grandes trunfos do mundo paralelo da internet é a plasticidade maleável da identidade. Em tempos imemoriais, a identidade estava sujeita à palavra, o nome caracterizava o indivíduo. A aparição da fotografia deslocou o registro da identidade à imagem [... . Já ao] nível do usuário médio, com a pós-fotografia, chega a vez de um baile de máscaras especulativo onde todos nós podemos inventar como queremos ser. Pela primeira vez na história, somos donos da nossa aparência e estamos em condições de geri-la como nos convenha. Os retratos, e, sobretudo, os autorretratos, se multiplicam e se colocam na rede, expressando um duplo impulso narcisista e exibicionista que também tende a dissolver a membrana entre o privado e o público (FONTCUBERTA, [2014], p. 129)

O central à pauta nos parece justo: antes da miniaturização e incorporação de câmeras digitais a celulares, fazer fotografias seria popular, mas mais restrito. Por exemplo, testes de luz, de ângulos etc. em filmes de 12 poses, que precisaria ainda – em não se tendo uma máquina instantânea – ir ao laboratório era mais dispendioso que com um *smartphone*; ter fotos de textura profissional poderia sair caro; imagens íntimas sensuais que necessitassem intervenção especializada tanto para operar a câmera quanto para trazer as imagens ao papel esbarraria em tabu. Em suma, ter controle sobre a própria imagem, de *selfies* a *nudes*, seria aparentemente mais fácil com as tecnologias atuais. Mas, novamente, vemos certa “fé” de Fontcuberta (2014) nessa autorrepresentação “de baixo para cima” (ou ao menos “horizontal”), ignorando padronizações não só pelas próprias I.A.s – chegando a deixar “brancas” pessoas que não o seriam ao vivo –, mas do que é digno de visibilidade e redistribuição. Como situar a arte frente a gostos gerais, *trends/modas* e algoritmos de difusão nas redes?

Ainda investigando autorrepresentação – ou talvez de “autoficção” em condições materiais e modelos narrativos difundidos –, detivemo-nos na circulação em aplicativos de relacionamentos como o *Tinder*. Entre populares fotos em espelhos de academia – muitas vezes com o celular tapando o rosto não necessariamente para ocultar identidades, mas pelo clichê – e outras formas do narrar-se (mais ou menos conscientes de tal fabricação), pensamos novamente a inserção de arte em lugares “inesperados”, espécies de *intervenções virtuais* (afinal, tensionando a configuração de tais *lugares*).

Imagem 17: única imagem de *AESTHETICDOLL* (FERREIRA, 2016a) disponível (como forma de divulgação) fora do ambiente do *Tinder*.



Construímos então o ensaio de um personagem em IGP, acessível apenas no aplicativo citado (à exceção de uma imagem “de divulgação” – imagem 17), intitulado *AESTHETICDOLL* (FERREIRA, 2016a). Uma vez produzidos os retratos, que iam de tentativas de “vender” um estilo de vida a divulgações do corpo, dávamos *likes* em todos os perfis que o programa apresentava, atentando-nos a limites diários dele para tanto. Se tais “curtidas” fossem recíprocas, configurava-se um *match*/combinação, sendo possível às duas partes iniciarem uma conversa. Devido à proposta, não nos comunicávamos com as pessoas, não “interpretando” o personagem etc., de modo que o trabalho se realizava apenas com ele circulando na plataforma. Para nossa surpresa – uma vez que pressupomos ser um canal de nicho –, houve mais de 500 interações, sem levar em conta quem apenas via o projeto sem dar o *like* e quem desfazia o *match* pela falta de uma interação nossa. Uma curiosidade é que preferimos não avaliar quem compreendeu se tratavam-se de fotografias de um modelo “de carne e osso” ou de um *game* – havia a explicação no perfil sobre a natureza do experimento,

mas muitas mensagens indicavam a falta de leitura das informações.

Voltando a Entler (2020), ele considera a pós-fotografia como uma tentativa de resposta à “morte” da fotografia, porém sendo preciso questionar a pulsão limitadora (moderna?) de dizer o que cabe ou não no escopo do campo. Exemplificando, aponta que a fotografia para Flusser, enquanto “protótipo de uma máquina de informação programada para processar teorias científicas e traduzi-las em imagens” – quando tanto na analógica quanto na digital há complexos processos tecnológicos –, traria em si o “embrião da cultura digital” (ENTLER, 2020, p. 9). Questionar o “pós” seria refletir sobre o esgotamento ou não do meio, se novas configurações não seriam, ainda assim, fotografia. Isso quando parte dos fatores de “crise” atuais já fariam parte dela: em Charles Baudelaire, Entler (2020) encontra discussões sobre a des-subjetivação maquínica; em Honoré Daumier, vê um sonho de ubiquidade; em Fontcuberta, destaca um caráter de ficção/mentira anterior ao digital. O mesmo afirma:

O mero feito de posar implica ao mesmo tempo criar uma encenação e colocar à mostra uma máscara: o autorretrato portanto, necessariamente, questiona a hipotética sinceridade da câmera. Soltando amarras de seus valores fundacionais, abandonando alguns mandatos históricos de verdade e de memória, a fotografia acabou jogando a toalha: a pós-fotografia é o que resta da fotografia. (FONTCUBERTA, [2014], p. 130)

O que causa estranhamento a Entler (2020) é que, do momento que traços – segundo ele – constituintes da fotografia (porém “periféricos” na rede de pensamento sobre ela) ganham destaque, questione-se limites da área, vendo um “apego” ao legado do aparato nessa necessidade de demarcação. Isso vista a luta pelo reconhecimento do meio nos primórdios dele, exigindo-se “ritos” de passagem – a importância do ato de nomear – para tornar a mudança (o luto?) menos penosa, principalmente para adentrar-se uma fase de reavaliação e autocrítica. Encararíamos, assim, a “pressão que o futuro exerce sobre o presente, problematizando o lugar demasiadamente estável conquistado pela fotografia para reinseri-la numa história que contempla seus desgarramentos mais radicais, incluindo a possibilidade de superação”, porém, os escritos sobre tal condição se ocupariam “demais em buscar os efeitos mais imediatos e extravagantes desse processo”, em um movimento de “disputa consigo mesma para afirmar que o momento mais disruptivo é sempre agora” (ENTLER, 2020, p. 3). Seja como for, entendendo a importância do nomear, o que implica uma forma de “reificar” (de tornar objeto, real) – e o quanto uma dificuldade de se decidir um nome pode revelar um problema maior sobre como conceituar algo –, aprofundemos na pós-fotografia.

3.2 Foto-ontologias

Imagens 18 e 19: imagem inicial (esquerda) e final (direita) de *I Am Sitting In Game* (2018).



Como parte de *Troco Likes* (FERREIRA, 2018-2019) – sendo as primeiras postagens do perfil –, realizamos *I Am Sitting In Game* (FERREIRA, 2018b – imagens 18 e 19). A obra é inspirada em *I Am Sitting In a Room*, de Alvin Lucier (1969), na qual o autor grava-se em áudio lendo um texto em uma sala. Em seguida, reproduz o material produzido e igualmente o grava. Não se tratando mais da captura direta da voz humana, mas da emitida através do aparelho, acrescida da reverberação no ambiente, de distorções das ondas próprias ao aparato etc., o resultado tem mais “ruído” e o discurso é mais difícil de se entender. Lucier repete o procedimento, (re)gravando (re)gravações até obter uma espécie de zumbido ininteligível.

O trabalho de Lucier possui releituras que problematizam imagens de vídeo, fotográficas etc., com nossa versão partindo de uma IGP no *Instagram*. O aplicativo, por padrão, comprime o que é publicado⁵⁹, salvando uma cópia disso no celular. Esse arquivo era postado em seguida, recebendo assim uma nova simplificação. À 100ª repetição, a figura se dissolve parcialmente em “ruído”.

Em uma leitura inicial, poderíamos dizer que a foto se degradou a cada passo. Mas, do “ponto de vista” do programa, indiferente ao “conteúdo”, tanto a primeira quanto a última seriam “perfeitas”, *sem prejuízo à integridade dos dados*. No caso, usamos o termo “ruído” como sinônimo de falha, desvio, intromissão... mas esse sentido se perderia, sendo mais um

⁵⁹ Por exemplo, considerando a resolução padrão do aplicativo (1080 pixels de largura), se temos uma pequena área com um pixel vermelho cercado por outros em tons ligeiramente distintos, o programa *igual*a todos, reduzindo a quantidade de informação com a qual precisa lidar.

“retoque” do programa, um rastro/lembrete deixado por ele marcando a própria passagem – o mesmo poderia ser dito sobre o trabalho de Lucier, entendendo que experienciaríamos “em primeiro plano” a poiética da máquina, e não o “empalidecer” do “original” humano.

I Am Sitting In Game (FERREIRA, 2018a) é uma amostra do nosso interesse sobre as condições de ser da IGP, tomando o *pixel* como unidade básica da visualização digital. Porém – nessa obra –, o limite da redução ao “princípio fundamental” é sobre a imagem manifesta. Aonde chegaríamos se mantivéssemos a progressão em uma espécie de *arqueologia da mídia*⁶⁰? O que permite que os *pixels* sejam exibidos? Os circuitos do monitor, do computador e, em específico, os *chips* que manipulam elétrons, deixando-os passar ou não, processo que sustenta a codificação binária de zeros e uns? E quanto à anterioridade disso? Os transistores de silício, base dos *microchips*, ou, antes, os tubos de vácuo, versões macroscópicas deles? E, antes, fenômenos elétricos e atômicos?

Nesse caminho ontológico ligado a uma filosofia das técnicas, Yuk Hui (2016), introduzindo Gilbert Simondon, aponta a relevância de identificar-se a “gênese” de objetos técnicos para melhor compreendê-los. Como exemplo, o “começo absoluto” de um componente elétrico como o tríodo não seria o diodo, do qual ele seria uma versão mais complexa, mas a “condição de irreversibilidade dos eletrodos e o fenômeno do transporte de cargas elétricas através do vácuo”⁶¹ (HUI, 2016, p. 13-14) – um “parente” dos mencionados tubos de vácuo.

Porém não basta que determinado fenômeno físico-químico exista para que *necessariamente* haja um foguete ou uma vacina hoje. Nosso ponto seria justamente entender o movimento em que conhecimento, necessidade, disponibilidade etc. “materializam-se” nos objetos (e deles outros objetos mais complexos, incluindo objetos conceituais). A *teoria ator-rede* chamaria isso de a *pontualização* (LAW, 1992) de uma rede.

Nas exposições do tópico 2.4, sobre a rede que se pontualiza na fotografia analógica, digital e *in-game photography*, o que poderíamos *sugerir* como semente técnica de tais processos, respectivamente? As reações químicas do nitrato de prata à luz ou a própria fotossensibilidade (que, de diferentes maneiras, age até em nossas peles)? A conversão fotoelétrica em sensores de câmeras que permitirá a tradução e *input* da luz enquanto dados? E sobre o *output* em monitores, retrocederíamos aos tubos de raios catódicos, à formação de

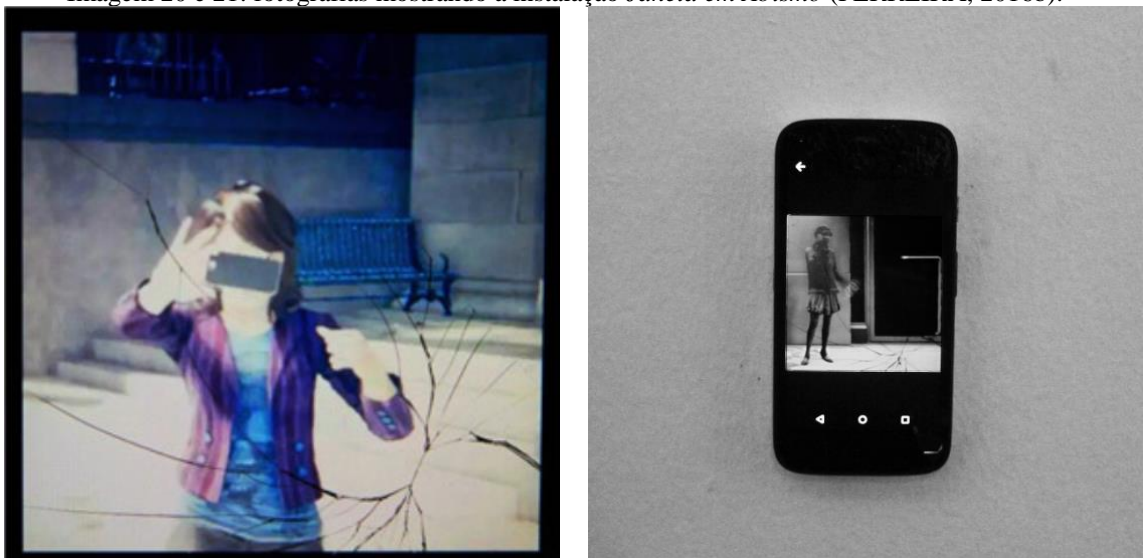
⁶⁰ Simondon (HUI, 2016) proporia o termo *mecanologia*, cujo objetivo seria se debruçar sobre a evolução dos objetos técnicos como forma de “desalienação” – por exemplo, ao entendermos o funcionamento de um I.A., ele deixa de ser “mágica” e podemos opinar sobre os desenvolvimentos dela. Como nosso objetivo aqui não é exatamente esse, não nos aprofundaremos no tópico.

⁶¹ *condition of irreversibility of the electrodes and the phenomenon of the transport of electric charges across the vacuum.*

imagens com diversas lâmpadas ou mesmo a projeção cinematográfica, cuja lógica de “tiras” retroiluminadas é distinta?

Não buscamos aqui disputar tais pontos de inflexão, mas pensar o como eles podem servir à nossa pesquisa artístico-acadêmica. Conforme posto ao longo deste trabalho, seja em obras para porta-retratos digitais ou redes sociais, temos problematizado o digital enquanto lugar – não exclusivo – de experimentação de nossas obras. Porém *Janela em Abismo* (FERREIRA, 2016b – imagens 20 e 21) foi elaborado de outra forma: foram selecionadas algumas imagens de *Instagame: variações* (FERREIRA, 2014c – ver tópico 2.1), que não eram IGP’s em si, mas fotografias de telas de jogos feitas com um celular. Mais especificamente, tomamos as que mostravam personagens também manipulando celulares. Tal qual se faria com um quadro, afixamos na parede da galeria física, do “cubo branco”, um celular. Nele, manipulando a tela com os dedos, acessava-se o ensaio, passava-se as imagens, dava-se zoom etc., em uma tela *rachada*, proposta para lembrar a *materialidade* dos aparatos de acesso ao digital.

Imagem 20 e 21: fotografias mostrando a instalação *Janela em Abismo* (FERREIRA, 2016b).



Exemplos assim privilegiam uma base técnico-filosófica – os *dados* – como “condição de ser” de imagens informáticas, mas o campo fotográfico possui outras abordagens ontológicas, por vezes modificando a percepção da área. Uma foto é “tirada” ou “produzida”? É rastro, enquanto “sobra” de acontecimentos ou sem que os (pré) visualizemos como imagens nem o “reconheceríamos” como fenômenos? São fenômenos em si?

Nessa múltipla problemática, Entler (2020) sugere que, em oposição a definir o campo

com uma ontologia essencialista, voltada à substância fixa e atemporal – que não necessariamente é de ordem material, mas discursiva –, uma ontologia mais próxima ao pensamento de Gilles Deleuze, do *devenir* (em que as coisas não “são”, mas “estão em processo/sendo”) poderia oferecer *insights* úteis. Segundo ele (ENTLER, 2020, p.9), Deleuze assumiria que, ao contrário da metafísica tradicional, o ser não se daria de forma imóvel, mas atualizando potências, na “manifestação das variações que esse ser comporta [...], nas diferenças que abarca [...]. Ao se tornar outra coisa, talvez a fotografia chegue a ser aquilo que ela é”. Conforme Entler (2020), houve, nos anos 1980, uma profusão de debates sobre a especificidade definidora da fotografia, postos em xeque diante da “identidade complexa e permeável que a fotografia pode assumir” (ENTLER, 2020, p. 8). Ele aponta autores como André Rouillé entre os que trazem estranhamento a entendimentos fixos, favorecendo o hibridismo, mas que mesmo ele acabaria essencializando a ascensão do digital, “a ponto de não ser certo que a ‘fotografia digital’ continue sendo fotografia” (RAUILLÉ *apud* ENTLER, 2020, p. [8]). Mesmo na defesa da pós-fotografia em Fontcuberta, “o crucial não é que a fotografia se desmaterialize convertida em bits de informação, mas sim como estes bits de informação propiciam sua transmissão e circulação vertiginosa” (FONTCUBERTA, [2014], p. 122), resumindo assim:

Uma consideração holística da imagem não pode se contentar com a transferência ontológica que produz a substituição da prata pelo silício e dos grãos de haletto de prata por pixels. Borrados completamente os confins e as categorias, a questão da imagem pósfotográfica ultrapassa uma análise circunscrita a um mosaico de pixels que nos remete a uma representação gráfica de caráter escritural. Ampliemos o enfoque a uma perspectiva sociológica e observemos com que facilidade a pósfotografia habita a internet e seus portais, isto é, as interfaces que hoje nos conectam ao mundo e veiculam boa parte de nossa atividade. (FONTCUBERTA, [2014], p.121-122)

Colocaríamos que a disputa na pós-fotografia não é apenas sobre um “purismo técnico” quanto a suportes, mesmo que isso traga diferenças estéticas *visíveis* entre fotos analógicas e digitais. Igualmente, o aumento na produção e circulação de imagens não seria uma questão apenas quantitativa, chegando ao como a autoexposição – ponto chave de *Troco Likes* (FERREIRA, 2018-2019) – altera as noções de público e privado, as relações com o corpo, além de como o superestímulo afeta nossa atenção etc.

Fontcuberta ([2014], p. 129-130) fala, assim, em um contexto no qual “a vontade lúdica e autoexploratória prevalece sobre a memória”, esta última considerada pulsão de destaque à história da fotografia, de modo que, hoje, as fotos nas redes assumem papel como “parte dos jogos de sedução e dos rituais de comunicação das novas subculturas urbanas

posfotográficas [sic], as quais, embora capitaneadas por jovens e adolescentes, deixam poucos à margem”, de modo que tais imagens não são mais “recordações para guardar, mas mensagens para enviar e trocar: se convertem em puros gestos de comunicação” – como as imagens “repetidas” que inspiraram *Troco Likes* (FERREIRA, 2018-2019).

O debate, no geral, parece-nos entrelaçar três “nós”, um sobre mudanças no contexto de uso e circulação da fotografia desde a “oficialização” da mesma nos anos 1820 à realidade dos anos 2020; outro mais focado em como tais modificações se dão tecnicamente no aparato de feitura e exibição; e uma sobre como especialistas buscam/propõem (e disputam) entendimentos desses processos. Nesse sentido, haveria consenso em reconhecer diferenciações na sociedade ao longo de quase 200 anos e a relevância da chegada do eletrônico-digital; o dissenso se daria justamente na pulsão conceitual, sobre como encarar – e nomear – o cenário atual. Em geral, Entler (2020, p. [8]) vê uma contradição nessas tentativas de definição, quando “as dinâmicas múltiplas e fluidas em que essa imagem se insere não mais nos sugerem uma essência estável. Mas, ao flagrá-la despida de seus valores mais característicos, acreditamos não poder mais chamá-la de fotografia”.

Essa dissonância teórica, sugere Entler (2020), estaria intimamente relacionada com a fotografia como manifestação da modernidade – uma longa correlação que concatena desde a construção do olhar renascentista à cientificidade iluminista/positivista e posteriores processos de industrialização –, de forma que quanto mais identifica-se um afastamento da conjuntura canônica, a área se tornaria “órfã do contexto que lhe dá sentido” (ENTLER, 2020, p. [9]). A esse deslocamento, sobraria – enquanto falso problema? – dois caminhos, “resistir como uma espécie de manifestação arcaica e nostálgica” ou “transfigurar-se em outra imagem mais identificada com os novos tempos”. O resultado seria que “ou a fotografia existe fora de seu tempo ou, se sobrevive a ele, já não existe como fotografia”. (ENTLER, 2020, p. [9]). Assim,

A contradição é: situar algo na história é admitir sua mobilidade. Mas, para realizar bem essa operação de contextualização, é preciso que seja “ontologizado”. Ou seja, para que se pense a fotografia como uma imagem essencialmente moderna, para que esse encaixe se realize com precisão, é preciso engessar tanto à fotografia quanto a modernidade (ENTLER, 2020, p. [9]).

Até que ponto a ênfase no eixo que traz a fotografia enquanto inovação *tecnológica* não seria em si uma abordagem moderna? Ao focar-se primeiro em especificidades da materialidade técnico-científica dos processos da fotografia analógica e, em seguida, nas diferenças entre ela e a digital, a continuação seria perseguir um “caráter único” da “linguagem” de computadores?

Aproximando-nos inicialmente a essa via formalista, nos inspirou, como detalharemos no tópico 4.2, determinada fase da videoarte em artistas como Nan June-Paik – seminal à área – ou em quem teoriza obras desse tipo, como Philippe Dubois. Algumas reflexões posteriores dele, porém, nos remetem ao perigo desse caminho, um de “esgotamento” quando, isolando uma área em si mesma e sem elementos que remetam a outras como a pintura, o teatro, a literatura etc., sobraria “pouco” a se trabalhar, com a experimentação artística chegando a becos sem saída. Haveria duas soluções. Em uma, partir ao *hibridismo* expandindo o foco, voltando não só a pensar o contato com outros campos das artes, mas incluindo diferentes esferas do pensamento. Na outra, focar no “fetiche” das *novidades tecnológicas*, as quais dariam novo fôlego às problematizações “genéticas”. Ou unir ambas em um viés dito – para voltar, não sem certa ironia, ao início do argumento – “pós-moderno”, em que, sem a necessidade de rejeitar para se definir, é possível englobar questões sobre as possibilidades expressivas de cada meio e de cada suporte, mas também contatos com outros nós na rede performando um eixo ético-estético-político.

Com todas essas discussões, talvez – apenas *talvez* – a IGP possa ser entendida sim como “fotografia”, mesmo não sendo uma “grafia de luz”, por participar de uma economia de imagens semelhante (ou enquanto simulação, simulacro...), por manter *laços* com o campo e por atualizar potências dela, fazendo-a presente em situações novas enquanto *devir*.

Dessas explicações sobre o que seria o conceito, situemos brevemente o percurso dele em discussões do campo.

3.3 Uma (múltipla)definição

No encarar das diferenças entre o século XIX e o XXI – e entre períodos nesse limite sociotemporal no contexto europeu e mundial –, pode-se tanto argumentar que elas marcam cortes intrínsecos, clamando por novos nomes às coisas, quanto considerar tudo como parte da mesma cadeia de acontecimentos. Nesse emaranhado, seguiremos a linha provocativa de usar termos como pós-fotografia e fotografia *in-game* gerando discussões, pressupondo que tire-se algum proveito disso, que algum conhecimento seja engendrado, mesmo que os termos não sejam uteis para além. Seja como for, em uma breve historicização, Entler (2020, p.4) identifica uma das primeiras menções à pós-fotografia em David Tomas, em 1988, mas considera os escritos de William J. Mitchell, em 1992, fontes mais relevantes, resumindo que a expressão refere-se a um contexto “em que as novas tecnologias ampliam os meios pelos quais produzimos nossos discursos visuais e colocam em crise a confiança que a cultura moderna depositou na fotografia”, tendo-se de enfrentar “uma questão recorrente trazida pelo termo: a codificação da imagem dissolve toda possibilidade de pensá-la como impressão direta da realidade” (ENTLER, 2020, p. 4). Isso no sentido de que, enquanto no processo mais difundido da fotografia analógica os raios de luz agem diretamente em uma superfície, negativo que, por sua vez, afetará o suporte final da fotografia, na digital o funcionamento é outro. Nela, a luz, após agir nas células eletrônicas fotossensíveis, passará por uma *codificação* e cada máquina, formato de compressão etc. poderá lê-los de maneira particular a depender da programação.

Em Batchen, também em 1992, Entler (2020) identifica maior foco na definição de pós-fotografia enquanto hibridização de linguagens artísticas, sendo apenas em 1994 que ele começaria, com certa resistência, a problematizar o digital, estando “depois, mesmo que não ainda além da fotografia” (BATCHEN, 1994, p. 48 *apud* ENTLER, 2020, p. 5), sugerindo que a imagem fotográfica não seria o tipo de tecnologia passível de obsolescência (por estar em constante atualização). Entler (2020) complementa que duas décadas e meia depois Batchen – somando-se à linha de outras fontes mencionadas – redefiniria que o vocábulo surgiu como “provocação” e que, superada essa etapa, bastaria chamar de “fotografia”, sendo melhor e menos difícil de definir.

Em Dubois, em 2019, Entler (2020) identifica a pulsão de “libertar o *pós* de uma dimensão cronológica, evolutiva, teleológica, que sempre pesa sobre ele quando confundido com um ‘após’, quando pensando ‘ultrapassem’”, significando mais *desterritorialização* e *reterritorialização*. Assim,

ao se reinventar, as imagens se desterritorializam, isto é, abandonam de suas categorias orgânicas (a fotografia, o cinema), ao mesmo tempo em que produzem nelas porosidades que permitem a reterritorialização das novas experiências produzidas. Esses conceitos permitem escapar à tentação de atribuir à fotografia fronteiras sempre rígidas e de pensar a pós-fotografia como colapso do território por elas demarcado (ENTLER, 2020, p. 8)

No Brasil, Entler (2020) aponta a contribuição de Lucia Santaella e Winfried Nöth, os quais definem em 1997 os paradigmas *pré-fotográfico* (artesanal), *fotográfico* (automatizado) e *pós-fotográfico* (algorítmico). O último enfocaria em “imagens modeladas pelo computador que, apesar de sua permeabilidade, não são aqui pensadas em função das pressões que exercem sobre a fotografia” (ENTLER, 2020, p. 6), havendo uma atualização das discussões em 2013. Essa nova formulação seria reflexo ao como o termo estava sendo usado, mantendo-se a definição anterior mas adicionando uma quarta categoria para imagens híbridas, podendo identificar-se com diversos dos contextos.

Consideradas tais fontes, Entler (2020) veria em Joan Fontcuberta um dos responsáveis pela popularização do termo, dando ao manifesto feito por ele em 2011 o mérito de superar a visão “ferramental” do conceito, focando na penetração da pós-fotografia na vida e cultura cotidiana. Isso ante o advento de *smartphones*, mapeamentos visuais (*Google Maps*, *Google Earth* etc.) e a presença massificada das câmeras de segurança. Alguns anos depois, em 2015, apontaria o “pós” como elemento disruptivo com reverberações que “anulam ou deixam obsoletas (sic) a etapa anterior” (FONTCUBERTA *apud* ENTLER, 2020, p. 6). Notemos que, ao comparar Batchen e Fontcuberta, Entler vê divergências entre os pensamentos.

Fontcuberta retorce então o pensamento de Batchen, atribuindo a ele a “visão perspicaz de que não devemos pensar num depois da fotografia, mas num além da fotografia”. [Entretanto] Batchen afirmou justamente o contrário, “um momento depois, mas não ainda além da fotografia”. Essa distorção não é apenas formal: onde Fontcuberta decreta uma superação, Batchen preferiria relativizá-la. (ENTLER, 2020, p. 6)

Seja como for, Fontcuberta enumera um “decálogo” sobre a nova realidade da fotografia (tabela 1), com destaque à “nova consciência autoral⁶², equivalência da criação com a prescrição, estratégias apropriacionistas de acumulação e reciclagem”, conformando uma *estética do acesso* (FONTCUBERTA, [2014], p. 123). Além, o autor proporia que ser artista significaria menos realizar obras e mais “prescrever sentidos”, confundindo-se “com o curador, com o colecionista, o docente, o historiador de arte, o teórico” (FONTCUBERTA

⁶² Ver tópico 4.3.

apud ENTLER, 2020, p. 6), algo que relacionaríamos ao próprio gerenciamento de identidade e informação num contexto do “enxurrada” informacional. A seguir a tabela, nas palavras do próprio Fontcuberta ([2014]):

Tabela 1: decálogo pós-fotográfico de Fontcuberta ([2014], p. 112-113).

| | |
|------------------------------------|---|
| 1. Sobre o papel do artista: | já não se trata de produzir obras, mas sim de prescrever sentidos. |
| 2. Sobre a atuação do artista: | o artista se confunde com o curador, com o colecionista, o docente, o historiador da arte, o teórico... (qualquer faceta na arte é camaleonicamente autoral). |
| 3. Na responsabilidade do artista: | se impõe uma ecologia do visual que penalizará a saturação e alentará a reciclagem. |
| 4. Na função das imagens: | prevalece a circulação e gestão da imagem sobre o conteúdo da imagem. |
| 5. Na filosofia da arte: | se deslegitimam os discursos de originalidade e se normalizam as práticas apropriacionistas. |
| 6. Na dialética do sujeito: | o autor se camufla ou está nas nuvens (para reformular os modelos de autoria: coautoria, criação colaborativa, interatividade, anonimatos estratégicos e obras órfãs). |
| 7. Na dialética do social: | superação das tensões entre privado e público. |
| 8. No horizonte da arte: | se dará mais força aos aspectos lúdicos em detrimento de uma arte hegemônica que fez da anedonia (o solene + o chato) sua bandeira. |
| 9. Na experiência da arte: | se privilegiam práticas de criação que nos habituarão à desapropriação: compartilhar é melhor do que possuir. |
| 10. Na política da arte: | não render-se ao glamour e ao consumo para inscrever-se na ação de agitar consciências. Em um momento em que predomina uma arte convertida em mero gênero de cultura, obcecada na produção de mercadorias artísticas e que se rege pelas leis de mercado e pela indústria do entretenimento pode ser bom retirá-la de debaixo dos holofotes e tapetes vermelhos para devolvê-la às trincheiras. |

Reforçamos que essa é *uma* compreensão possível, podendo haver desde discordâncias à necessidade de (re)leituras críticas. Mas, reconhecido isso, encerramos o capítulo colocando que – na atual fase de nossa pesquisa – não vemos a necessidade de escolher *uma* definição específica de pós-fotografia, ou bater o martelo se esta é ou não fotografia – para além de um *poder ser* – e assim por diante. Acompanhar a disputa parece mais produtivo. Talvez, para continuar a linha provocativa, poderíamos fazer uma corruptela com Latour e dizer: *Jamais Fomos Fotografia* – as tentativas de defini-la teoricamente nunca deram conta do fenômeno manifesto na vida prática, sendo apenas *projeções* (de desejos – muitas vezes de controle).

Das bases postas deste o início dessa dissertação, acumuladas algumas compreensões sobre a *in-game photography* e a *pós-fotografia*, gostaríamos agora de problematizar *potenciais* dessas esferas, concatenando-as em algumas problematizações que, em obras, toquem pontos não explorados até aqui.

4 IN-GAME PHOTOGRAPHY – JOGANDO COM POIÉTICAS NA PÓS-FOTOGRAFIA

Aos capítulos anteriores, escolhemos dois temas condutores como divisão das seções, respectivamente a *in-game photography* e a *pós-fotografia*. Eles guiaram a escolha de obras e textos que, em cada um dos espaços, tentamos costurar na produção de ideias. Nesta terceira parte, faremos diferente, articulando assuntos anteriores a questões específicas de nossa produção, trazendo ao diálogo novas referências. Há, não obstante, um fio que, ao atravessar nosso processo de várias formas, pode ser visto como a linha geral do capítulo: o pensar sobre *imagens digitais*. Isso pois, ao embarcarmos em uma relação entre fotografia e *games*, unindo nossa prática com câmeras físicas e certo gosto por videogames, a busca não se resumia à feitura de “belas imagens”. Dessa forma, mesmo em experimentos iniciais como *Agentes* (FERREIRA, 2012a – ver Capítulo 1), exemplo do procedimento mais básico da área – jogar tirando *printscreens* –, há dimensões não necessariamente aparentes na “superfície” das imagens (por mais que por vezes preferamos a experiência direta de obras dispensando “textos guia” para além de resumos descritivos). Seja como for, a virada que definiria nossa investigação artística seria pensar a questão fenomênica dos dados algorítmicos, cuja existência só podemos experienciar uma vez fisicamente manifestos (impressos, em luz no monitor etc., mesmo quando lidamos com eles enquanto ícones, linhas de programação e assim por diante). Com isso, sigamos as colocações.

4.1 O gesto generativo do olhar (em ambientes de jogos digitais)

Em um *ensaio* de artista-pesquisador, o intuito nesta seção é, articulando tanto trabalhos de outras pessoas quanto obras próprias anteriores e novas realizadas como modo de pensar as presentes questões, debater três problemas do *ver* como gesto inaugural em espaços de videogames: *a conformação de tais imagens; certo lugar delas na ideia de virtual; e implicações do relacionar-se elas*. Isso baseado em nossa pesquisa e tendo como disparador as discussões de Georges Didi-Huberman em *O que vemos, o que nos olha* (2010), especialmente o capítulo *O interminável limiar do olhar*, no qual fala sobre uma passagem kafkiana envolvendo *um homem, uma porta e um guardião*.

Alguns conceitos são engendrados aqui não almejando uma ontologia geral aplicável a quaisquer exemplos de IGP, mas para a aproximação específica dos trabalhos apresentados, não sendo uma “explicação” de sentidos ocultos, mas uma reflexão que as toma como *praxis*.

4.1.1 Abertura (para olhar)

A rua em torno era um frenético alardio.
Toda de luto, alta e sutil, dor majestosa,
Uma mulher passou, com sua mão suntuosa
Erguendo e sacudindo a barra do vestido.

Pernas de estátua, era-lhe a imagem nobre e fina.
Qual bizarro basbaque, afoito eu lhe bebia
No olhar, céu lívido onde aflora a ventania,
A doçura que envolve e o prazer que assassina.

Que luz... e a noite após! - Efêmera beldade
Cujos olhos me fazem nascer outra vez,
Não mais hei de te ver senão na eternidade?

Longe daqui! tarde demais! *nunca* talvez!
Pois de ti já me fui, de mim tu já fugiste,
Tu que eu teria amado, ó tu que bem o viste!
(A Uma Passante – Baudelaire, 1985, p. 345)

Imagem 22: *O que vemos do que nos é mostrado*, (FERREIRA, 2021). Desdobramento de *Agentes Autônomos*, *Agentes Anônimos* (2012a). *In-game photography* para fotoimpressão. 15x21cm.



Agachado, uma camponesa passa por mim. Eu a observo numa cidade de aparência medieval europeia: ao me perceber, ela altera o curso e devolve o olhar. Registro tal movimentação (imagem 22) pensando o *continuum* da sensibilidade tensionado, primeira instância duma troca de miradas – que me remete a obras como *Ação Carioca #1: Converso sobre qualquer assunto* (FABIÃO, 2008) e *A Artista Está Presente* (ABRAMOVICH, 2010)⁶³.

Há de se notar uma segunda dimensão de fricção. Ela, a moça, “reside” noutra arranjo do espaço, o “mundo virtual” de um videogame. Tal troca é ponte, trânsito entre dois lugares de configurações distintamente específicas.

Não sendo uma pessoa de carne, essa afecção equivaleria ao encarar de um rosto numa foto ou filme? Ou seria possível pensar noutra tipo de engajar, considerando não só os traços representativos (ou presentativos?), mas o caráter objetivamente interativo de acompanha-la respondendo dinamicamente a estímulos?

Há uma terceira instância. A qual talvez contradiga a proposição anterior. Não a anulando, mas complexificando-a, adicionando camadas. Pois se evitarmos a “traição” das imagens no sentido do cachimbo magritteano e deixarmos de lado a figura “humana”, se focarmos na consciência da própria linguagem técnica, concluímos que tanto a personagem quanto o “cenário” são cálculos numéricos. Espaço e elementos que o conformam, dando a ilusão de distâncias e performando uma vila, mesmo que figurando como partes isoláveis, são da mesma natureza. Quando a passante me olha, *o próprio mundo me olha*. É o computador me reconhecendo.

Mas não só: este mundo em si é resposta a tal presença. Se lá não estou, não se perfaz. Os dados não são processados se não os acesso. Sem mim, não há som de árvore caindo, pois não há floresta. Só vejo a passante enquanto “ela” reconhece meu olhar, ou melhor, a resposta dela ao me notar é... existir pra que eu a olhe.

O que motiva as próximas páginas é a intenção de desdobrar tais pontos. Para facilitar a argumentação, que se comece pelo fim.

⁶³ Ambas retomadas mais à frente.

4.1.2 Observado(r)

Imagem 23. “Sem título” (série *e-limbo* – FERREIRA, 2014b). *In-game photography*. Dimensões variáveis.

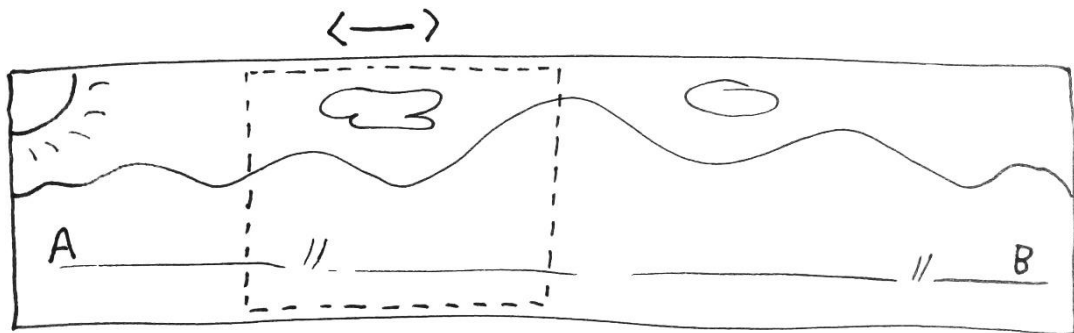


Figuras humanas e uma esfera de luz contra o céu noturno (imagem 23). Pálpebras cerradas, como se dormentes, mortas. No título do ensaio, a referência a um “limbo” eletrônico. É uma metáfora sobre o pós-morte, ou o pré-nascer, de Inteligências Artificiais de videogames, “vidas” à nossa mercê não só como “alvos” às nossas armas virtuais. A pauta é a hecatombe que provocamos ao desligar dos aparelhos, reduzindo universos a dados. E a centelha demiúrgica, *Big Bang* no botão de *play*.

A conformação de ambientes de *games* é variável, uma solução específica de cada caso. Híbridos e exceções pululam. Porém há uma versão “clássica”, o chamado *sidescrolling* do famoso *Super Mario* e outros: cada etapa, “fase”, é um *continuum* independente. Um podendo ter “floresta” como temática; outro, inspirar-se em regiões polares. Ao surgir como uma grande faixa (gráfico 1), vemo-nos no limite inicial (A). Deve-se procurar a saída (B), para além da qual nada há além do gatilho para tal “mini-mundo” desaparecer e dar lugar ao

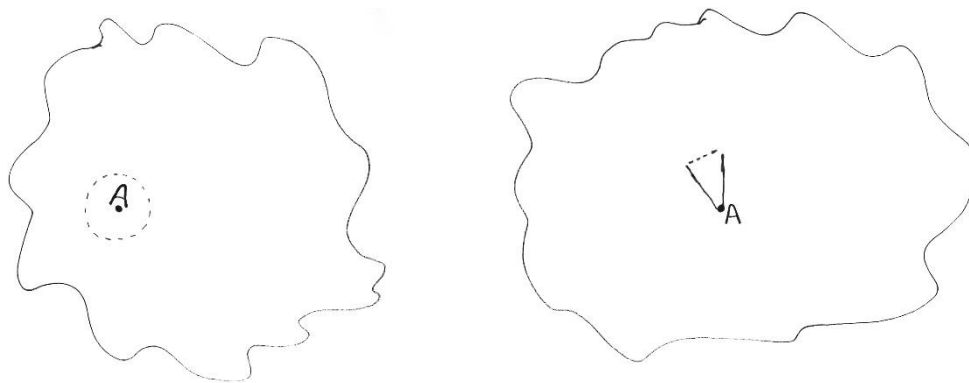
seguinte. Como se encarando a janela lateral de um carro/trem ou vendo o *travelling* de uma câmera cinematográfica, não nos é mostrado todo o percurso de uma vez. O recorte do visível (área pontilhada) move-se para esquerda ou direita, equivalendo ao abarcado na tela (de TV, do computador etc.). A depender do algoritmo, toda a “tira” pode ser calculada a um tempo; ou pré-calculada, esperando apenas a hora de “entrar” no campo de visão para se concluir; ou só mereça “esforço” da máquina o que se mostra na moldura.

Gráfico 1. Esquema de um jogo *sidecrolling*.



Já o “mundo aberto” – termo polissêmico na área – tende a um grande plano sem divisórias e que pode ou não ter diferentes regiões temáticas. Do alto, como mapa, *projeção de Mercator*⁶⁴, a perspectiva de um satélite. Não há necessariamente entrada ou saída.

Gráficos 2 e 3. Esquema representando “mundos abertos” vistos do alto.



Como antes, nem tudo precisa ser gerado simultaneamente. Tomando a representação

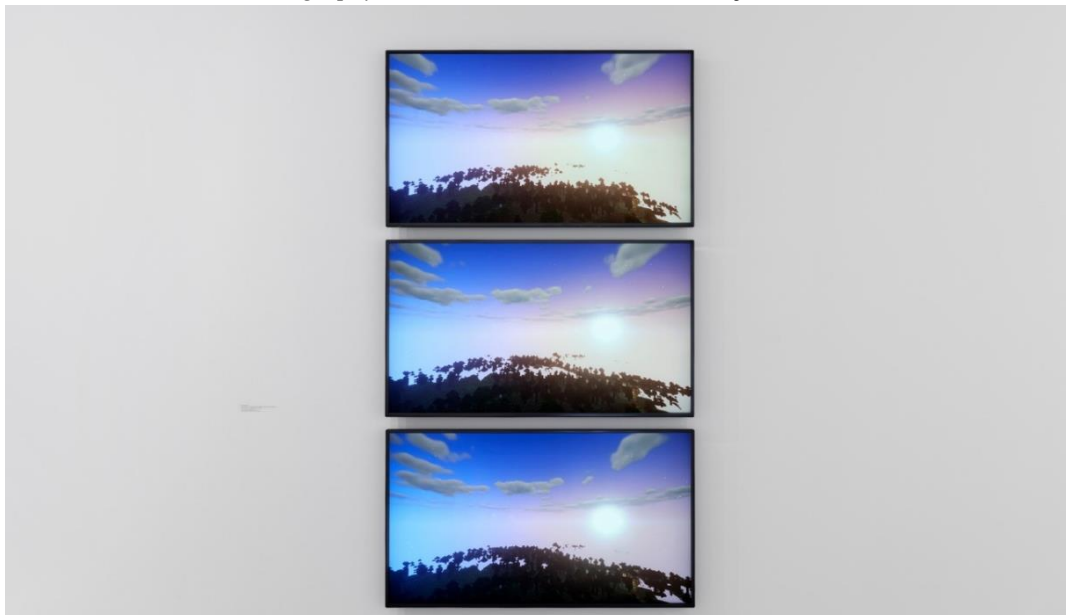
⁶⁴ Um dos primeiros modelos cartográficos com distâncias “realísticas”, não mais mapas de subjetividade.

de quem joga, o *avatar* enquanto ponto zero, espaço pessoal, pode-se computar apenas uma esfera ao redor (gráfico 2), cercada de névoa, da pintura de um fundo daquilo que à distância se perde etc., ou quem sabe um cone de visão (gráfico 3) para “driblar” limitações de *hardware*. Em suma, *aquilo que o olhar não alcança não precisa existir*.

Nessa complexa troca schrödingeriana em que um objeto talvez só se manifeste ao me perceber como observador, transformando-me em objeto da minha própria observação, a moça que passa é como uma *quase modelo* e eu um *quase fotógrafo*⁶⁵.

Um porém: certos jogos *online* subvertem isso, (pré)calculados por “servidores” independentes das presenças usuárias e dos computadores/videogames individuais delas, estando sempre *on*. Se os acesso, minha máquina faz um quinhão específico menor do trabalho, preocupando-se mais em sincronizar as coisas. Quando, por baixa potência ou velocidade de rede, isso não é bem feito, há um descompasso, *lag* entre o que eu vejo e outra pessoa vê no mesmo momento, embaralhando ações/reações. Nessa central (de rede), é como se um computador independente se comunicasse *consigo mesmo*, ou *uma imagem olhasse a si própria* antes de vista pelo público; com vários desses nós individualizados, várias máquinas conversariam longe do(s) olhar(es) humano((s))⁶⁶. As imagens *parlamentariam entre si*⁶⁷.

Imagem 24. Instalação *New Realms – Same Me* (HADRICH, 2019-2020) na *How to Win at Photography* do Fotomuseum Winterthur (Suíça), 2021.



⁶⁵ Uma brincadeira com os *quase-objeto* e *quase-sujeito* de Michel Serres.

⁶⁶ Referência ao debate de Lemos (2013) sobre a “Internet das Coisas”, o como vários aparatos tecnológicos trocam informações entre si sem interferência humana.

⁶⁷ Apenas hipoteticamente. Afinal, um servidor não necessariamente possui um monitor ou, logo, imagem. Aqui também há uma referência ao “parlamento das coisas” de Latour.

Em *New Realms – Same Me* (“Novos Reinos – Mesma Eu”, 2019-2020 – Imagem 24), Emily Hadrich registra passo a passo o momento em que uma paisagem do jogo *Minecraft* (MOJANG, 2009) se perfaz. Na sequência de *printscreens*, a planície, que demora a renderizar, vai pouco a pouco acumulando detalhes em atraso. Ela, entretanto, não chega a mostrar o fluxo completo, deixando o “chão” fissurado, aberto ao que há do outro lado, pedaços de céu entre terrenos. Segundo o texto expositivo, a artista “procura mundos de jogos para revelar o processo de como eles são construídos e do que eles são feitos”⁶⁸ (FOTOMUSEUM WINTER, 2021). É justo o que percebemos: os blocos de “matéria virtual” aglomerando-se diante de nossos olhos, instigados pelo nosso observar.

Dessa inspiração, produzimos uma videoarte *machinima* (animação sem desenho/modelagem, com gravação jogos digitais – imagem 25) e um ensaio (imagens 26 e 27)⁶⁹. Com a qualidade gráfica de *Minecraft* (MOJANG, 2009) no máximo, superando o limite de *render* da placa que o sustenta em nosso computador, ganhamos não *glitches* (quebras, falhas), mas uma demora na construção do mundo, horizonte de estranheza numa visualidade tipicamente informática. A vista é mais rápida que a montagem do palco e o que se apresenta não é uma *imagem incompleta*, mas a *imagem completa do detrás da cortina*.

Imagem 25. *Frame de vídeo. O Gesto Generativo do Olhar #1 ou Se uma Árvore na Floresta e Ninguém a Olhar* (FERREIRA, 2022a. 12’44”).



⁶⁸ [...] seeks out game worlds to reveal the process of how they are built and what they are made of.

⁶⁹ Ver <https://www.instagram.com/digilimbo/>. Acesso 11 de Set. 2023.

Imagem 26. “Sem Título” (série *O Gesto Generativo do Olhar #2* ou *Se uma Árvore na Floresta e Ninguém a Olhar*. FERREIRA, 2022b).



Imagem 27. “Sem Título” (série *O Gesto Generativo do Olhar #2* ou *Se uma Árvore na Floresta e Ninguém a Olhar*. FERREIRA, 2022b).



4.1.3 O limiar enquanto problema, inelutável modalidade do visível

Diante de livros, filmes etc., é comum aludir-se a “outros mundos”, posto que abririam passagem a lugares distintos daqueles nos quais estamos. Como exemplificam Janet Murray (2003) e Anne Cauquelin (2005; 2011), muito sobre isso há na teoria literária, da arte etc., mas é possível focar em algo que vem à mente especificamente sobre o lugar em cujas ruas encaro uma transeunte e as flores dela: o virtual.

Mesmo usado quotidianamente ao falar-se de sistemas de bancos, de *games* etc., ele contém complexidades ocultas, de debates “clássicos” como os de Pierre Lévy, que contradizem o senso-comum favorecendo a não-oposição entre *real* e *virtual*. O mesmo para terminologias mais ou menos sinônimas, ou designando coisas distinta, tal como *interatividade*, diferente em Manovich ou Murray; *simulação*; *ciberespaço*... todos em estado de disputa, apesar de algo normalizados. E talvez justamente aí resida o conflito da mulher no vilarejo: *ela habita uma indefinição* e, no estabelecimento do vínculo, o atrito está instaurado. Um talvez próximo ao estranhamento freudiano do qual Didi-Huberman fala, a “*desorientação*, experiência na qual não sabemos mais exatamente o que está *diante* de nós” (2010, p. 231). Se, conforme coloca, tanto mais nos afastaríamos de uma “inquietante estranheza” quanto mais nos acostumamos ao ambiente, o ansiar por jogos pode ter relação com a contraditória busca pelo que nos desestabiliza – mundos alternos –, ou simples cansaço do “normal”.

Pois nossa desorientação do olhar implica ao mesmo tempo ser dilacerados pelo outro e ser dilacerados por nós mesmos, dentro de nós mesmos [...]. Ora, paradoxalmente, essa cisão aberta em nós – cisão aberta no que vemos pelo que nos olha – começa a se manifestar quando a desorientação nasce de um limite que se apaga ou vacila, por exemplo, *entre a realidade material e a psíquica* (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 231. Grifo meu).

Ocorreria também essa desorientação entre a realidade virtual digital, nem de todo psíquica, nem de todo material? Um “*diante* longínquo [...] limiar que se abre aí, entre o que [se...] vê [...] e o que [nos...] olha [...], esse limiar não é senão a abertura que [se...] carrega *dentro de si*, a ‘ferida aberta de seu coração’” (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 232)?

Manovich (2001) e outros comparam *games* e janelas, à semelhança da “janela cinematográfica”, ao quadro/enquadramento da pintura/foto etc. E se, da leitura de Didi-Huberman, relacionando-a a jogos, as trocássemos por “portas”, já que não apenas “espiamos” por tais fendas – as telas –, mas as utilizamos como ponto de passagem, “entrando

e saindo” de paisagens virtuais? Pois o fascínio do encontro com aquela personagem e com o mundo dela seria o de encarar “um lugar aberto diante de nós, mas para nos manter à distância e nos desorientar ainda mais” (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 232), lugar o qual não podemos acessar inteiramente, corpos de carne, contentando-nos com a fantasmagoria de um avatar. Mas talvez nem queiramos adentrar neles por completo, zonas de perigo, de zumbis e alienígenas, armas e repetidas mortes. Versões digitais do monumento fúnebre a Walter Benjamin, escadaria em direção ao abismo, somos atraídos, mas (ou ainda mais) firmados na possibilidade de recuar, vacilantes na borda, ora diante, mas também arriscando a travessia... apenas à distância de ainda manter um dos pés *nela*.

Pois essa porta permanece diante de nós para que não atravessemos seu limiar, ou melhor, para que tenhamos atravessá-lo, para que a decisão de fazê-lo seja sempre deferida. E nessa *différance* se mantém – se suspende – todo o nosso olhar, entre o *desejo* de passar, de atingir o alvo, e o *luto* interminável, como que interminavelmente antecipado, de jamais ter podido atingir o alvo. Permanecemos à orla (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 232).

É possível trazer Murray (2003, p. 116), apontando que certas pessoas passariam mais tempo se movimentando em jogos que “jogando” (sic). Para ela, isso se daria pois:

a habilidade de se locomover por *paisagens virtuais* pode ser *prazerosa em si mesma*, independente do conteúdo dos espaços. Um amigo meu cujo filho é um ávido jogador de *Nintendo* reclama que, quando ele experimenta os jogos, sente-se irritado por ter de lutar o tempo todo, pois o combate é uma distração indesejável ao prazer de passear pelos espaços que vão surgindo no labirinto. Para esse meu amigo, os videogames tratam da exploração de um espaço que se expande infinitamente. [...] *Vivenciar prazeres específicos da navegação intencional: orientar-nos por pontos de referência, mapear mentalmente um espaço que corresponda à nossa experiência e admirar as justaposições e mudanças de perspectiva resultantes de nossa movimentação por um ambiente complexo* (MURRAY, 2003, p. 129. Grifos meus).

É (também) sobre isso o encontro com nossa “efêmera beldade”. Ele se dá no jogo *Skyrim* (BETHESTA, 2011), o qual, de fora, é sobre qualquer coisa como enfrentar dragões e salvar a humanidade. Mas há uma “alma” – e qualquer análise crítica produzida por quem o tenha jogado pode apontar isso – que diz do simples explorar, perder-se e orientar-se em um emaranhado de planícies e masmorras, montanhas e castelos.

A fala de Didi-Huberman sobre portas e labirintos parece cabível quando “a porta é uma figura da abertura – mas da abertura condicional, ameaçada ou ameaçadora, capaz de tudo dar ou de tudo tomar de volta. Em suma, é sempre *comandada por uma lei* geralmente misteriosa”. Noutra mão, Manovich considera a *navegação* componente chave de certos jogos.

[Os jogos] Doom e Myst oferecem ao usuário um espaço a ser atravessado, mapeado pelo mover-se através dele. Ambos começam atirando o jogador em algum lugar nesse espaço. Antes de chegar ao fim da narrativa do jogo, o jogador deve visitar a maior parte dele, descobrindo a geometria e a topologia dele, *aprendendo a lógica e os segredos dele*. Em Doom e Myst – e em muitíssimos outros jogos de computador – a narrativa e o próprio tempo são equacionados com o movimento através do espaço 3D, a progressão através de salas, níveis [...]. (MANOVICH, 2001, p. 214. Grifo meu)⁷⁰

Queremos desvendar a encruzilhada de corredores, desvelar o princípio organizador dela, mas sem nela nos perdermos, morcegos trapaceiros à boca da caverna, mapeando salões apenas com *ecos*. Fio de Ariadne resumido à nossa *capacidade de recuar o olhar*, desviá-lo da tela e romper a imersão.

Didi-Huberman (2010, p. 236) discorre sobre a dificuldade de se atravessar certas passagens, postulando sobre a tarefa interminável de encontrar das chaves as certas. Mas a nossa não seria outra senão o olhar, que avança pelo espaço e que analisa os desafios propostos. Seria a moça o guardião kafkaniano diante do portal aberto, não nos impedindo, mas ela mesma nos convidando apenas por saber que não temos como de fato atravessar totalmente? “Diante da imagem – se chamarmos imagem o objeto, aqui, do ver e do olhar – todos estão como diante de uma porta aberta dentro da qual não se pode passar, não se pode entrar” (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 242)? No fim, o problema que o virtual informático exacerbaria, em comparação a outros meios, seria essa eterna distância entre *um* aqui, ao alcance de um clique, que indica um lá, a distância, longe o suficiente no *nosso* aqui (a cadeira onde sento; a mesa onde sustento meu computador versus o ambiente de magos estelares e oceanos de açúcar), um “*encontro* em que as distâncias objetivas sucumbem, em que o *aí* se ilimita, se separa do aqui [...]” (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 246). Dessa forma:

Olhar seria compreender que a imagem é estruturada como um *diante-dentro*: inacessível e impondo sua distância, por próxima que seja – pois é a distância de um contato suspenso, de uma impossível relação de carne a carne (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 234).

Antes de encerrar essa seção, uma consideração. Segundo Didi-Huberman (2010, p. 247), “as imagens – as coisas visuais – são sempre já lugares: elas só aparecem como paradoxos em atos nos quais as coordenadas espaciais se rompem, *se abrem* a nós e acabam por se abrir em nós, para nos abrir e com isso nos incorporar”. Nesse sentido, Lévy (1996)

⁷⁰ *Doom and Myst present the user with a space to be traversed, to be mapped out by moving through it. Both begin by dropping the player somewhere in this space. Before reaching the end of the game narrative, the player must visit most of it, uncovering its geometry and topology, learning its logic and its secrets. In Doom and Myst — and in a great many other computer games — narrative and time itself are equated with the movement through 3D space, the progression through rooms, levels [...]*

relaciona “virtual” e “atual” de forma que, em suma, seria como se o primeiro, não circunscrito ao informático, fosse constitutivo do outro (e vice-versa). Talvez como um *panta rei* filosófico em que tudo é fluxo transformativo, *processo* em que aquilo que é (ato/atualizado) acaba constantemente influenciado pela *potência* (não entendida como “determinação”) do que foi e do que talvez seja (o virtual). Isso concomitantemente ao virtual, por estar sempre em transformação perante as condições que vão sendo postas, sendo reação (ou *resposta*) a cada instante disso que é. Talvez o engendramento virtual-atual seja a própria condição da transformação. Conforme Aristóteles teorizava:

A ação era possível antes de ser efetivada. Aristóteles chama essa possibilidade de potência, *dynamis*; ao se desenvolver, torna-se atualização, *entelécheia*. Da mesma forma, para fazer um movimento (*kynesis*), é necessário ter a capacidade para tanto e, depois, executá-lo (*energeia*): o par *kynesis/energeia* corresponde assim ao par *dynamis/entelécheia*. (CAUQUELIN, 2011, p. 59)

Proponho algo aqui: seria o “virtual” do encontro com a moça/mundo justamente a capacidade de me mover e modificar? Nesse sentido, não só meu olhar perfaz o jogo, mas o jogo me perfaz.

4.1.4 Considerações sobre o que olho/olha

Em *Agentes* (2012a), ao produzir retratos de figuras animadas por I.A., atentava, entre outras coisas, a como o supostamente acessório, dispensável à “vitória” ou à narrativa principal – as figuras escolhidas eram excluídas da grande narrativa do *game*, “anônimas” –, era proeminente à experiência, “impressão de vida” daquele universo. Muitos jogos partilham de tal lógica.

Nas fotos, uma com cada entidade escolhida, um único momento se impôs enquanto sequência. Era o encontro com a “moça”. Em 2021, instigado por Walter Benjamin e as discussões sobre o “contrapelo” da história e a noção de limiar, tornou-se um tríptico.

Discutindo essa obra, questões surgiram, resumidas em três vertentes: no primeiro tópico deste capítulo, o como o gesto de olhar é generativo nos jogos, criando tais mundos, e como o movimento de pousar atenção sobre algo se faz junto à nossa própria exposição. Isso “tecnicamente”, mas extrapolável talvez a qualquer encontro fenomênico com imagens; na etapa seguinte, o como o problema das imagens virtuais de jogos é serem a porta de um limiar que, nos atraindo e afastando, oferece uma diferença no mundo, a qual nos transforma. Quanto ao último questionamento, sobre a afeição da troca de olhares, o articulemos agora com o que foi dito até aqui.

Citado no início do tópico, o projeto *Ação Carioca #1* (2008) de Fabião consiste em trazer duas cadeiras a uma calçada movimentada. Sentada, ergue um cartaz de “conversamos sobre qualquer assunto”. O convite surte efeito e transeuntes, que não necessariamente frequentam um circuito mais estrito de arte (exposições etc.), estabelecem contato. *Fait divers*, segredos, o emocionar-se pela oportunidade de abertura. Resultados inesperados. Mas *onde* estaria o “objeto artístico”? Imaterial, poderíamos considerar o próprio espaço de troca, aconchego, acolhimento criado em parceria. Analisando a ação, Silva coloca que:

Pensar a performance enquanto uma forma de encontro supõe aliar os aspectos relacionais, aproximando a vida da arte e transformando hábitos cotidianos. Isso corrobora o que pensa Feix (2014, p. 38): “Há nessas práticas, uma notável produção de uma presença que afeta energeticamente o espaço. Na era da virtualidade e das relações sempre mais distanciadas, oferecer presença, cuidado e atenção se torna um dos motores e fomentos da performance, que a tornam potente” (SILVA, 2016, p. 138)

Na outra referência, em Marina Abramovich, igualmente a criação de uma “bolha”, lugar da relação entre a pessoa propositora e a interatora: parte de uma complexa performance de longa duração, duas cadeiras e uma mesa são postas num museu. Sentadas cada qual em

um polo, a artista e a pessoa participante – de uma fila de centenas – ficam frente a frente, caladas, apenas encarando-se. Apesar do silêncio e imobilidade, um “nada”, há quem vá às lágrimas. Voltando a Silva:

Práticas artísticas com propósito relacional, segundo Bourriaud (2009), têm como característica a criação desse espaço de convívio outro: “O que elas produzem são espaços-tempos relacionais, experiências inter-humanas que tentam se libertar das restrições ideológicas da comunicação de massa; de certa maneira, são lugares onde se elaboram socialidades alternativas, modelos críticos, momento de convívio construído”. (SILVA, 2016, p. 140)

Mas o olhar da florista do *game* – tanto *no* jogo, minha vivência antes do clique, quanto a “fotografia” que parte de tal acontecimento e propõem nova experiência a outrem – equivaleria à presença humana? Ou, apesar de semelhante, estaria mais para o encarar de uma pintura, como *o olhar da Mona Lisa* davinciana? Ou seria algo outro, entre, (par)ente, mais abrangente?

Pode-se argumentar que não há *pessoa* ali. E em resposta, contra-argumentar-se sobre quem *projetamos* em nossas relações: ao acharmos que há alguém lá (aos moldes do teste de Turing, máquinas “passando-se” por gente); por acreditarmos num personagem (alguém se fazendo de coisa diferente); ou na simples fabulação de alguém (como paixão). Mas há outro caminho talvez mais cabível aqui (que não necessariamente descarta o resto). Admitindo a imagem no sentido próprio de ilusão artística representativa, talvez a resposta (ao menos uma) já esteja dada quando parte importante de encarar uma *imagem* (em sentido holístico, figura humana, estátua, paisagem etc.) é questionar sobre se *nós* gostamos ou não daquilo, ou seja, (*nos*) *expormos (a) um outro de nós*, nossa carga psicológica e cultural, nossas lembranças e gostos, nossa própria construção de identidade, *a imagem que construímos de nós* (a nós e aos outros). Tornarmo-nos objeto de nossa própria observação e, vendo nesse olhar separado uma resposta à nossa abertura, reconhecermos a nós mesmos em reflexo, eu-outro/no outro que, por diferente, habita outro (micro)espaço e outro (micro)tempo os quais alcançamos apenas de maneira limiar, mas que nos modifica.

Assim, mesmo que não haja “nada” do outro lado além de nós mesmos, espelho do que vemos de nós naquilo que olhamos e nos olha, o importante seria o que é de nós após.

4.2 Vídeo/games

Imagens 28, 29 e 30: *Machinenbad* (FERREIRA, 2011), vídeo-instalação em *machinima*.



Na tentativa de compreender potencialidades da IGP em um cenário atual de arte no qual, fugindo a uma via “modernista”, o *hibridismo* torna-se tópico de interesse “contemporâneo”, acreditamos ser importante não reduzir a IGP ao estrito da produção pictórica. Isso estava presente na reflexão sobre os porta-retratos em *Agentes* (FERREIRA, 2012a – ver capítulo 1) ou obras pensadas para *Instagram, Tinder* etc., não bastando à análise delas focar em elementos como cores, formas e assim por diante. À experiência estética, tudo o que conforma a vivência dos trabalhos seria relevante em alguma medida. Isso justamente por não abordarmos nosso objeto como um bloco fechado, mas como *rede*. Não por acaso, como vimos ao longo do capítulo 3, boa parte do debate sobre a *pós-fotografia* – ou como prefira-se chamar tal cenário – não é sobre fotometria ou “regra dos terços” – apesar de tais pontos poderem entrar na problematização –, mas sobre o contexto de produção e circulação das imagens. Posto isso, falemos sobre algumas relações na IGP em nossos experimentos.

Em nossa formação acadêmico-artística, passamos pela discussão sobre o Audiovisual,

incluindo as “artes do vídeo”. Na pauta de jogos, antes mesmo do interesse pela IGP, realizávamos vídeos *machinima*, área baseada na edição/remix de imagens em movimento extraídas de *games*, estando em um “limbo” ao não serem nem gravações/filmagens de referenciais físicos, nem animações em sentido estrito, dispensando-se tanto a necessidade do domínio de desenhos 2D quanto de modelagem 3D, bastando-se movimentar personagens do ambiente virtual conforme um roteiro e depois editar os trechos captados, por exemplo.

Em *Machinenbad* (2011 – imagens 28, 29 e 30) revisitávamos a narrativa labiríntica do hotel do filme de Alanis Resnais *O Ano Passado em Marienbad* (1961), porém com imagens feitas no game *The Sims 3* (MAXIS, 2009). Tratava-se, porém, de uma videoinstalação: três projeções tomavam conta de uma parede, sendo as das pontas pré-gravadas e a do meio permitindo jogar o game ao vivo na galeria.

Nessa fase, influenciava-nos especialmente o pensamento de Philippe Dubois sobre o vídeo. Para introduzir o que dele nos interessa mais diretamente, tomemos dois textos dele. Em *Por uma estética da imagem de vídeo*, o autor dedica-se a diferenças entre vídeo, cinema e TV em uma postura algo formalista de busca pelo “único”, ou com potencial de distinção, que conformaria a base para uma “linguagem videográfica”. Já em *O ‘estado-vídeo’: uma forma que pensa*, ao questionar o legado dessa busca “purificadora”, acaba por nos inspirar a um caminho de hibridismo, em que a IGP flerta com instalações, imagens em movimento etc. As perguntas instauradas em nós seriam “exauridas as potencialidades ‘ímpares’, o que sobraria senão o ‘contaminar’?” e “a busca pela definição em uma ‘essência’/especificidade, rejeitando-se uma carga mais plural (por exemplo, quando a pintura acadêmica apresenta elementos narrativos, os quais ‘pertenceriam’ à literatura/teatro), não seria um projeto moderno, podendo, ao contrário, haver proveito em uma ‘implosão’ dessas ‘caixas classificatórias’ em prol de uma arte mais contemporânea?”. Além, há um ponto em Dubois sobre dispositivo e criação, desenvolvido por Cezar Migliorin, imprescindível à nossa produção, conforme apresentaremos.

Para entender a discussão de Dubois (2004), é necessário evocar o contexto da difusão do vídeo pós década de 1950, superados protótipos como o V.E.R.A. (1950) da rede de TV BBC (o qual não funcionava apropriadamente) ou o posterior VR-1000 (1956) da AMPEX. Criava-se uma tecnologia capaz de reter e “ler” material em fita magnética, seja como uma caixa separada ou embutida em câmeras, dando as opções de exibição “bruta” de imagens logo após a feitura delas, de as trabalhar antes na edição ou de operar ao vivo em circuitos fechados de curta distância, através de cabos. Isso em oposição ao “legado” do cinema desde o fim do século 19, o qual, apesar de (ao menos por algum tempo) possuir maior nitidez,

contraste etc., assim como uma “linguagem” consagrada, atrela-se à ida ao laboratório. Além, a TV da época era basicamente ao vivo e pensada para a transmissão massificada à distância por antenas, em um sistema até hoje pouco acessível⁷¹. Assim, cinema, TV e vídeo apresentavam-se de forma bem distinta, por mais que a olhares não especializados hoje – principalmente diante do digital – a separação seja nebulosa.

No primeiro dos dois textos, Dubois (2004) afirma que para falar do vídeo, “usam-se termos como plano, montagem [...]. Todo o vocabulário forjado para se falar da imagem cinematográfica acaba sendo transposto [...]”, tendendo-se a “pensar a imagem eletrônica por meio de conceitos (e do filtro, e da linguagem em si) do cinema. Como se não houvesse diferença” (DUBOIS, 2004, p. 75). A chave é entender o que ele chama de *dispositivo cinematográfico*: de forma resumida, o aparato envolvendo a sala escura e com isolamento acústico que “convida” a esquecer o “mundo externo”; a presença de um público individualizado, mas em um espaço coletivo (ora em silêncio, ora em momentos de catarse geral), consumindo um “produto de massa”; o estado de sobreatenção, submotricidade e “suspensão de descrença”⁷²; e a projeção em si, com toda a expectativa do que será mostrado e convenções de como tornar visível, incluindo a frontalidade da grande tela única. Tais elementos performam um “modelo” à *experiência cinematográfica*, sendo com tal configuração que grande porcentagem dos filmes é pensada, mesmo que essas partes sejam modificáveis (como assistindo filmes em casa), de não serem exclusivas à “linguagem” (há “cine-teatros”, intercessões das necessidades espaciais das salas), e de estarem “além” do aparato básico (uma película fotossensível a alimentar a câmera que permite várias “fotos” por segundo por alguns minutos e o projetor do material “revelado” em laboratório).

Arriscaríamos uma observação. A ideia de *dispositivo* em Dubois enquanto uma máquina de sentidos tecno-sociais e *programa* (ver tópico 2.2) em Latour não são necessariamente sinônimas e partem de reflexões distintas⁷³, sendo necessário um estudo mais profundo para propor aproximações. Apesar disso, é possível observar o interesse mútuo em

⁷¹ Afora a parte (interna ou externa) de gravação, câmeras de TV e vídeo seriam iguais, ambas podendo funcionar em circuitos internos/fechados. Porém, antes da função de gravação, havia pouco incentivo à comercialização dela ao “público geral”.

⁷² “Efeito psicológico” de ver-se algo “falso” (“trata-se de um ator fazendo um papel”), mas deixar-se levar pela verdade da fabricação (sofrendo com personagens etc.). Murray (2003) questiona a “passividade” do termo, falando em uma *criação ativa de crença*.

⁷³ Num primeiro momento, é possível imaginar que o *programa* em Latour focaria na câmera e no projetor (não na configuração da sala), dada a discussão sobre “objetos” não-humanos. Porém entendemos que isso seria uma visão “reducionista” da *teoria ator-rede*. Para nós, a predileção do autor por aparatos técnicos é mais uma estratégia para a reflexão sobre determinado período histórico (em que “tecnologias” são acusadas de ameaçar a “essência humana”), com discussões podendo não só serem centradas em questões ambientais, identitárias etc., mas não necessariamente tendo de envolver (ou se restringir a) máquinas.

sistemas de relações que perpassam entes objecturais e que, de alguma forma – através de ensino especializado, de imitação na infância, de *design* etc. – prosseguem na sociedade ao longo do tempo e além de encontros pontuais: a roda *já* existe, de modo que a cada vez que alguém encara uma não se vê em uma eterna “tábula rasa” precisando redescobrir o que fazer com ela. Sendo as noções de *programa* e *anti-programa* importantes à IGP, voltaremos aos dispositivos algumas vezes mais.

Posto o “padrão” do evento cinematográfico (incluindo a ida ao cinema), Dubois (2004) observa o desviante no vídeo. Ele – apesar de não se referir a isso de tal forma – parece interessado no “movimento” do vídeo/da videoarte, na forma como artistas tencionavam esse tipo de imagens, permitindo-o identificar (ou propor) outro padrão – de pensamento manifesto no uso de recursos, não de meras repetições visuais –, que chamará de *linguagem* ou *estética* (ou ainda *estado*) do vídeo⁷⁴.

Para isso, Dubois (2004) elege vetores, desde coisas também possíveis no cinema (obra), porém pouco explorados na matriz clássica estadunidense (como colocar-se um quadro com ações dentro de outro), mas também aquelas tecnicamente (des)favorecidas a depender do equipamento (como o efeito *chroma-key* para substituição fundos etc., o qual, apesar de remeter a “truques de montagem” de pioneiros como Georges Méliès, torna-se automatizado eletronicamente). Estas, junto a quebras do dispositivo geral do cinema nas videoinstalações (projeções no teto; público fisicamente ativo...) e explorações do aparato material (como os citados circuitos fechados), performariam o *dispositivo videográfico*.

Como exemplo, em algumas produções *machinima* (imagens 31 e 32), brincávamos com as noções de *espaço on* (dentro da tela) e *off* (fora da tela) do cinema, conforme o que Dubois (2004, p. 92) entende por “imagem totalizante”, contrastando com o ponto de vista único da representação (majoritária) da pintura renascentista. Nos vídeos, vemos uma janela principal (maior) e um detalhe da cena amplificado em um quadro secundário (menor) dentro dele. Essa intervenção cria uma zona cega, ocultada por trás desse recorte, de modo que vemos o detalhe, mas negando a visão do corpo ao qual ele pertence. Esse tipo de experimentação com os planos e a reflexão sobre a construção do olhar, entendemos, seria mais o interesse de Dubois que a diferença tecnológica em si. Assim, por mais que um longa-metragem “gravado em vídeo” pudesse substituir sem maiores problemas – além de diferenças na qualidade das imagens – um “filmado em película”, haveria um contexto favorável à rediscussão de tudo o que se praticava e, principalmente, filosofava sobre as

⁷⁴ O autor faz várias reflexões, ora tendo o vídeo como imagem, ora como meio etc. Os termos citados, mais que defendidos ferrenhamente, são mais tentativas dele de sumarizar questões maiores.

imagens em movimento. Para o autor, o “modo narrativo ficcional” dominante perderia espaço no vídeo para o “modo plástico” da videoarte e “o modo documentário” de produções amadoras/profissionais mais íntimas, havendo algo que juntaria ambos “contra a transparência [da linguagem cinematográfica clássica] – um senso constante do ensaio, da experimentação, da pesquisa, da inovação” (DUBOIS, 2004, p. 77).

Imagem 31 e 22: respectivamente *Vinheta Noia* (2011) e *Algodão Doce* (2012). Vídeo *machinima*.⁷⁵



Sobre a *transparência* – relação que nos inspirou em *Janela em Abismo* (FERREIRA,

⁷⁵ Ver <https://vimeo.com/34157938> e <https://vimeo.com/34527560> . Acesso em: 20 set. 2023

2016b – ver tópico 3.2) –, longamente discutida em Xavier (2005), seria quando um suporte tende a “desaparecer”, a exemplo de quando estamos diante de um livro e, ao invés de focarmos nas inúmeras “manchinhas pretas”, *lemos* as palavras que elas formam e imergimos em uma narrativa. Essa ideia formaria um binômio com a noção de *opacidade*, na qual haveria um convocar à ruptura da “ilusão”, como na “quebra da 4ª parede” de um ator olhando para a câmera (que supostamente não estaria lá). A metáfora da janela limpa (através da qual vemos uma paisagem sem notarmos o vidro), suja (em que vemos concomitantemente ela e através dela), pintada (opaca, deixando ver apenas a superfície) e servindo de suporte a aplicações (saindo do bidimensional e “avançando” em nossa direção, tridimensionalmente) torna-se válida para pensar as telas, do cinema à pintura. Seja como for, o autor entende que:

as dimensões de pesquisa e de ensaio se revelam preponderantes, a ponto de acabar gerando, como no caso do cinema mas deslocando a ênfase e até mesmo a perspectiva, uma espécie de “linguagem ou estética videográfica” [...], que não é específica do vídeo no sentido estrito [...], mas que só se institui com uma força expressiva evidente a partir das práticas videográficas. (DUBOIS, 2004, p.77)

Após tais discussões, no segundo texto Dubois (2004, p. 97) refaz um panorama das discussões ao longo dos anos 1970 e 1980, colocando que “durante muito tempo, procurou-se uma definição, uma identidade ou uma especificidade do vídeo”, em uma pulsão que chegou a vê-lo “como um igual em potência das outras grandes formas de imagem (pintura, desenho, foto, cinema, televisão)”. Conforme remonta:

Era a época dos movimentos teóricos herdeiros da semiologia e do estruturalismo, que falavam em códigos, sistemas, combinatórias de formas, e que viam o sentido como um efeito. Estávamos também nos sobressaltos contraditórios do pensamento fenomenológico: tratava-se de pensar a experiência, o dispositivo, o ato, de vivê-los como fenômeno (perceptivo ou sensorial) (DUBOIS 2004, p. 97).

O projeto, no geral, era instaurar o vídeo, talvez à semelhança do que havia ocorrido no surgimento da fotografia e depois com o cinema, em uma disputa entre forças que denunciavam o *status* de curiosidades passageiras; que viam ali instrumentos da verdade científica; que vislumbravam um potencial artístico revolucionário; ou que enxergavam fortes “caça níqueis”. Porém, na tentativa de compreender “a forma, o sentido e o fenômeno”, o projeto “pressupunha que se concedesse uma natureza ao meio, ou uma ontologia ao suporte”, sendo necessário destrinchar os elementos constitutivos, de maneira que “refletia-se sobre a trama, a varredura, o sinal, o ponto, a linha, a incrustação... ou sobre a banda magnética, os impulsos elétricos, a transmissão, o tempo real” (DUBOIS, 2004, p. 98). Em suma, questiona-

se os elementos do dispositivo geral e, quanto ao aparato em si, todos os pormenores do funcionamento tornam-se alvo de interesse.

É nessa disposição que nossa poética começa a se desenhar: o interesse inicial era o cinema, mas, de contatos como os com Dubois⁷⁶, começamos a experimentar no vídeo. Porém a pauta “urgente” de quando começamos era o digital, de modo que nos debruçando nela. Não por acaso, “ao longo dos anos 80-90, as pessoas foram deixando de crer na especificidade do vídeo”, ainda mais com “o computador vindo apagar as fronteiras e tornando cada vez mais indiscernível as clivagens físicas e técnicas: desenho, foto, cinema, vídeo, imagem, som, texto, tudo desaguava no digital” (DUBOIS, 2004, p. 98).

Em um viés distinto sobre a questão dos dispositivos, Migliorin ([2006], [p. 1]) fala em uma “maneira de forjar acontecimentos estéticos e encontros singulares”:

A noção de dispositivo tem se tornado cada vez mais freqüente⁷⁷ na reflexão teórica em torno de dois campos específicos do audiovisual contemporâneo: o documentário e as produções ligadas à videocriação. Seu uso mais freqüente é para se referir à ‘disposição’ dos elementos constituinte de uma obra. É nesse sentido que Philippe Dubois [...] fala do cinema como um ‘dispositivo modelo’ [...] que] O dispositivo, neste sentido, está ligado à técnica onde as imagens são dispostas ou à técnica que cria as imagens. A utilização que faço aqui do termo é diferente. (MIGLIORIN, [2006], [p. 1])

A interpretação de Migliorin é mais voltada à criação de obras (ou disparo de processos) particulares, não sobre cinema e vídeo enquanto “instituições”. Assim, pensa no “dispositivo como estratégia narrativa capaz de produzir acontecimento na imagem e no mundo” (Migliorin, [2006], [p. 1]), em que propõe-se “algo que dispara um movimento não presente ou pré-existente no mundo [...]. É este novo movimento que irá produzir um acontecimento não dominado pelo artista” (MIGLIORIN, [2006], [p. 2]). Em relação ao nosso processo criativo, o que chama a atenção nessa construção é que ela “transita entre um extremo domínio – do dispositivo – e uma larga falta de controle – dos efeitos e eventuais acontecimentos”, em algo que, relacionando às discussões sobre paradigmas dos jogos (ver tópico 2.2), entenderíamos como espécies de *(sistemas) potencializadores de emergência*.

Na prática, tem-se conjuntos de regras formais para lidar com o caos do real. Por exemplo, um trabalho em que 5 minutos das imagens de uma câmera de segurança em uma esquina X em horário Y são coletadas por 30 dias. Teríamos 150 minutos de gravações que em si, *independente do que mostrem (se é que mostram), já configurariam uma obra* (ou o

⁷⁶ Além de livros, à época de nossa formação, através da Secretaria de Cultura de Fortaleza e da Universidade Federal do Ceará, o autor iniciou uma série de visitas à cidade com palestras, cursos etc.

⁷⁷ O texto publicado parece ser uma versão de trabalho, com anotações e erros. Mantivemos o original.

resultado de um processo). Quanto às imagens, elas mostrarão algo que em boa parte foge ao controle de quem armou a proposta, podendo ter-se uma sequência de “nadas” (micro acontecimentos como o vento etc.) ou a eclosão de uma revolução nas ruas. Voltando à alegoria do tópico 2.2, escolhe-se os dados a serem rolados, tendo-se uma noção do leque de resultados possíveis, mas qual será o resultado e, principalmente, se algo fugirá ao previsto, é do terreno da surpresa. E se propomos sistemas (dispositivos no sentido de Migliorin) dentro de sistemas (o paradigma emergencial de certos *games*)? Esse tipo de engendramento em abismo – como em *Janela em Abismo* (2016 – ver tópico 2.2) –, de construções formais sobre (como Dubois) elementos formativos, porém sem um puritanismo formalista, seria o plano de fundo de nossa produção. Conforme iniciamos este capítulo, mesmo *Agentes* (2012a), o qual poderia ser visto como um conjunto de/uma busca por “imagens bonitas”, possui algo de relacionarmos um sistema (o *dispositivo fotográfico* – no sentido de Dubois) em outro (a rede de variáveis do *game*) para pensar a “natureza” de ambos – do que é feita a fotografia? O que faz a imagem dos jogos?

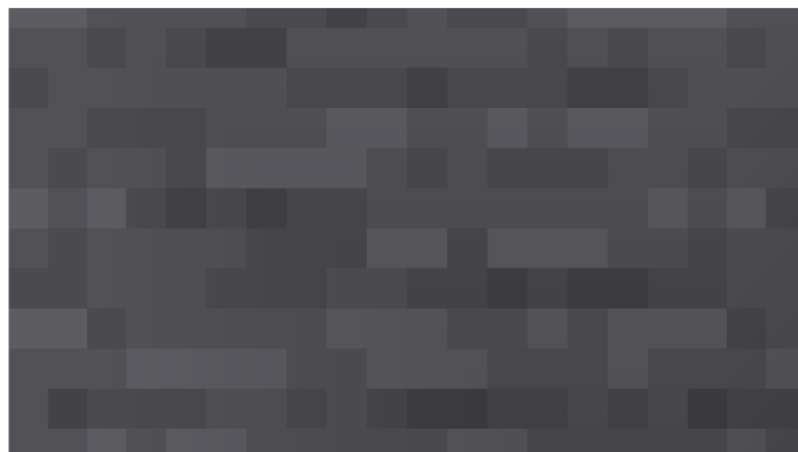
Tais considerações sobre nosso trabalho talvez só se concatenem agora, no processo de pensar a IGP, a pós-fotografia e revisar nossas obras/referências iniciais, ao escrevermos os presentes trechos. Tal reflexão inclui uma proposição *work-in-progress*, intitulada *101 respiros* (2023 – imagem 33)⁷⁸. Partimos de *Minecraft* (MOJANG, 2009), jogo que gera “mundos únicos” proceduralmente tendo em conta uma série de parâmetros pré-estabelecidos. Apesar de ter gráficos “simplificados” (não-fotorrealistas), o sistema generativo dele é complexo em comparação a outros *games*, com terrenos criados em blocos que não são vastos descampados, mas densos aglomerados de elementos (árvores, rios, montanhas...) que, ultrapassados, transitam de maneira “invisível” a outros em sequências que, a depender da versão do jogo, seguiriam “infinitamente”. Aqui, ao invés de entrarmos nesses espaços virtuais procurando “paisagens dignas de fotografia”, determinamos o procedimento de entrar, produzir uma IGP da primeira visualização que se apresente a nós, independente do que mostre, e sair. Depois de repetir o método 101 vezes, obtivemos um ensaio indo de oceanos a tundras cobertas de neve, incluindo momentos em que “nascíamos” exatamente frente a obstáculos (uma pedra etc.), bloqueando a visão do horizonte (imagem 33).

Para além de respiro enquanto pausa, tendo a noção de paisagem (mesmo que digital) enquanto lugar de relaxamento (ou ainda equiparando o contemplar de uma pintura, uma fotografia e uma IGP), cada imagem é publicada no *Instagram* com a palavra “sopro” (e um

⁷⁸ Ver <https://www.instagram.com/101respiros/>. Acesso em: 20 set. 2023.

número crescente de 1 a 101), remetendo a um *ato criador*. Isso pois encararíamos a gênese de diferentes universos, os instantes inaugurais deles, o primeiro respirar, numa discussão que nos remete a *e-Limbo* (FERREIRA, 2014b – ver tópico 4.1.2). Além do número da sequência, um segundo acompanha cada IGP, o identificador da ordem do *printscreen* na pasta do computador, com um valor 1 indicando a primeira captura de tela na máquina.

Imagem 33 e 34: *101 respiros* (FERREIRA, 2023a). *In-game photographs*.



Duas observações são necessárias. A primeira é que o processo não era automatizado, com um programa entrando nos mundos e produzindo IGPs. Ao contrário, com o apertar de

botões feito manualmente por nós, em certa perspectiva *nós nos tornávamos parte da máquina, do dispositivo*, em ações repetitivas/robóticas. Segundo, as regras autoimpostas não nos permitiam nenhum movimento com a câmera/personagem, sendo o ângulo/enquadramento etc. impostos na geração do ambiente. Porém não havíamos estabelecido restrição quanto ao tempo/momento. Disso, à primeira vez que encaramos um elemento móvel (como um animal do jogo), decidimos *esperar* um instante em que as partes se alinhassem de maneira satisfatória a nós, incluindo produzir algumas IGP's seguidas da mesma posição e escolher a “melhor”, excluindo as anteriores (o que, além de outras pausas, justifica a numeração do computador apresentar saltos). Além, em um dos momentos (imagem 30), presenciamos um *incêndio*. Diante do ocorrido, além do *still*, produzimos uma *gif art* acompanhando parte do processo da floresta sendo consumida.

Sobre *101 respiros* (FERREIRA, 2023a) e o caráter documental da IGP, voltamos a Migliorin ([2006], [p. 6]), o qual coloca que, no caso de vídeos de dispositivo, “o que está para ser documentado é uma contingência, ou seja; algo que pode ou não ocorrer”, de modo que “o que o filme-dispositivo se propõe a fazer é criar mecanismos para eventualmente captar o que é contingente. O interesse desse tipo de obra é no acontecimento, não a necessidade”. Dessa forma, “a criação de dispositivos se propõe a filmar o que ainda não existe, e só existirá quando [o] dispositivo entrar em ação. O dispositivo é uma ativação do real” (MIGLIORIN, [2006], [p. 3]). No fim, tem-se um aparato material-imaterial, com um dispositivo sendo:

a introdução de linhas ativadoras em um universo escolhido. O criador recorta um espaço, um tempo, um tipo e/ou quantidade de atores e a esse universo acrescenta uma camada que forçará movimentos e conexões entre os atores (personagens, técnicos, clima, aparato técnico, geografia etc.). O dispositivo pressupõe duas linhas complementares; uma de extremo controle, regras, limites, recortes e outras de absoluta abertura, dependente da ação dos atores e de suas interconexões; e mais; a criação de um dispositivo não pressupõe uma obra. O dispositivo é uma experiência não roteirizável, ao mesmo tempo em que a utilização de dispositivos não gera boas ou más obras por princípio (MIGLIORIN, [2006], [p. 2]).

Em suma, além das conexões da IGP com a fotografia, temos, no específico da nossa produção, uma relação direta com as artes do vídeo, não apenas em *machinimas*, mas na discussão sobre “linguagem”, materialidade, espaço, hibridismo etc. Com essas observações, continuemos evocando outros “textos fundadores” da nossa reflexão artístico-acadêmica.

4.3 Ontologia Digital, Anacronismos Genéticos

Ao enumerarmos possíveis inspirações aos nossos trabalhos (memórias, sentimentos, acontecimentos do mundo...), algo comum é partirmos de reflexões teóricas. Não necessariamente ilustrando conceitos, mas tendo *insights* como estopim. Às vezes isso se dá como faíscas avulsas em textos que não referenciam as artes; em outras, como parte de percursos argumentativo em temas específicos de nossa pesquisa. Consideremos, entretanto, que ao tomarmos *Agentes* (2012a – ver Capítulo 2) como referência ao início de nossa poética em IGP, muitos acúmulos são anteriores a tal ponto, não necessariamente condizentes com um “estado da arte” atual principalmente em um campo em constante mudança como o das tecnologias, ou mesmo de nossas próprias discussões. Assim, é com algum distanciamento que abordaremos a referência a Lev Manovich, especificamente sobre o que ele chama de *novos meios (new media)*⁷⁹, colocando o que deles/neles nos move.

Manovich (2001) usa o termo aludindo ao estado das comunicações mediadas por máquinas no contexto da expansão informática e da rede mundial de computadores em contraste a configurações “tradicionais” de TV, cinema, jornais etc., enumerando o que considera princípios do digital. Deles, nos interessa especificamente a *variabilidade*.

Conforme postula (MANOVICH, 2001, p. 36), “um novo objeto de mídia”, seja um *pixel* isolado ou uma paisagem formada por uma variedade deles, “não é algo fixado de uma vez por todas, mas algo que pode existir em diferentes, potencialmente infinitas, versões. Essa é outra consequência da codificação numérica do meio”, a ideia de representação binária em 0s e 1s, “e da estrutura modular do objeto de mídia”⁸⁰, *grosso modo* a possibilidade de acoplar tais objetos uns aos outros, juntando textos diferentes, inserindo arquivos de imagem neles etc.

Levando em consideração a realidade até 2001 – lembremos que o grande público só teria acesso à internet por volta de 1994 – e previsões como as do centro de estudos em tecnologia do MIT para o setor, a ênfase dada por Manovich (2001) ao conceito seria na customização, às vezes com base em informações coletadas de cada pessoa usuária, outras através de “árvores” de escolhas ou mesmo *updates* modificando materiais “já prontos”, seja em um ideal (por vezes utópico) de obras (fílmicas, textuais etc.) individuais exclusivas ou, ao

⁷⁹ Nesse caso, optamos por traduzir *media* como “meio” (como em “*mass media communication*”, “meios de comunicação de massa”) e não “mídia” (como em “*digital storage media*”, “mídia de armazenamento digital”) apesar de em inglês tal distinção não se dar da mesma forma. Assim, conforme o sentido de cada frase, alternaremos os termos. Por exemplo, a *pintura* será tratada como “meio” (de expressão etc.), enquanto a tela de tecido, o muro etc. seriam suportes/mídias.

⁸⁰ *A new media object*, “is not something fixed once and for all, but something that can exist in different, potentially infinite versions. This is another consequence of the numerical coding of media [...], and the modular structure of a media object [...].”

contrário, sem alterações significativas às “mensagens”.

Sobre essa mutabilidade, primeiro, entendemos que trocar a interface de um aplicativo (parte do *programa* dele – ver tópico 2.2) ou o *site* de uma loja mostrar apenas roupas rotuladas como “masculinas” ou “femininas” potencializa experiências distintas. Mas, sendo nosso foco poéticas de criação, nos interessa mais discussões sobre como alterações conduzem a vivências ou leitura de uma obra. Vide casos filmicos como o do “unicórnio de origami” em *Blade Runner* (1982) ou o “quem atirou primeiro?” em *Star Wars* (1977)⁸¹, incluindo o papel da montagem e sequenciação de filmes, exposições, ensaios fotográficos etc., como no chamado Efeito Kuleshov, experimento de grande influencia ao estilo da “montagem (cinematográfica) russa”⁸². Como, no digital, a variabilidade atrelada à personalização proporcionaria conexões artísticas ímpares?⁸³

Nos videogames – e jogos não-eletrônicos –, a noção de cada partida ser uma experiência única e personalizada é proeminente. Isso seja em sistemas cujos *loops* são mais curtos e previsíveis ou cuja condução do que cada *player* deve fazer é mais *fechada* (em um *game* de tiro pode ser difícil fazer outra coisa que não correr e disparar), seja naqueles em que a quantidade de variáveis torna tudo mais imprevisível ou nos quais o direcionamento é mais aberto (às vezes como grandes *playgrounds* onde pode-se estar apenas testando elementos sem um objetivo maior), com o *feedback* de dar-se um *input* (apertar um botão) e receber um *output* (a reação disso) “exclusivo” em imagens e sons em tempo real, com cada pessoa reconfigurando por si os elementos disponíveis, sendo parte da “graça”. Além, é comum à indústria atual a ênfase na personalização, seja em fatores “cosméticos” (modificação na aparência do *avatar*), seja em “estilo de jogo” (há títulos de ação onde pode-se optar por abordagens corpo-a-corpo, de resolução à distância, de infiltração sorrateira e mesmo “pacifistas”, completando-se jogos sem “vítimas”), num ideal de rejogabilidade – terminar um *game*, ao contrário de um filme etc., pode ser um convite não a reexaminar a vivência “repetindo-a”, mas a explorar diferenças.

A franquia *The Sims* (MAXIS, 2000) é um grande exemplo do mercado dessa relação banco/customização, sendo associada (às vezes não tão corretamente) a jogos “sem objetivo”,

⁸¹ Sobre o primeiro filme, Jenkins (2008) fala sobre como, ao longo de anos, versões diferentes foram disponibilizadas. Em uma, é adicionada uma cena com um pequeno unicórnio feito em dobradura de papel. Na história, que discute a natureza humana frente a existência de andróides, tal inserção ganharia sentido específico que modificaria a leitura da narrativa; no outro, uma cena de tiroteio teve várias versões e saber se determinado personagem só reagiu ou atirou primeiro poderia modificar o entendimento do caráter dele.

⁸² No estudo, a leitura da fotografia de um rosto era conduzida a depender do que vinha antes (ou depois), sendo vista como triste, zangada etc., apesar de, em todas as etapas, ser a mesma imagem repetida.

⁸³ Questões que não se colocam em nossas obras com tanta força por limitações técnicas nossas, mas que são pensamentos de futuro.

“sem final”, em que a atração é criar personagens (modificando feições, vestimentas e traços de comportamento da I.A.) e cenários, partindo de um leque pré-estabelecidos e – de maneira não oficial – uma ampla rede de *mods*, com pessoas desenvolvendo as próprias opções (de roupas, móveis etc.), inserindo no jogo e compartilhando. Além, a desenvolvedora é reconhecida por, antes de outras empresas, ver a importância da autoexpressão de *players*, permitindo o partilhar de criações no *site* oficial da franquia⁸⁴, incluindo IGPs e vídeos.

Imagens 35 e 36: *Um Jogo de Espelhos* (FERREIRA, 2020d), ação colaborativa de nossa proposição.



Durante o isolamento social da pandemia de “Covid-19”, transformamos a ação *Um Jogo de Espelhos* (FERREIRA, 2020d)⁸⁵, pensada para o presencial, em uma versão *online*. Nela, solicitamos que pessoas enviassem autorretratos criados dentro do *The Sims*, acompanhados de pequenos depoimentos e uma “vaga” identificação (nome – completo ou não –, bairro – de qualquer cidade –, idade e profissão). As IGPs eram então postadas no *Instagram* acompanhadas de molduras digitais que remetiam a populares “espelhos laranja”, itens algo *kitsch* e de baixo custo. Em um dos envios, “Letícia”, de Consolação (SP, Brasil – imagem 35), declarou:

⁸⁴ A partir de material oficial, não incluído modificações.

⁸⁵ Ver <https://www.instagram.com/umjogodeespelhos/>. Acesso em: 20 set. 2023.

Eu nunca joguei comigo mesma, foi a primeira vez que tentei me recriar de maneira mais fiel. Quando você vai ajustando os traços de cada parte do rosto individualmente, parece que vai ficar horroroso e muito diferente de você... Mas quando você termina e olha o conjunto, até que fica surpreendentemente parecido! :O

No projeto não solicitávamos retratos das contrapartes físicas. Não nos interessava em absoluto uma comparação entre “original” – com toda a mediação da fotografia – e as versões do *game*. Só nos importava o contato com a autorrepresentação e as escolhas (limitadas ao *programa* do jogo) particulares. Em outro depoimento, Hudson Ricardo, de Vila Valqueire (RJ, Brasil – imagem 36) colocou que:

Sou jogador da franquia a uns bons anos, porém não jogo somente The Sims. Falando um pouco sobre a criação de personagens sempre encontro problemas em me identificar neles já que o conteúdo presente no jogo muitas das vezes tem um público claro e não acaba englobando todas as diversidades, mas finalmente no The Sims 4 eu consigo ter essa liberdade de "modelar" um personagem e por um pouquinho que seja das minhas características nele, o que foi de extrema importância. Então se pudesse descrever em uma única palavra eu diria que é gratificante, realmente me sinto representado e de todas as formas tenho sempre orgulho em compartilhar meu "Simsself" com meus amigos.

Quanto ao segundo ponto, recordemos o início do tópico 3.2 com *I Am Sitting In Game* (FERREIRA, 2018b). Assim como uma imagem discernível e uma versão “adulterada” quase à abstração são algoritmicamente “perfeitas”, customizações em conteúdos diriam mais do que humanos entendem como a unidade em questão, aquela que o computador selecionará de um manancial para nos entregar, e não de uma necessária diferenciação da máquina – a codificação digital como grande padronização, standardização das coisas.

Dessa forma, lidam igualmente com arquivos um algoritmo que usa informações textuais para personalizar nomes na tela de boas-vindas de um aplicativo; o que escolhe qual das opções de resolução/tamanho⁸⁶ em que um vídeo é disponibilizado se adequam melhor a cada conexão; uma I.A. conversacional “aprendendo” com uma pessoa usuária; ou a que, gerando imagens em tempo real, analisaria o histórico pessoal de quem assiste um filme para adaptá-lo, criando personagens e diálogos, alterando a narrativa ou mesmo o gênero da produção. A diferença – para além de especificidades de programação – seria mais sobre a capacidade de processamento da quantidade de informações em questão em tempo hábil, todas, conforme Manovich (2001, p.36. Grifo do autor), partindo igualmente de “elementos de mídia [...] guardados em uma *bases de dados de mídia*”, definidos como “uma variedade de objetos aos usuários finais”, as “obras finalizadas” com as quais lidaremos, em oposição aos

⁸⁶ Manovich (2001, p. 38) chama essa variação de princípio de *escalabilidade*.

objetos que servirão ao “preparo” dela, “os quais variam em resolução e em forma e conteúdo, podem ser gerados, tanto de antemão quando por demanda, dessa base de dados”⁸⁷.

Novamente desdobrando o tópico 2.2, podemos agora explorar outro paradigma dos jogos, o *procedural*. Nele, ao invés do foco em desenhar situações (um castelo com soldados que precisa ser invadido), cria-se parâmetros para que o próprio computador gere diferentes eventos (uma variedade de castelos ou até outras construções, ocupado por diferentes tipos de adversários), com cada tentativa sendo “única”. Esse é o princípio por trás de *Minecraft* (MOJANG, 2009), em *101 respiros* (FERREIRA, 2023a – ver 4.2).

Complementamos que, conforme vivenciamos a realidade da *curadoria* algorítmica de conteúdos pré-existent nas redes sociais e a *criação* (ou uma “curadoria semântica”) com I.A.s generativas, um problema se torna visível: uma vez atreladas a bibliotecas, ambas dependem de quem, como e com o quê são alimentadas; uma suposta personalização pode esconder diversas formas de padronização estética e mesmo pressões econômicas. Que biótipos as I.A.s têm reproduzido? Por que, apesar de certas plataformas saberem nossos padrões de consumo, fazem sugestões que fogem a eles em uma lógica de massificação?

Antes de prosseguir, abordemos a criação no ambiente maquínico, ou melhor, a oposição entre produção humana *versus* não-humana. Lembremos Fontcuberta (2014), o qual também coloca as reconfigurações da autoria no decálogo da pós-fotografia (ver tópico 3.3), ao narrar o quando um fotógrafo teve a câmera “roubada” por um macaco que, acionando o equipamento, produziu um punhado de fotos de si, *selfies*. Tais imagens ganharam repercussão por, além do prosaico, trazerem ao debate a “arte” feita não por humanos, gerando um paradoxo quanto à creditação: se a produção era do animal, o fotógrafo não teria direito sobre vendas; se considerada dele, perderia o diferencial (e o valor). Tal questão foi resolvida – ao menos em parte – de forma mais pragmática que através de uma profunda discussão filosófica. O que recaiu foram pontos sobre legislações locais, ou seja, a depender jurisprudência (estado, país etc.), a rubrica permitiria ou não a retenção da propriedade, a despeito da “nebulosa” autoria. Sobre I.A., há debates semelhantes⁸⁸, com o agravante de que se computadores geram partindo de bancos de dados, como fica quem criou os originais que os alimentam? Seja como for, para além de questões legais, nosso entendimento é que não existiria uma resposta geral a todos os casos – tal busca nos soaria por demais “moderna” –, tendo-se o cuidado de não confundir o medo de direcionamentos que o mercado possa dar a

⁸⁷ *Media elements [...] stored in a media database; a variety of end-user objects, which vary in resolution and in form and content, can be generated, either beforehand or on demand, from this database.*

⁸⁸ Entre outros, ver: <https://www.conjur.com.br/2023-jul-17/direito-autoral-obras-criadas-ia-problema-ainda-longo-solucao>. Acesso em 25 de Ago. 2023.

determinadas tecnologias como uma tecnofobia pura centrada no fantasma da desumanização.

Ainda sobre autoria, imaginemos o seguinte: uma instalação apresentando um pincel com tinta amarrado a um ventilador em frente a uma tela branca. Ao acionar-se o interruptor, a pintura se perfaz. Quem engendrou a situação pode argumentar que o resultado é uma criação de condições de aleatoriedade (o vento, a dinâmica dos fluidos...) as quais não possui controle; que o aparato é o autor; ou ainda que outra pessoa, ao apertar o botão, é a autora, ou co-autora, ou interatora... . Porém uma “gambiarra” exatamente igual pode ser entendida por quem a armou como mera *ferramenta*, tão instrumento quanto o pincel à mão, no máximo levando em conta que diferentes formatos e texturas de cerdas influenciam no resultado, nem por isso questionando-se quem criou o trabalho. Tudo dependeria da proposta.

No citado *Um Jogo de Espelhos* (FERREIRA, 2020d), entendemos ser um trabalho de *proposição* nossa, mas realizado em conjunto com outras pessoas que são creditadas pelos próprios retratos e apenas por eles, uma vez que não participaram da concepção do projeto (do dispositivo). Mas, em outra situação, também seria possível um acordo (financeiro?) de cessão de direitos. Ou ter contratado os *serviços* de pessoas que entrariam numa “ficha técnica”, sem falar-se de autoria partilhada.

Para nós, tais observações sobre a I.A. apenas abrem portas a outras perguntas. Até que ponto a produção humana, depende de acúmulos anteriores, seria de fato original ou apenas a reciclagem de um imenso arquivo? *Inspirar-se* em algo seria diferente de reconfigurar elementos para criar padrões sem uma “real consciência” dos conteúdos? Como as ideias de direitos autorais e plágio devem ser (re)pensadas a despeito de (ou para se reformular) legislações sobre práticas de *colagem* e *remixes*? Como perspectivar tudo isso pensando que, independente de quem produza materialmente os objetos – lembremos dos *ready-mades* de Marcel Duchamp –, apenas a mente humana reconhecera o conceito de arte (talvez estando aí o derradeiro ato criador, o mesmo que separa uma obra de arte de um produto de artesanato ou uma criação do mercado)?

Outro interesse nosso no banco de dados é que “torna-se possível separar os níveis de ‘conteúdo’ (dados) e interface. *Um número de diferentes interfaces podem ser criadas dos mesmos dados*. Um objeto dos novos meios pode ser definido como uma ou mais interfaces de uma base de dados multimídia” (MANOVICH, 2001, p. 37. Grifo do autor)⁸⁹. Para Manovich (2001) isso possui, por um lado, proximidades com o que Jon Ipolito nomeia como

⁸⁹ *It becomes possible to separate the levels of "content" (data) and interface. A number of different interfaces can be created from the same data. A new media object can be defined as one or more interfaces to a multimedia database.*

“mídia variável” (*variable media*) ao analisar obras de arte digital e certa “tradição da arte conceitual em que um artista pode variar qualquer dimensão do trabalho de arte, até o seu conteúdo”⁹⁰ (MANOVICH, 2001, p. 43), mas com a variabilidade distinguindo-se por dizer especificamente de um *sine qua non* dos dados digitais. Por outro, também traça comparações às “propriedades intelectuais” nos “meios tradicionais”, no sentido de existir uma “matriz”, um “protótipo” (seja uma personagem, marca, artista etc.) a partir do qual cria-se várias adaptações (de blusas a filmes) – porém na variabilidade diferentes interfaces podem efetivamente surgir do *mesmo arquivo digital*, não abstratamente da mesma “ideia”.

A base de dados torna-se o centro do processo criativo na era do computador. Historicamente, o artista fazia um único trabalho em uma mídia [*medium*] particular. Portanto, a interface e o trabalho eram o mesmo; noutras palavras, o nível da interface não existia. Com os novos meios, o conteúdo do trabalho e a interface são separados. É portanto possível criar diferentes faces para o mesmo material. Essas interfaces podem apresentar diferentes versões do mesmo trabalho [...]. Ou elas podem ser radicalmente diferentes umas das outras [...]. Mas agora podemos dar a esse princípio uma nova formulação. *O objeto dos novos meios consiste de um ou mais interfaces para uma base de dados de material multimídia.*⁹¹ (MANOVICH, 2001, p.227 – grifo do autor)

Isso nos remete novamente a *Um Jogo de Espelhos* (FERREIRA, 2020d), quando os envios originais serviram a uma série de trabalhos. Entre eles, *Museu da Aproximação I* (2020 – imagem 37), *machinima* mostrando uma galeria virtual – sem a possibilidade de participação à distância – em que as IGP’s eram expostas.

Em outra obra, *Porta Lembrança* (FERREIRA, 2020b – imagens 38 e 39), realizamos uma “instalação caseira”, em que nosso próprio quarto virava galeria, com alguns dos retratos exibidos em porta-retratos digitais, relacionando a “função clássica” de memória da fotografia à IGP, em uma problemática em que – à exceção de um dos participantes – não conhecíamos as pessoas retratadas, de modo que não existiam “memórias afetivas”... para além daquelas *criadas durante a ação*, marcos do nosso estado (inclusive criativo) durante a pandemia.

As imagens de *Um Jogo de Espelhos* (FERREIRA, 2020d) ainda foram selecionadas para a ação coletiva *Mostra sua Arte* (2020 – imagem 40), do artista Kauê Lima, sendo projetadas na fachada de um prédio em Belém (PA, Brasil).

⁹⁰ [...] *tradition of conceptual art in which an artist can vary any dimension of the artwork, even its content*

⁹¹ *The database becomes the center of the creative process in the computer age. Historically, the artist made a unique work within a particular medium. Therefore the interface and the work were the same; in other words, the level of an interface did not exist. With new media, the content of the work and the interface are separated. It is therefore possible to create different interfaces to the same material. These interfaces may present different versions of the same work [...]. Or they may be radically different from each other [...]. But now we can give this principle a new formulation. The new media object consists of one or more interfaces to a database of multimedia material.*

Imagem 37: *Museu da Aproximação I* (FERREIRA, 2020a). Vídeo machinima.



Imagens 38 e 39: *Porta Lembranças* (FERREIRA, 2020b). “Instalação caseira”.



Imagem 40: *Um Jogo de Espelhos* (FERREIRA, 2020d) na ação *Mostra sua Arte* (LIMA, 2020).



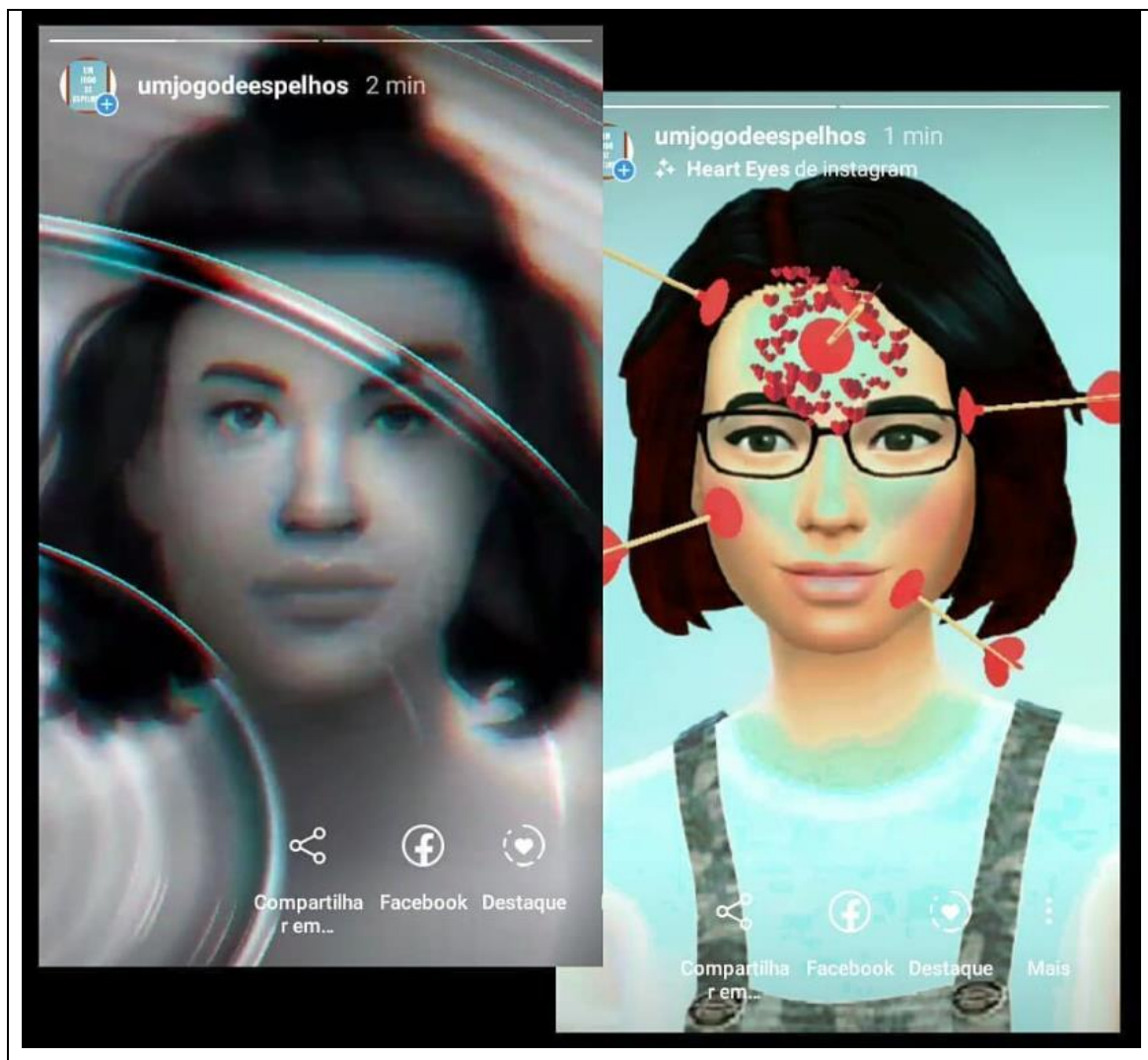
Em outra parte da série, *Se numa Noite de Inverno II* (FERREIRA, 2020c – imagem 41), produzimos algo como uma *story art*, ação efêmera pensada para os *Stories*, espaço a publicação no *Instagram* disponíveis apenas por 24h. As imagens eram então postadas com diversos filtros do programa, semelhante a *Se numa Noite de Inverno* (2018e – ver a introdução do capítulo 3).

Consideramos de enorme importância não só o como a variabilidade se dá enquanto potência em que pode-se “gerar infinitas versões da mesma imagem, que podem variar em tamanho, resolução, cor, composição, e por aí vai”⁹² (MANOVICH, 2001. p. 291), mas no

⁹² [...] also apply to images. For example, a designer using a computer program can automatically generate infinite versions of the same image, which can vary in size, resolution, colors, composition, and so on.

problema geral que traz às imagens digitais: ao abrir um desenho, uma fotografia etc. em um computador – ou no *display* da câmera, conforme o caso – e em seguida em outro aparelho, ela pode apresentar diferenças substanciais nos contrastes, cores e assim por diante. Isso por questões que vão desde disparidades entre tecnologias das telas (LCD – monitor de cristal líquido; OLED – diodo emissor de luz orgânico...), entre modelos/fabricantes de monitores e mesmo de calibragem (um visor com mais brilho que outro etc.).

Imagem 41: *Se numa Noite de Inverno II* (FERREIRA, 2020c) – intervenção para Instagram.



Se considerarmos que, ao contrário dos negativos de fotos, os dados matrizes de visualização digitais não são exatamente fenômenos sensíveis aos sentidos humanos, toda a imagem informática seria um “subproduto” do processamento interno da máquina, não sendo *imagem* a natureza primeira deles. Como falar então em originais? Esse tipo de problema não

é novo e há várias respostas, desde o estabelecimento de padrões e o uso de telas profissionais – soluções talvez tão arbitrárias quanto legislações de propriedade intelectual no caso do “macaco fotógrafo” – ao contra-argumento de que a fotografia analógica também era dependente de variações no processo de “revelação/ampliação”... e mesmo nesse caso, a existência de várias cópias numeradas e padronizadas é um tanto quanto diferente de vender-se monitores ajustados para a visualização de uma obra. Apenas impressa uma fotografia digital ganharia lugar definitivo? Como ficaria trabalhos como *Agentes* (2012a), sem versão no papel? A prática de vender o *arquivo* fotográfico ou ainda do *direito de reprodução* seriam substitutos à altura ou apenas paliativos mercadológicos a questões conceituais sem solução?

Por fim, por mais que a noção de “séries” ou “períodos” seja um dado presente na história da arte, na nossa poética a ideia de explorar variações do digital liga-se a variabilidade em Manovich.

4.4 Virtualidade e hibridismo

Uma discussão base em nossa produção, ligada à fenomenologia dos dados, é a questão do *virtual* no estrito do eletrônico-digital, o qual – como posto no tópico 4.1.3 – diferiria, não necessariamente de forma excludente, de outras formas tais quais a imersão em livros (com a imaginação), em filmes (onde normalmente não se intervém nos acontecimentos), ou mesmo em uma ontologia do próprio real enquanto “potência” etc. Falamos especificamente de “espaços navegáveis 3D” (MANOVICH, 2001, p. 191), o como, através de estímulos sensoriais visuais e auditivos com *feedback* ao vivo, “games e mundos virtuais [por computador] almejam ‘submergir’ psicologicamente” com visuais e sons “o usuário em um universo imaginário”⁹³.

Segundo Lemos (2009), em uma fase inicial da popularização do digital – marcada não só pela miniaturização dos *chips*, pelo aumento do mercado de computadores pessoais, pela difusão da internet e pela implementação de tais tecnologias nos mais variados artefatos (institucionais ou quotidianos), mas pelas próprias mudanças culturais relacionadas –, o foco era a *digitalização*, ou, conforme a metáfora usada, no *upload*, referência a Ben Russel (1999, *apud* LEMOS, 2009 p. 89) ao postular que “a internet já começou a vazar/pingar/gotejar (*started leaking*) no mundo real [sic]”⁹⁴. Sobre tal processo, resumiríamos ser um movimento de virtualização eletronicamente mediada do mundo físico através de *scanners*, de fotografia/vídeo/demais sensores digitais, das comunicações via computador (em “oposição” à face a face), da incorporação de programas em processos de manufatura, dos *games* e assim por diante, debatendo-se a conformação de um *ciberespaço* (LEMOS, 2009).

A cibercultura, desde sempre, trouxe em seus primórdios questões ligadas ao espaço [...] Desde o surgimento da internet, a discussão se pautou no espaço virtual, nas relações nas comunidades virtuais, na virtualização das instituições, na *webarte*, na educação a distância, no *e-commerce*, no *e-governement* e na democracia eletrônica, no web jornalismo, ou seja, na “desmaterialização” da cultura e na sua “subida” ao ciberespaço. (LEMOS, 2009, p. 90)

Falava-se, assim, da “transposição de coisas (relações sociais, instituições, processos e informações) para o ciberespaço fora do ‘mundo real’⁹⁵”, concepção que “embora exagerada e incorreta (não há nada fora do ‘mundo real’), tornou-se hegemônica”, sendo ainda hoje presente em diversos discursos, seja no senso comum, seja nos meios de comunicação,

⁹³ [...] *games and virtual worlds aim to psychologically ‘submerge’ the user in an imaginary universe.*

⁹⁴ *The internet has already started leaking into the real world*

⁹⁵ É importante notar o uso de aspas por Lemos nesse texto, indicando ressalvas a expressões comuns à área.

encontrando apoio à época mesmo na academia, com textos preconizando “a morte da geografia, o fim das relações face a face, do corpo, da sala de aula, dos livros e jornais impressos...” (LEMOS, 2009, p. 90) em denúncias apocalípticas – ou, ao contrário, em uma “fé inocente” na natural realização das potencialidades humanas através de tais tecnologias.

Aos jogos, seja em telas ou óculos de realidade virtual, essa discussão ganha contornos particulares, onde a imersão apresenta configurações distintas frente ao apertar de botões.

'Imersão' é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. [...] a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha [...] que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. Gostamos de sair de nosso mundo familiar, do sentido de vigilância que advém de estarmos nesse lugar novo, e do deleite que é aprendermos a nos movimentar dentro deles. [...] num meio [digitalmente] participativo, a imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possível. (MURRAY, 2003, p. 102)

Apesar de não ser nosso interesse aqui discutir um vício em jogo – talvez centrar na desilusão com a sociedade seja mais importante –, é preciso notar que, por tais particularidades, ainda pesa sobre a área falas de um abandono da sociabilidade física em prol de um “escapismo”, por vezes explorado pela própria indústria de jogos.

Lemos (2009) prossegue colocando que o contexto inicial teria mudado frente às “tecnologias móveis [...] e as redes de acesso sem fio à internet [...] que] fazem com que o ciberespaço ‘desça’ para os lugares e os objetos do dia-a-dia” (LEMOS, 2009, p. 92), no sentido de que a euforia de “outro mundo” acessível pelas “janelas” de monitores e para o qual se iria em detrimento ao espaço físico dá lugar a uma nova cena. Nela, apesar de as relações anteriores não se extinguirem necessariamente e de manterem-se diferença na distribuição e acesso a tais tecnologias, a tendência é a da incorporação do virtual ao dia-a-dia (pensemos na nossa relação com celulares para agilizar inúmeras tarefas). Às vezes isso se daria como “plano de fundo”, sem darmos atenção a tais dispositivos (do “desaparecimento do dinheiro impresso” aos algoritmos de curadoria nas redes sociais), mas também em como o digital começa a “agir” diretamente no plano físico (por exemplo, a I.A. de “robôs aspiradores”, carros e outros “objetos inteligentes”). Dessa forma, as telas podem não ser um vetor de “escape”, mas complementos da vida comum (quando se verifica a identidade de um motorista comparando o rosto presente com o em um aplicativo), e a sociabilidade *online* como *reforço* (ou início) da *offline*, não substituindo-a. Seja como for, a “informação eletrônica passa a ser acessada, consumida, produzida e distribuída de todo e qualquer lugar, a partir dos mais diferentes objetos e dispositivos” (LEMOS, 2009, p. 92).

A metáfora do *download* mostra bem a atual ênfase da localização e da mobilidade física e informacional de pessoas, objetos e informações, ressaltando relações espaciais concretas nos lugares (públicos e privados). O *download* do ciberespaço cria uma nova territorialização do espaço, a territorialidade informacional. O lugar não é mais um problema para acesso e trocas de informação no ciberespaço “lá em cima”, mas uma oportunidade para acessar informação a partir das coisas “aqui em baixo”. (LEMOS, 2009, p. 92)

Haveria algo que o autor considera paradoxal, quando, ao contrário de negar a noção de lugar⁹⁶, ocorreria um reforço, fugindo à “ideia, difundida na fase do *upload* do ciberespaço e das mídias de massa, de que as novas tecnologias seriam desterritorializantes e apagariam o sentido de lugar, comunidade e espaço público” (LEMOS, 2009, p. 104). É aí que Lemos (2009, p. 93) evoca a “imagem do ciberespaço ‘pingando’ nas coisas, como uma membrana, uma pele eletrônico-digital acoplada aos lugares, criando” o que, em referência a Michel Foucault, chamaria de “novas heterotopias”. Surge “uma relação particular do mundo ‘real’ com bancos de dados, redes e dispositivos eletrônicos sem fio embutidos nas coisas” (LEMOS, 2009, p. 93). No fim, temos um cenário em que “autores falam de espaço híbrido, bolha ou território digital (BESLAY; HAKALA, 2007), espaço intersticial (SANTAELLA, 2008), realidade híbrida, aumentada ou cellspace (MANOVICH, 2005), parede ou muro virtual. (KAPADIA, et al., 2007)”, referências que criam “imagens [que] descrevem fronteiras informacionais criadas pelo *download* do ciberespaço, apontando para uma fusão do espaços eletrônico e físico” (LEMOS, 2009, p. 93).

Evocamos isso pensando que, sobre configurações da pós-fotografia frente à natureza digital da IGP, nosso interesse é também encarar uma realidade em rede, sem “caixas” entre o físico e o virtual, existindo em co-criação. Nessa direção, realizamos *Game Over, Cariri* (FERREIRA, 2017b)⁹⁷, “obra-despedida” da região do Cariri cearense (interior sul do Ceará), após dois anos trabalhando e vivendo lá em um trânsito entre as cidades vizinhas de Crato, Juazeiro do Norte e Barbalha. A área, “terra de Padre Cícero”, possui um circuito de romarias e pontos vistos como sagrados em um cristianismo “secular” (no sentido próprio de contraposição ao “regular”, das “regras” oficiais), mais permeado por crenças populares. Lá, chama a atenção a presença de peças de *ex-voto suspecto* (“da promessas realizada”), “ofertas” espirituais na forma de objetos de madeira ou outros materiais representando graças

⁹⁶ Apesar de não citar Marc Augé nesse texto, entendemos que Lemos refere-se especificamente ao uso do termo por tal autor, no sentido de que há espaços impessoais de trânsito sem senso de comunidade (um exemplo dado é o de aeroportos, com o foco no fluxo de viajantes, não nas pessoas que trabalham lá), os *não-lugares*, em detrimento aos *lugares*, onde o sentido de relações coletivos de esfera pública é mais presente. Ver "Não-lugares: introdução a uma antropologia da sobremodernidade".

⁹⁷ Ver <https://gameovercariri.tumblr.com/>. Acesso em: 20 Set 2023

alcançadas (ou desejadas) em regime de “promessa”. Por exemplo, ao ter-se uma doença do coração curada (com intervenção médica ou não), deposita-se uma réplica de tal órgão em localidades ditas santas. Nos área, entretanto, é comum que tomem a forma de *fotografias*. Assim, ao invés de cópias objecturais, deposita-se 3x4s⁹⁸ do rosto da pessoa “abençoada”. Com essas noções, produzimos quatro obras *specific site*.

Imagens 42 e 43: *Neuromancia* (FERREIRA, 2017c) – Intervenção / ensaio fotográfico.



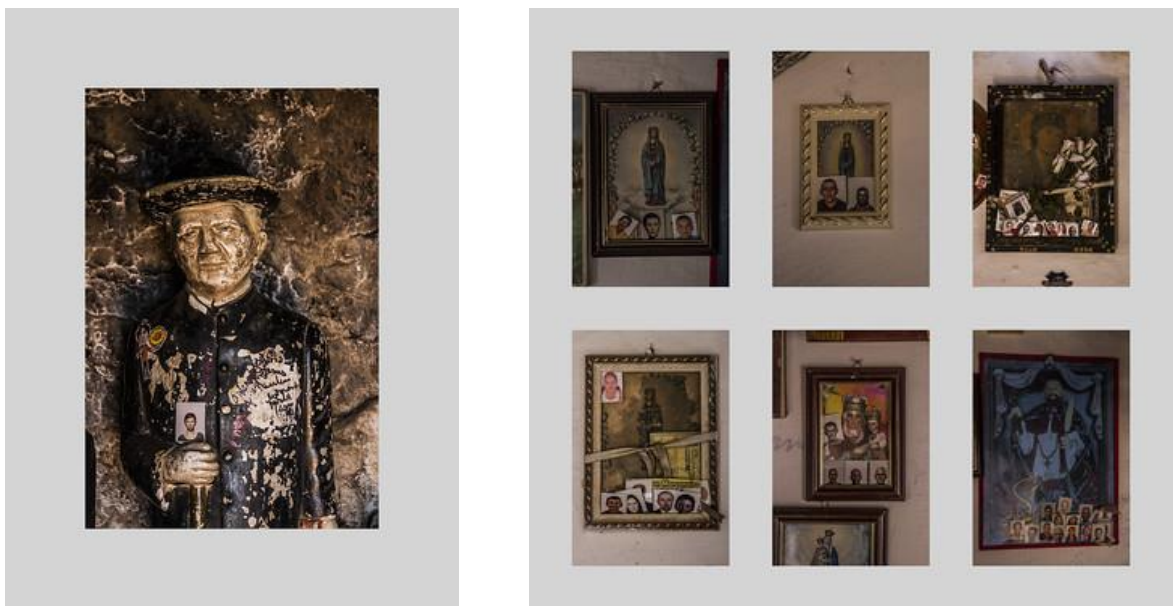
Em uma, *Neuromancia* (FERREIRA, 2017c – imagens 42 e 43), título inspirado na obra literária *Neuromancer*, de William Gibson (1984), e na I.A. de mesmo nome personagem da trama, sendo um livro referência à estética *ciberpunk*, realizamos uma intervenção com base em IGPs, “retornando-as” ao bidimensional em um ensaio fotográfico. Novamente na pauta de criação-destruição/vida-morte de pessoas e mundos virtuais – ver *e-Limbo* (FERREIRA, 2014b) no tópico 4.1.2 –, depositamos no cemitério de Barbalha 10 retratos emoldurados, de 60 criados no *game EVE Online* (CCP GAMES, 2003). Estes eram as marcas únicas das passagens efêmeras dessas figuras na existência, apagadas após a produção das imagens fixas. Isso junto ao ato de nomear – também problematizado no livro –, ao que

⁹⁸ Não que uma fotografia impressa não seja também um objeto material.

dávamos nomes aleatórios a cada personagem (Maria, João...).

Em *Retrato Votivo* (FERREIRA, 2017d – imagens 44 e 45), visitamos o Santo Sepulcro de Juazeiro do Norte, sítio composto por pequenas capelas onde são depositadas as “ofertas votivas”. Com impressões das 60 IGP’s mencionadas, misturávamos as 3x4 a fotos pré-existentes, também questionando se permaneceriam “camufladas” ou não. Entre outros pontos, considerávamos a questão de estarmos nos inserindo (ou as figuras dos jogos) em uma rede de fé em que a ideia de religião/*religare* configuraria uma espécie de *intranet*.

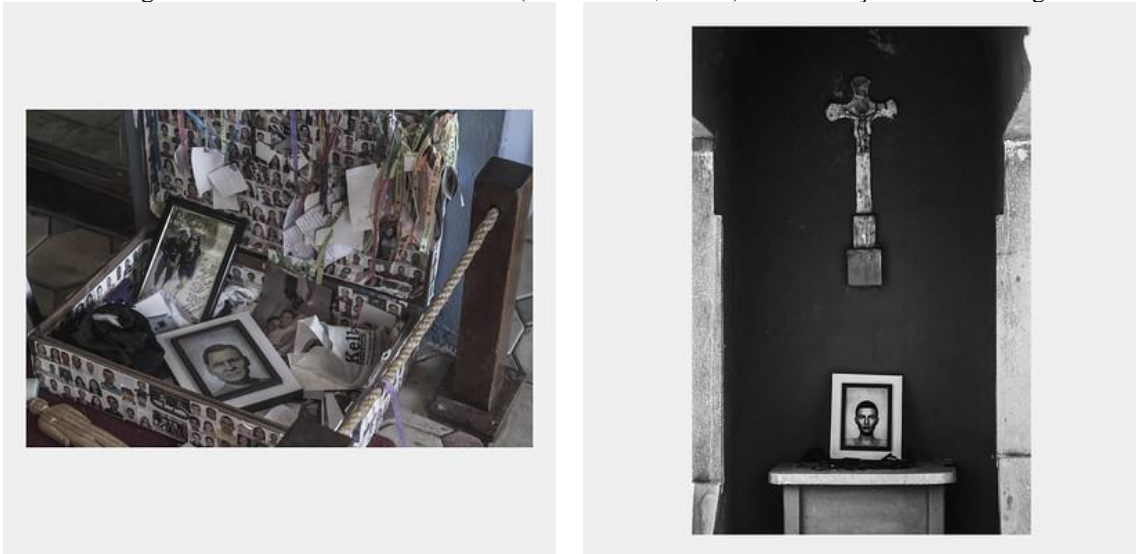
Imagens 44 e 45: *Retrato Votivo* (FERREIRA, 2017d) – Intervenção / ensaio fotográfico.



Em *Uma Altar Para Você* (2017e – imagens 46 e 47), aludimos a *fotopinturas* manuais, processos conhecidos na região de restauração/colorização de imagens antigas com retoques a pincel e tinta. Ao refazer o procedimento digitalmente sobre algumas das IGP’s da ação, emolduramos 3 delas e depositamos no cemitério do Crato e no Museu Vivo de Padre Cícero em Juazeiro do Norte.

A última parte do trabalho, *Uma Imagem Perdida* (FERREIRA, 2017f – imagens 48 e 49), nasce de um “acidente”. Durante a produção dos retratos, uma das personagens “piscou”, com o “erro” só percebido depois. Sendo ela uma de nossas preferidas durante a criação, o que restou era uma “fotografia estragada” e, como tal, iniciamos um processo de descarte: com várias cópias impressas, passávamos a amassá-las, rasgá-las etc. e lançar por onde passávamos.

Imagens 46 e 47: *Um Altar Para Você* (FERREIRA, 2017e) – Intervenção / ensaio fotográfico.



Imagens 48 e 49: *Uma Imagem Perdida* (FERREIRA, 2017f) – Intervenção / ensaio fotográfico.



Com tais colocações e apresentados nossos argumentos ao longo dos tópicos deste texto, passemos às considerações da pesquisa.

ARTICULAÇÕES E CONSIDERAÇÕES

Ao introduzirmos as problematizações deste trabalho, apresentamos o ensaio *Place(s)* [“Lugar(es)”], de Pascal Greco (2021), como exemplo direto/básico de *in-game photographs* (IGPs – “fotografias *in-game*/em jogos”), imagens realizadas ao jogar-se videogames e produzir-se duplicatas automáticas (através de opções como o botão de “captura de telas” em computadores) do que é visto nos monitores dispensando-se o uso de câmeras fotográficas. Nesse processo, conforme apresentado, não se lida diretamente com o que é visualmente exibido, mas com a *informação digital* (dados) enviada do processamento da máquina à interface de saída. Sem a sensibilização de materiais pela ação da luz, o que se tem são amostras/*samples* dos códigos do *game* em ação, gerando uma segunda leva de dados que, igualmente informações codificadas digitalmente, também não são necessariamente imagens, mas podem *vir a ser* – talvez agora, após as discussões, pudéssemos falar na IGP como um *devir-imagem*.

Produções como a de Greco (2021), representantes da prática geral da IGP, dão-se ao iniciar uma partida de jogos digitais e, ao invés de cumprir-se os objetivos necessários ao avançar das etapas, optar-se por observar o ambiente virtual. Isso com a intenção de – seja para “imortalizar” momentos efêmeros como conquistas ou quaisquer passagens que se julgue relevantes, seja visando concatenar noções pictóricas/fotográficas de composição – produzir obras que, apesar de possuírem conexões com diversas áreas (da pintura à modelagem 3D), são associadas, como o próprio nome indica, a fotografias.

Dessa descrição, algumas colocações são necessárias à justificativa da problemática da pesquisa. Primeiro, justamente não sendo “foto-grafias/escritas com luz” em sentido estrito, pode-se questionar a relação delas com o campo. Em um concurso ou edital de fotografia, IGPs seriam aceitas sem maiores questionamentos, aprovadas após um debate curatorial sobre quais discursos a inserção delas promoveriam ou seriam simplesmente rejeitadas? Segundo, enquanto em alguns produtos a “subversão” de deter-se o fluxo proposto pelo *game design* para “tirar-se fotos” seria algo difícil (pensemos em uma aventura ambientada em uma intensa guerra com inimigos, tiroteios e explosões constantes), significando o abandono da “função original” do *game*, em outros haveria incentivos da empresa desenvolvedora, escutando “pressões do mercado”, incluindo até plataformas próprias de circulação de imagens entre *players*. Isso tendo-se como parâmetro a apropriação de jogos comerciais, não “simuladores de fotografia”, ou seja, não sendo produtos criados exclusivamente para a produção de *stills*, não se podendo simplesmente posicionar modelos, objetos e cenários conforme se deseje. Há

de se manobrar os elementos disponíveis (por exemplo, matando inimigos e arrastando os corpos deles para fora do enquadramento) para alcançar a composição almejada.

Quanto à abordagem, ao procurarmos mais apresentar problemas – como se observando a formação dos nós de um rizoma – que fechar conceitos – como se criando caixas classificatórias –, decidimos não atentar a fotografias analógicas ou digitais cujo “tema” seja videogames, uma vez que, ao dependerem da sensibilização mediante raios luminosos, não convocam as mesmas questões que a IGP. Da mesma forma, deixamos de lado “citações” à fotografia/ato fotográfico que não gerassem obras para além da realidade diegética, interna, dos jogos. Isso pois não veríamos laços mais relevantes entre IGPs feitas por pessoas jogadoras e, por exemplo, o retrato da noiva carregado por uma soldada em um jogo de guerra ou a missão em que ela tenha que apontar uma “câmera virtual” na direção de um laboratório nazista para desvendar conspirações demoníacas... desde que não “salvem” tais imagens, tornando-as produtos independentes do contexto inicial. Além, o central ao nosso interesse residia em pensar nossa própria poética – à medida que as reflexões sobre ela ajudassem ao entendimento dos temas aludidos –, não análises comparativas entre elementos pictóricos de obras ou um panorama histórico do campo. Desse modo, como nossas obras costumam propor um diálogo conceitual para além da bidimensionalidade das imagens, as leituras sobre a prática/lógica da IGP não nos bastavam: como parâmetro das discussões, tivemos propostas nossas como *Agentes Autônomos*, *Agentes Anônimos* (FERREIRA, 2012a), a qual consideramos inaugural à nossa estética. Nela, tínhamos porta-retratos digitais como parte da experiência, em uma problematização sobre a natureza dos dados que formavam os retratos, distanciando-nos de obras como as de Greco (2021), mais focadas na “composição visual” das IGPs (não obstante o artista relacionar IGPs à carreira dele com fotografias com câmera). Além, tínhamos colocações sobre a circulação de arte para fora das paredes de museus/galerias, levando-nos à publicação na *web* e, em trabalhos posteriores, tomarmos espaços como a rede social *Instagram* ou o aplicativo de encontros *Tinder* não apenas como “plataformas” de divulgação, mas parte do pensamento das criações.

Visando compreender pontos como os citados, enveredamos pelo interesse em uma ecologia geral das imagens digitais – mesmo que limitando nosso escopo à realidade de uma dissertação –, apoiando-nos em conceitos como o de *pós-fotografia*, termo que, conforme expomos, possui diferentes níveis de aceitação/rejeição acadêmica. Tudo tentando situar nossa produção com base em jogos em perspectiva ao *status* da fotografia analógica e pensando em como a IGP se inseriria – ou nós a inseriríamos – em um contexto de configurações fotograficas inexistente ou “periférico” às reflexões mais difundidas do campo

frente à ascensão do digital. Nesse movimento investigativo, procuramos não necessariamente respostas sobre IGP/*pós-fotografia*, mas trazer – ou instaurar – inquietações sobre o tipo de arte que nos propomos a fazer, por vezes mais lançando perguntas e provocações.

Ao nos vermos abordando relações entre tecnologias (de imagens) e as implicações sociais delas, recorreremos principalmente a *teoria ator-rede* em Bruno Latour, apesar de optarmos por uma inserção “difusa” dela, não dedicando, por exemplo, um capítulo/tópico introdutório. Isso dado já termos trabalhado anteriormente com tal pensamento, apresentando-o aqui apenas no que julgamos suficiente ao avanço das argumentações. O mesmo pode-se dizer de reflexões próprias ao campo dos *games* (teoria, história etc.), abordadas por nós de forma mais detida em outras oportunidades. Sobre o pensamento latouriano, em suma, diríamos tratar-se de uma visão ontológica – também conhecida como *ontologia do actante-rizoma* – que, fugindo a uma visão classificatória “fechada” moderna, procura ver as coisas (seres humanos, objetos, ideias...) como elementos em *redes*, estabelecendo conexões mais ou menos fortes entre si.

Na estruturação da escrita, após uma introdução, dedicamos o Capítulo 2 a entender a IGP. Trouxemos (tópico 2.1) pensamentos como o de Cindy Poremba, a qual aborda a questão pelo viés da *remediação*, que modo que a fotografia “com luz” seria ressignificada e rerepresentada, retornando transformada na IGP. Justamente nesse trecho, em discordância ao como ela e comentaristas dela debatiam o tema, vimo-nos na necessidade de separar entre o que eram manifestações fotográficas restritas ao contexto das partidas ou o uso de câmeras físicas e capturas de tela passíveis de circular ao lado de outras imagens na contemporaneidade (em publicações impressas, redes sociais, na publicidade, em galerias de arte etc.). Entre referências recorrentes, tivemos Vladimir Rizov e a dupla Marco de Mutiis e Sebastian Mörin. Em seguida (2.2), com a ideia de *programa* em Latour, pensamos o jogar com/contra os *games* para produzir IGPs, explicitando de modos que iam desde o mais “acessível”, como usar o tempo entre “missões” para produzir fotos, à necessidade de se modificar arquivos de sistema, incluindo o quando as próprias desenvolvedoras de jogos disponibilizam opções para facilitar a ação de *in-game photographers*. Comentamos, com base em nossas pesquisas, sobre “tendências” da produção de *games* em que o desenho da circulação de elementos (inimigos etc.) é bastante cíclico e repetitivo, em oposição a outros em que as ramificações de cada encontro entre entidades virtuais carrega um número às vezes imprevisível de resultados, de modo que enxergaríamos um *viés documentário* a certas IGPs, com acontecimentos que dificilmente se repetiriam exatamente da mesma forma. Introduzimos brevemente a pauta da *autoria* em tais espaços, questionando o como, ao nos

apropriarmos de obras feitas por outras pessoas (os jogos) para realizar nossas produções, podemos falar criação original.

Tendo as colocações dessas duas partes iniciais como mais “básicas” e “introdutórias” ao entendimento do que seria o objeto IGP, retornamos (tópico 2.3) à *remediação*, questionando o papel da fotografia nos processos de construção do que entendemos por realidade, levando em conta também o lugar complexo da IGP ao ligar-se à realidade virtual dos jogos. Na parte seguinte (2.4), abrimos o escopo das articulações, pensando no como as IGPs se situam em relação às redes que se imbricam em expressões artísticas como o desenho, a modelagem 3D etc., incluindo a própria fotografia que, em diferentes aparatos, do analógico ao digital, já abarcaria uma variedade em relação à qual a IGP não pareceria um corpo tão estranho. Introduzindo o capítulo seguinte, abordamos brevemente o como o digital altera não apenas o método de fabricação da fotografia, mas a circulação e pensamento dela.

No Capítulo 3, considerando minimamente desenhada a questão da IGP, mas com diversas questões sobre nossos processos em aberto, continuamos no específico da fotografia digital, agora mais sobre os sentidos sociais dela. Com trabalhos como *Troco Likes* (FERREIRA, 2018-2019), explicamos o funcionamento de plataformas como o *Instagram* para pensar a economia de atenção desses espaços e em como as fotografias (IGPs ou não) podem assumir configurações específicas nesses locais, às vezes mais como gesto comunicativo (um “oi”) que funções tidas como tradicionais ao campo fotográfico, como memória etc. Posto esse cenário, problematizamos o como abordá-lo e nomeá-lo, evocando o conceito de *pós-fotografia*. Assim (tópico 3.1), trouxemos Latour e Ronaldo Entler para discutir como o prefixo “pós” tem sido aplicado a diferentes esferas (pós-cinema, pós-modernidade etc.), às vezes de maneira problemática/imprecisa. Com Entler, investigamos especificamente a *pós-fotografia*, em relação à qual ele possui ressalvas, mas traz diversas referências, incluindo Joan Fontcuberta, importante defensor da nomenclatura para se referir ao como a codificação informática e a “desmaterialização” do suporte dão abertura a grandes diferenças às imagens, da relação público/privado à autorrepresentação (a qual passaria por diversos crivos, desde aquilo que atrai a atenção de determinadas faixas de público à forma como os aparatos de produção e distribuição são feitos). Sobre a crítica de Entler, ele veria como desnecessário o termo pós-fotografia, uma vez que a fotografia não seria algo congelado, sendo passível de modificações e atualizações (sem a necessidade de substituir-se o nome) com o tempo. Por outro lado, alguns textos que defendem a terminologia admitem a adoção dela mais como “provocação”, para gerar debates (e, espera-se, conhecimento).

Na divisão seguinte (tópico 3.2), prosseguimos na aproximação entre fotografia digital

e IGP na questão fenomênica dos dados, trazendo novamente Entler para debatermos ontologias fotográficas, com o autor defendendo a validade de uma concepção da área baseada no *devoir* dela, incluindo potências e mutabilidades dela ao invés de visões rígidas sobre o que cabe ou não ao campo. Desses debates, resumiríamos que haveria três polos de disputa: o reconhecer de diferenças sociais entre a época do surgimento da fotografia (década de 1820) e o cenário em que Entler escreve (virada entre as décadas de 2010 e 2020); diferenças no aparato fotográfico (analógico versus digital); e quais teorias apresentariam melhores entendimento a esse cenário, especialmente em como nomeá-lo. Haveria então concordância sobre os dois primeiros pontos, mas disputa sobre o último, reforçando-se que a relevância do digital não se daria apenas em uma diferença aparente, mas profundas transformações sociais. Finalizando o capítulo (tópico 3.3), considerando as principais questões já colocadas e procedendo a uma espécie de arremate, trouxemos com Entler uma revisão histórica do termo *pós-fotografia*, além das 10 proposições de Joan Fontcuberta para a área sobre a atuação do artista, das imagens e da arte; do lugar do sujeito e da sociedade etc.

No Capítulo 4, articuladas as ideias de *in-game photography* e *pós-fotografia*, partimos à exploração e reflexões sobre potencialidades da interseção entre as áreas, centrando em nossas produções. Problematizamos assim (tópico 4.1.) questões do olhar trazidas por Georges Didi-Huberman e perspectivadas por nós aos videogames, falando sobre a complexa relação do ver e ser visto nos jogos, quando tais mundos só se põem enquanto visíveis quando estamos lá pra vê-los e como essa zona limiar de um mundo de exploração e interdição nos moveria. Na sequência (4.2), elaboramos, com base em Philippe Dubois, uma discussão sobre as artes do vídeo e em como dois momentos distintos das reflexões sobre o campo (um de busca pela especificidade de tal tecnologia e como ela colocaria em crise a filosofia das imagens em movimento dominada pelo cinema; outro em que esse projeto ontológico – não a produção em vídeo em si – perderia força, ainda mais frente à chegada do digital para borrar fronteiras e standardizar formatos/suportes). Das considerações de Dubois sobre o *dispositivo cinematográfico* (prática, experiência e pensamento, envolvendo da arquitetura da sala de cinema à linguagem dita “clássica”) e o *dispositivo videográfico* (incluindo do como diferentes efeitos colocavam em dúvida noções já consagradas sobre as imagens do cinema a possibilidades artísticas das videoinstalações), trouxemos com Cesar Migliorin outro conceito de dispositivo. Nele, de grande relevância à nossa poética, a pessoa artista estabelece condições algo rígidas, quase performáticas, para gerar processos que entrarão em “choque” com a imprevisibilidade do real, reforçando, entre outras coisas e pensando o nosso específico, o potencial documental na IGP.

No tópico seguinte (4.3), trouxemos Lev Manovich, que coloca o conceito de *variabilidade* como basilar do informático em ideias como *banco de dados* e *customização*, com implicações particulares aos *games* enquanto experiências personalizadas e às imagens ao pensarmos que, no formato digital, seria complexo falar sobre original e padronização quando um arquivo fotográfico aberto em dois monitores diferentes apresentaria variações de cores, brilho etc. Ainda nesse assunto, abordamos as questões de autoria humana, não-humana, procedural e coletiva na relação disso com as artes, seja questões legais ou de entendimentos filosóficos. Por fim (4.4), com André Lemos, falamos sobre a realidade virtual/ciberespaço, de uma crença (ou medo) inicial da desmaterialização ao encarar de uma realidade híbrida e integrada, nos ajudando a pensar sobre expansões à IGP. Após essas reflexões, podemos chegar a algumas considerações.

Sobre a *in-game photography*, como modo de expressão artística em um cenário contemporâneo, acreditamos no potencial dela em articular os temas mais diversos, não apenas como “temas de ensaio”, mas em discussões estéticas, éticas e políticas incluindo um caráter de arte híbrida, metalinguística e metarrealista. Quanto à *pós-fotografia*, entendemos que a disputa pelo *nome* não seria o central, importando mais a análise do cenário atual, apesar de a nomenclatura servir como gatilho de debates, desvelando, como a ideia de *controvérsia* na *teoria ator-rede*, as disputas na formação do social. Desse modo, apesar de a adotarmos ao longo do texto, entendemos tal conceito como *ferramenta* no sentido deleuzeano, sendo uma construção (intelectual) que serve à operação do mundo (mesmo que apenas como uma “gambiarra” útil temporária). Caso não se queira usá-la, *preferindo-se outras ferramentas* que se considere mais adequadas, que seja substituída.

Sobre as perguntas iniciais do trabalho, retornemos a elas agora. Quanto à aproximação entre *in-game photography* e fotografia, além de questões aparentes (*prints* de jogos cuja qualidade de um realismo ótico de base renascentista seja tão forte que não se veja diferença entre foto e jogo) e de lógicas de produção/organização do espaço fotográfico (que, transpostas à IGP, incluiriam na disputa inclusive gráficos cartunescos), teríamos um mesmo “regime de ver/tornar visível”, sem um corte entre foto analógica, digital e IGP, mas uma continuação (e talvez potencialização?) incluindo o como elas constroem um real. Quanto ao como a rede da fotografia fica com a chegada da IGP, entendemos que talvez esse novo modo seja apenas mais um elemento do grande processo de transformação do campo promovido não só por mudanças tecnológicas, mas por reconfigurações da sociedade (as quais têm, entre outras coisas, as tecnologias como vetor), independente de como o chamemos. Sobre as potencialidades “únicas” da IGP em contribuições ao campo, vemos que ela é uma

oportunidade única não só para discutirmos o que é a fotografia para além de um mero registro de luz, mas para refletirmos sobre o presente e o futuro das visualidades em um cenário em que o digital é uma parcela relevante das sociedades (pós)modernas.

REFERÊNCIAS

- ABAMOVICH, Marina. **A Artista Está Presente**. 2010. Performance.
- ATARI. **Pong**. 1972. Jogo eletrônico.
- BAUDELAIRE, Charles. **As Flores do Mal**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.
- BETHESTA. **The Elder Scrolls V: Skyrim**. 2011. Jogo eletrônico.
- BIJKER, Wiebe E.; LAW, John (eds.). **Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change**. The MIT Press: 1992
- CAUQUELIN, Anne. **No ângulo dos mundos possíveis**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- CAUQUELIN, Anne. **Teorias da arte**. São Paulo: Martins, 2005.
- CAUQUELIN, Anne. **A invenção da paisagem**. São Paulo: Martins, 2007.
- CCP GAMES. **EVE Online**. 2003. Jogo Eletrônico.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 2010.
- DUBOIS, Philippe. **O Ato Fotográfico**. Campinas: Papyrus, 1993
- DUBOIS, Philippe. **Vídeo, Cinema, Godard**. São Paulo: Cosac & Naify. 2004.
- ELECTRONIC ARTS. **The Sims 4**. 2014. Jogo eletrônico.
- ENTLER, Ronaldo. **Paradoxos e contradições da pós-fotografia**. Revista Zum, 2020.
- FABIÃO, Eleonora. **AÇÃO Carioca #1: Converso sobre qualquer assunto**. 2008. Performance.
- FERREIRA, Leonardo. **101 respiros**. 2023a. Disponível em: <https://www.instagram.com/101respiros/> . Acesso em: 20 set. 2023. Ação artística.
- FERREIRA, Leonardo. **Agentes Autônomos, Agentes Anônimos**. 2012a. Disponível em: <http://autononimos.tumblr.com> . Acesso em: 20 set. 2023. Ensaio visual.
- FERREIRA, Leonardo. **A E S T H E T I C D O L L**. 2016a. Intervenção eletrônica.
- FERREIRA, Leonardo. **A experiência do espaço em jogos eletrônicos: cidades em Skyrim, Sleeping Dogs e Aion**. Dissertação de Mestrado. 2014a. Disponível em: <https://goo.gl/92tJVs> >. Acesso em: 20 set. 2023.
- FERREIRA, Leonardo. **Algodão Doce**. 2012b. Disponível em: <https://vimeo.com/34527560> Acesso em: 20 set. 2023. Vídeo machinima.

FERREIRA, Leonardo. **e-limbo**. 2014b. Disponível em: <http://e-limbo.tumblr.com> . Acesso em: 20 set. 2023. Ensaio visual.

FERREIRA, Leonardo. **Flânerie em Cidades de Jogos Eletrônicos**. Seminário de Artes Digitais. Belo Horizonte: EdUEMG, 2018a.

FERREIRA, Leonardo. **Games e pessoas eletrônicas: experimentos de arte contemporânea numa investigação ontológica**. in.: X Simpósio Nacional da ABCiber – Conectividade, Híbridação e Ecologia das Redes Digitais, 2017a.

FERREIRA, Leonardo. **Game over, Cariri**. 2017b. Disponível em: <https://gameovercariri.tumblr.com/> Acesso em: 20 set. 2023. Ação artística.

FERREIRA, Leonardo. **I Am Sitting In Game**. 2018b. Ação artística.

FERREIRA, Leonardo. **Insta-game**. 2013. Disponível em: <https://www.instagram.com/instagame0/> e <https://insta-game.tumblr.com/> . Acesso em: 20 set. 2023. Ensaio visual.

FERREIRA, Leonardo. **Instagame: variações**. 2014c. Disponível em: https://www.instagram.com/instagame_variations/ e <https://instagamevariations.tumblr.com/> . Acesso em: 20 set. 2023. Ensaio visual.

FERREIRA, Leonardo. **Janela em Abismo**. 2016b. Instalação.

FERREIRA, Leonardo. **Jogos Eletrônicos e Arte Contemporânea: sobre uma investigação ontológica**. VIII Fórum Bienal de Pesquisa em Artes. Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Ciências da Arte da Universidade Federal do Pará. Belém. 2018c.

FERREIRA, Leonardo. **Machinenbad**. 2011a. Videoinstalação.

FERREIRA, Leonardo. **Museu da Aproximação I**. 2020a. Disponível em: <https://www.instagram.com/umjogodeespelhos/> . Acesso em: 20 set. 2023. Vídeo machinima.

FERREIRA, Leonardo. **Neuromancia**. 2017c. Disponível em: <https://gameovercariri.tumblr.com/> . Acesso em: 20 set. 2023. Ação artística.

FERREIRA, Leonardo. **O Gesto Generativo do Olhar #1 ou Se uma Árvore na Floresta e Ninguém a Olhar**. 2022a. Disponível em: <https://www.instagram.com/digilimbo/> . Acesso em: 20 set. 2023. Vídeo machinima.

FERREIRA, Leonardo. **O Gesto Generativo do Olhar #2 ou Se uma Árvore na Floresta e Ninguém a Olhar**, 2022b. Disponível em: <https://www.instagram.com/digilimbo/> . Acesso em: 20 set. 2023. Ensaio visual.

FERREIRA, Leonardo. **O que vemos do que nos é mostrado**. 2021. Triptico.

FERREIRA, Leonardo. **phantasmagoria, equino(x)**. 2023d. Disponível em: <https://www.instagram.com/phantasmagoriaequinox/> . Acesso em: 20 set. 2023. Ação artística.

FERREIRA, Leonardo. **Porta Lembrança**. 2020b. Disponível em: <https://www.instagram.com/umjogodeespelhos/> . Acesso em: 20 set. 2023. Instalação.

FERREIRA, Leonardo. **Pós-Fotografia e Jogos Eletrônicos: uma questão ontológica**. Seminário de Artes Digitais. Belo Horizonte: EdUEMG. 2018d.

FERREIRA, Leonardo. **Retrato Votivo**. 2017d. Disponível em: <https://gameovercariri.tumblr.com/> . Acesso em: 20 set. 2023. Ação artística.

FERREIRA, Leonardo. **Se numa Noite de Inverno ou 01²**. 2018e. Ação artística.

FERREIRA, Leonardo. **Se numa Noite de Inverno II**. 2020c. Disponível em: <https://www.instagram.com/umjogodeespelhos/> . Acesso em: 20 set. 2023. *Stories art*.

FERREIRA, Leonardo. **Troco Likes**. 2018-2019. Disponível em: <https://www.instagram.com/trocolikesrealoficial/> . Acesso em: 20 Set 2023. Ação artística.

FERREIRA, Leonardo. **Um Jogo de Espelhos**. 2020d. Disponível em: <https://www.instagram.com/umjogodeespelhos/> . Acesso em 25 de Ago. 2023. Ação artística.

FERREIRA, Leonardo. **Uma Altar Para Você**. 2017e. Disponível em: <https://gameovercariri.tumblr.com/> . Acesso em: 20 set. 2023. Ação artística.

FERREIRA, Leonardo. **Uma Imagem Perdida**. 2017f. Disponível em: <https://gameovercariri.tumblr.com/> . Acesso em: 20 set. 2023. Ação artística.

FERREIRA, Leonardo. **Vinheta Noia**. 2011b. Disponível: em <https://vimeo.com/34157938> . Acesso em: 20 set. 2023.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Sinergia, 2009.

FOTOMUSEUM WINTERTHUR. **How to Win at Photography. Image-Making as Play**. Catálogo de Exposição. [Winterthur, Suíça, 2021]

FONTCUBERTA, Joan. **A pós-fotografia explicada aos macacos**. Porto Alegre: PPGAV/UFRGS, v. 21, n. 35, maio 2016.

FONTCUBERTA, Joan. **Por um manifesto pós-fotográfico**. Revista Studim 36: Unicamp, [2014]

GRECO, Pascal. **Place(s)**. Disponível em: <https://www.pascalgreco.com/places> . Acesso em: 20 set. 2023. Fotolivro.

HADRICH, Emily. **New Realms – Same Me**. 2020. Ensaio visual.

HEIDEGGER, Martin. **Que é uma coisa: doutrina de Kant dos princípios transcendentes**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1987.

HUI, Yuk. **On the existence of digital objects**. Minneapolis: University of Minnesota Press,

2016.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

KOSUTH, Joseph. **Uma e Três Cadeiras**. 1965. Instalação.

KOUNELLIS, Jannis. **Twelve Live Horses**. 1969. Instalação.

KOJIMA PRODUCTIONS. **Death Stranding**. 2019. Jogo eletrônico.

KUBRICK, Stanley. **2001: Uma Odisseia no Espaço**. 1968. Filme.

LATOUR, Bruno. **Jamais Fomos Modernos: Ensaio de Antropologia Simétrica**. Rio de Janeiro: 34, 1994

LATOUR, Bruno. **Como prosseguir a tarefa de delinear associações?** In: Configurações, nº 2, 2006. p. 11-2

LAW, John. **After ANT: complexity, naming and topology**. In: HASSARD, John; LAW, John (Eds.). Actor Network Theory and After. Blackwell Publishing, 1999. p. 01-14

LUCAS, George. **Star Wars**. 1977. Filme.

LUCIER, Alvin. **I Am Sitting In a Room**. 1969. Ação artística.

LEMOS, André. **A Comunicação das Coisas. Teoria Ator-Rede e Cibercultura**. São Paulo: Annablume, 2013.

LEMOS, André. Arte e mídia locativa no Brasil. in.: LEMOS, André; JOSBRILBERG, Fabio. Comunicação e mobilidade: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil. Salvador: EDUFBA, 2009

LÉVY, Pierre. **O Que é Virtual?** Rio de Janeiro: 34, 1996.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

LIMA, Kauê. **Mostra sua Arte**. 2020. Intervenção.

MAXIS. **The Sims**. 2000. Jogo eletrônico

MAXIX. **The Sims 3**. 2009. Jogo eletrônico

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MEIRELES, Cildo. **Circuitos ideológicos**. 1970. Ação artística.

MIGLIORIN, Cezar. **O dispositivo como estratégia narrativa**. In.: Anais XIV Compós, 2005. Porto Alegre: Sulina, [2006].

MOJANG. **Minecraft**. 2009. Jogo eletrônico.

MÖRING, Sebastian; MUTIIS, Marco de. **Camera Ludica: Reflections on Photography in Video Games**. In. *Intermedia Games - Games Inter Media: Video Games and Intermediality*. Ed. FUCHS, Michael; THOSS, Jeff. Nova Iorque: Bloomsbury Academic, 2019. p. 69–94.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.

MUTIIS, Marco de. **Photo Modes as a Post-photographic Apparatus**. In. *Augmented Photography*. ed. KELLER, Milo et all. Lausanne: Editions ECAL, 2017.

POREMBA, Cindy. **Point and Shoot: Remediating Photography in Gamespace**. 2007. p. 49-58

RESNAIS, Alain. **O Ano Passado em Marienbad**. 1961. Filme.

RIZOV, Vladimir. **PlayStation Photography: Towards an Understanding of Video Game Photography**. In. *Game | World | Architectonics. Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*. Ed. BONNER, Marc. Heidelberg: Heidelberg University Publishing, 2021. p. 49–62

ROCKSTAR GAMES. **Dead Redemption II**. 2018. Jogo eletrônico.

SCOTT, Ridley. **Blade Runner**. 1982. Filme.

SILVA, Renata Teixeira Ferreira da. **Performance do encontro: a experiência de si, do outro e da cidade como busca poética**. Pós: Belo Horizonte, v. 6, n. 11, p. 136-147, maio. 2016.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3ª Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

VENTURINI, Tommaso. **Diving in magma: how to explore controversies with actor-network theory**. 2009. Disponível em: http://www.tommasoventurini.it/web/uploads/tommaso_venturini/Diving_in_Magma.pdf . Acesso: 20 set. 2023