

**GAMIFICAÇÃO FOTOGRÁFICA**  
**PERCEPÇÕES ESTÉTICAS DA LINGUAGEM VISUAL**

***PHOTOGRAPHIC GAMIFICATION***  
***AESTHETIC PERCEPTIONS OF VISUAL LANGUAGE***

**Prof. Dr. Matheus Tagé<sup>1</sup>**

**RESUMO**

Este trabalho tem por objetivo articular uma discussão acerca do conceito de gamificação fotográfica. Esta lógica se dá por meio da aceleração das imagens e suas formas de interação e consumo no contemporâneo. A dinâmica de agenciamento com relação às imagens, e os meios através dos quais podemos produzi-las, nos coloca em uma estrutura rizomática de estímulos visuais contínuos, entre o real e o virtual; por obra deste processo, assumimos a hipótese de que a dinâmica dos aparatos que materializam a imagem técnica acaba por desencadear a transformação da linguagem, em paralelo, o esvaziamento de seu caráter documental, consolidando um papel efêmero de imagem-fluxo.

**Palavras-chave:** Fotografia; Pós-Fotografia; Imagens-Fluxo; Gamificação; Agenciamento;

**ABSTRACT**

This article aims to articulate a discussion about the concept of photographic gamification. This logic takes place through the acceleration of images and their forms of interaction and consumption in the contemporary world. The dynamics of agency in relation to images, and the means through which we can produce them, place us in a rhizomatic structure of continuous visual stimulus, between the real and the virtual; as a result of this process, we assume the hypothesis that the dynamics of the apparatuses that materialize the technical image ends up triggering the transformation of language, in parallel, the emptying of its documental character, consolidating an ephemeral role of image-flow.

**Keywords:** Photography; Post-Photography; Flow-Images; Gamification; Agency;

---

<sup>1</sup> Pós-doutorado em Comunicação na Universidade Estadual Paulista – UNESP. Doutor em Comunicação pela Universidade Anhembi Morumbi. Formado em Jornalismo pela Universidade Católica de Santos, Especialista em Imagem e Comunicação pela Universidade Presbiteriana Mackenzie e Mestre em Comunicação pela Universidade Anhembi Morumbi. É professor de Comunicação e Design e coordenador dos cursos de Jornalismo, Mídias Sociais Digitais e Comunicação Digital do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo. Jornalista e colunista do Jornal A Tribuna de Santos.

## INTRODUÇÃO

Do enquadramento do fotógrafo, que opera a câmera fotográfica; ao jogador que captura um ângulo interessante dentro de um game. A linguagem fotográfica transcende o meio, e nos oferece novas problemáticas a serem consideradas. É necessário contextualizar estes flertes estéticos entre linguagens e suas traduções intersemióticas e compreender, afinal, os dilemas que pontuam nossa percepção com relação à imagem técnica no contemporâneo.

A linguagem fotográfica é um conjunto de estratégias estéticas, que visa embasar hierarquicamente as escolhas do fotógrafo. Qualificar perspectivas de enquadramento, escolhas e variações de fotometria, e até mesmo, através de qual objetiva, ele reconstruirá a condição do gesto captado. Trata-se de um jogo. Uma sequência de escolhas que resultará – evidentemente, de acordo com a subjetividade do fotógrafo – em variados resultados ou recompensas fotográficas. Ainda que se observe o conceito de fotografia sob a ótica de caça, tal como Vilém Flusser evidencia em suas contextualizações filosóficas; o processo ainda depende de escolhas, de alternativas, de caminhos; e a imagem final será um resultado deste esforço despendido pelo fotógrafo, que irrompe sua realidade, a fim de presentificar a cena.

Quem observar os movimentos de um fotógrafo munido de aparelho (ou de um aparelho munido de um fotógrafo) estará observando movimento de caça. O antiquíssimo gesto do caçador paleolítico que persegue a caça na tundra. Com a diferença de que o caçador não se movimenta na pradaria aberta, mas na floresta densa da cultura (FLUSSER, 2002, p.29)

Este conceito de cultura, explicitado por Flusser, pode ser interpretado, dentro deste contexto, a partir do repertório imagético, midiático, artístico do autor da fotografia. Assim, o olhar do fotógrafo, que produzirá a imagem técnica, nunca é ingênuo, mas sim, sempre permeado por construções e experiências estéticas vindas de outras vivências visuais; tais como o cinema, pintura, e até mesmo outras fotografias.

Para Barthes (1984, p. 13), “A fotografia é inclassificável...Ela repete mecanicamente o que nunca mais poderá repetir-se existencialmente”, e neste imaginário, revela-se a dualidade temporal das imagens: o objeto e o tempo efêmero que nunca mais

será o mesmo, a morte do tempo concreto; e em paralelo, o congelamento perpétuo, que cria um presente infinito para o processo visual retratado, a vida em imagem. Em meio a este processo que chamamos de registro, múltiplas camadas narrativas passam a tornar infinitos os limites da imagem técnica, e sua capacidade de representação. O historiador Peter Burke (2017, p.35) complementa: “as tentações do realismo, mais exatamente a de tomar uma imagem pela realidade, são particularmente sedutoras no que se refere a fotografias e retratos”.

Nesta problemática, há que se considerar ainda, a presença do aparato técnico - a câmera e sua lente - que sequestra a realidade e a reconstrói na condição de imagem técnica; uma dinâmica que, por si só, enfatiza uma linguagem, e ainda estimula encenações, por mais verossímeis que sejam para quem passa em frente à objetiva, mas ainda assim, provoca a consciência da perpetuação imagética. Para Machado (1984, p. 65), “a câmera não é nunca passiva diante de seu objeto; ela impõe um arranjo, produz uma configuração das coisas pela força de sua simples presença”. E neste ponto, entendemos que entre a câmera e o objeto há uma teatralização da consciência, ainda que involuntária, que irrompe na perfeita materialização da imagem fotográfica. Porém, devemos considerar que o efeito de real da imagem técnica tende sempre a se sobrepor à percepção dos arranjos do aparato.

Nesta dinâmica entre realidades e ficções no registro fotográfico, elaboram-se modelos dialéticos de formatação narrativa. Ao que podemos nos apropriar da teoria narratológica, e pensar a imagem a partir da dinâmica das estruturas narrativas: uma dialética entre estética e poética; isto é, entre forma e conteúdo. Nesta dimensão de análise de linguagem fotográfica, há que se considerar a narrativa, um resultado do processo entre a forma – enquadramento, fotometria, cores, incidência de luz, ambiência – e o conteúdo – os elementos, personagens, ações, contextos, recorte do espaço real.

Uma fotografia é para mim o reconhecimento simultâneo, numa fração de segundo, por um lado, da significação do fato, e por outro, de uma organização rigorosa das formas percebidas visualmente que exprimem este fato. O conteúdo não pode separar-se da forma; por forma, eu entendo uma organização plástica rigorosa através da qual, exclusivamente, nossas concepções e emoções tornam-se concretas e transmissíveis. Em fotografia, esta organização só pode ser o fato de um sentimento espontâneo dos ritmos plásticos (CARTIER-BRESSON, 2015, p. 29)

Nesta forma da análise, teremos que discernir dois efeitos principais da imagem: Efeito de Presença e Efeito de Sentido. O primeiro efeito, a presença, determina a relação das sensações e emoções que a imagem nos provoca, a ambiência e atmosfera que a fotografia insinua. Já o segundo efeito, o sentido, demanda uma contextualização semântica por parte do receptor: ele necessita entender o que acontece na cena. Em outras palavras, a dialética promove uma dinâmica entre ‘como’ e ‘o quê’ acontece em uma imagem fotográfica.

Esta proposta de análise é contextualizada por Roland Barthes, no que categoriza como *Punctum* e *Studium*. Em sua teoria de análise fotográfica, Barthes (1984, p.64) afirma: “a minha regra era suficientemente plausível para que eu tentasse dar um nome a esses dois elementos, cuja co-presença parecia criar uma espécie de interesse particular que eu sentia por essas fotos”. E o filósofo contextualiza a diferença entre estes conceitos:

O *studium*, que não significa, pelo menos imediatamente, o estudo, mas a aplicação a uma coisa, o gosto por alguém, uma espécie de investimento geral, empolgado, evidentemente, mas sem acuidade particular. (BARTHES, 1984, p.34)

Em sua primeira análise, o *Studium* trata-se deste interesse geral, ou ainda, um olhar superficial por imagens fotográficas. Em muitas vezes imagens que apenas reproduzem determinadas convenções visuais, e não trazem necessariamente nenhuma trama inovadora. Por outro lado, há o *Punctum*:

A este segundo elemento que vem perturbar o *studium*, eu chamaria de *punctum*; porque *punctum* é também picada, pequeno orifício, pequena mancha, pequeno corte – e também lance de dados. O *Punctum* de uma imagem é esse acaso que nela me fere (mas também me mortifica, me apunhala). (BARTHES, 1984, p.35)

O *Punctum*, para Barthes, é o elemento da imagem que faz com que sua percepção se encontre desestruturada. Uma evidente desestabilização de expectativas e previsibilidades; algo que a imagem provoca de forma surpreendente. Desta análise barthesiana, podemos categorizar percepções críticas da imagem fotográfica. Por mais

que a imagem remeta sempre a uma constatação ou decalque do real, o receptor sempre busca algo de único, o que acaba fazendo com que:

Apesar de toda a perícia do fotógrafo e de tudo o que existe de planejado em seu comportamento, o observador sente a necessidade irresistível de procurar nessa imagem a pequena centelha do acaso, do aqui e agora, com a qual a realidade chamuscou a imagem. (BENJAMIN, 1987, p. 94)

Esta busca revela a historicidade da imagem, nos provoca, enquanto espectadores da narrativa fotográfica a buscar no campo selecionado da representação fotográfica, os índices semiológicos que nos revelem suas nuances. Nesta mesma dinâmica, a observação crítica do extracampo também se acopla à nossa percepção da imagem, fazendo com que a fotografia se torne ainda mais envolvente.

## 1. RELATOS GAMIFICADOS: EXPERIÊNCIAS DA CIBERCULTURA

Desde o surgimento do termo cibercultura - que aparece pela primeira vez na obra de Willian Gibson, em seu livro *Neuromancer*, 1984 - o ser humano começa a tratar a dimensão dos dados e tecnologia como uma camada estética plausível. As construções narrativas no campo da ficção científica passam a criar lastro e contextualizações simbólicas para que o desenvolvimento de novas invenções técnicas tomasse forma no espaço das sociabilidades contemporâneo. Os indivíduos passaram a se apropriar do campo tecnológico, o que culminou em uma construção de uma realidade totalmente conectada e compartilhada por meio de dados e colaboração. Neste contexto, Fernandes (2006) contextualiza um encontro imaginário entre Gibson e Marshall McLuhan:

“O advento do ciberespaço além das fronteiras da ficção, com o surgimento e a popularização da World Wide Web, na década de 1990, seria, para muitos desses fãs, uma interpretação bastante adequada do conceito mais famoso do professor canadense Marshall McLuhan: a aldeia global – precisamente o “sonho” que Gibson teria realizado ao construir o mundo de *Neuromancer*” (FERNANDES, 2006, p.22)

Para Marshall McLuhan, a contextualização do conceito de aldeia global se materializa, quando observamos interconexões virtuais entre indivíduos; e observa-se este estímulo através da mediação técnica, enquanto prerrogativa de extensão do homem. O autor antecipa uma espécie de fase posterior, ou final, deste conceito.

Hoje, depois de mais de um século de tecnologia elétrica, projetamos nosso próprio sistema nervoso central num abraço global, abolindo tempo e espaço. Estamos nos aproximando rapidamente da fase final das extensões do homem: a simulação tecnológica da consciência, pela qual o processo criativo do conhecimento se estenderá coletiva e corporativamente a toda sociedade humana. (MCLUHAN, 1969, p.17)

Este imaginário virtual, construído a partir de perspectivas teóricas que surgem sob a ótica de McLuhan vão se concretizar a partir de Gibson, e tomar forma definitivamente com as novas tecnologias de comunicação. Os games e suas narrativas interativas aceleram e oferecem um passo à frente do conceito de cinema-total. Neste caso, talvez uma resposta aos anseios de André Bazin.

“O mito guia da invenção do cinema (...) é o mito do realismo integral, de uma recriação do mundo à sua imagem, uma imagem sobre a qual não pesaria a hipoteca da liberdade de interpretação do artista, nem a irreversibilidade do tempo. Se em sua origem o cinema não teve todos os atributos do cinema total de amanhã, foi, portanto, a contragosto e, unicamente, porque suas fadas madrinhas eram tecnicamente impotentes para dotá-lo de tais atributos, embora fosse o que desejassem. (...) Os verdadeiros precursores do cinema, de um cinema que só existiu na imaginação de uns dez homens do século 19, pensam na imitação integral da natureza. Logo, todos os aperfeiçoamentos acrescentados pelo cinema só podem, paradoxalmente, aproximá-lo de suas origens. O cinema ainda não foi inventado. (BAZIN, 2014, p. 50).”

Na concepção de Bazin, há uma angústia pela criação do cinema total. Sua percepção, na prática, seria a criação de uma estrutura através da qual a realidade fosse representada integralmente. Algo, talvez, nunca alcançado pelo Cinema. Porém, dentro desta lógica de real, há que se considerar que o aperfeiçoamento de estruturas narrativas gamificadas, tenha sido capaz de construir essa possibilidade de cinema-total. Dentro da lógica do ciberespaço, foi possível construir mundos ficcionais e ao mesmo tempo propor

imersão por parte do espectador, por meio da estética deste meio específico. Pierre Lévy contextualiza esta condição:

“Um mundo virtual pode simular fielmente o mundo real, mas de acordo com escalas imensas ou minúsculas. Pode permitir ao explorador que construa uma imagem virtual muito diferente de sua aparência física cotidiana. Pode simular ambientes físicos imaginários ou hipotéticos, submetidos a leis diferentes daquelas que governam o mundo comum. Pode, finalmente, simular espaços não físicos do tipo simbólico ou cartográfico, que permitam comunicação por meio de um universo de signos compartilhados” (LEVY, 1999, p.74)

A partir desta lógica, uma nova dimensão de possibilidades passa a fazer parte da dinâmica de comunicação em meios interativos. Este processo, mediado por computadores e programação, passa a criar um mundo ficcional cada vez mais plausível, de modo que em determinadas narrativas, o mundo real esteja completamente representado. Dentro deste meio, a possibilidade de registro passa a ser uma variável interessante. Ora, se é possível construir um mundo idêntico ao real, dentro do meio virtual, deve haver um meio de registrar visualmente e presentificar este contexto, como todos nós fazemos no mundo real.

“À medida que o meio artístico digital ganha maturidade, os escritores terão cada vez mais experiência em inventar esses objetos virtuais verossímeis e inseri-los dentro de momentos dramáticos específicos que intensifiquem nossa sensação de participação imersiva, dando-nos algo muito prazeroso para fazer”. (MURRAY, 2003, p. 113)

Para Janet Murray, os games são uma estrutura capaz de construir e simular aspectos da vida real dentro do ambiente virtual. E contar a partir deste processo com o conceito de agenciamento. Para que haja imersão no mundo ficcional, deve haver a possibilidade de interação direta do interator no desenrolar da trama e na exploração do mundo do jogo. As novas tecnologias e formas de se pensar narrativas gamificadas, oferecem ao jogador não apenas a possibilidade de interagir com uma narrativa emergente, e navegar pelo universo do jogo, mas a possibilidade também de fotografar este mundo, como quem fotografa uma viagem de férias.

Neste campo, surge um novo conceito dentro da linguagem fotográfica, a fotografia *in-game*. Uma nova modalidade de registro visual, em que o mundo e os eventos a serem retratados fotograficamente estão dentro da tela. Festas de formaturas, viagens, eventos, shows, e todo tipo de situação que há no mundo real, passam a ser registrados a partir do ciberespaço. Alguns games como *GTA*, *Fortnite*, *Miles Morales* ou *Ghost of Tsushima*, entre outros, oferecem a opção modo fotografia e captura de tela. Este processo, dá ao jogador a possibilidade de registrar a partir de qualquer ângulo, uma cena dramática de ação, que seja memorável dentro do conceito do jogo. Neste contexto vale uma questão: isto é Fotografia? Antes de oferecer qualquer resposta, devemos nos considerar que muitas imagens produzidas *in-game*, são organizadas esteticamente e enquadradas a partir de pressupostos de linguagem fotográfica. Porém, a fotografia registra uma representação da realidade, sendo o jogo, um espaço virtual, o que está sendo representado nestes registros? Ou ainda, hoje, como definimos o real e o virtual? São muitas questões, e talvez possamos encontrar elucidações se estruturarmos esta problemática a partir do conceito de pós-fotografia.

## **2. PARADIGMAS DA PÓS-FOTOGRAFIA: O DRONE E O MUNDO EM PLONGÉE**

A enigmática asserção nietzschiana propõe que quando se olha muito tempo para o abismo, o abismo olha para você. Isto ilustra sua consciência niilista; mas pode ser aplicada a um exemplo concreto na prática fotográfica. Podemos até mesmo passar por algo parecido ao movimento de câmera que convencionou-se chamar de efeito *vertigo*, criado por Hitchcock para ilustrar a percepção acrofóbica do personagem de James Stewart, no filme *Um corpo que cai*, de 1959. Isso pode ocorrer, por exemplo, ao caminhar lentamente sentindo o vento e o frio na barriga enquanto se fotografa em um heliponto no topo de um edifício. Ou ainda ao fotografar a partir de um helicóptero, enquanto sobrevoa algum local. Neste contexto, podemos observar a ambiência na fotografia, publicada na capa do Jornal A Tribuna de Santos, em janeiro de 1955.

Imagem 1: Fotografia aérea da Cidade de Santos



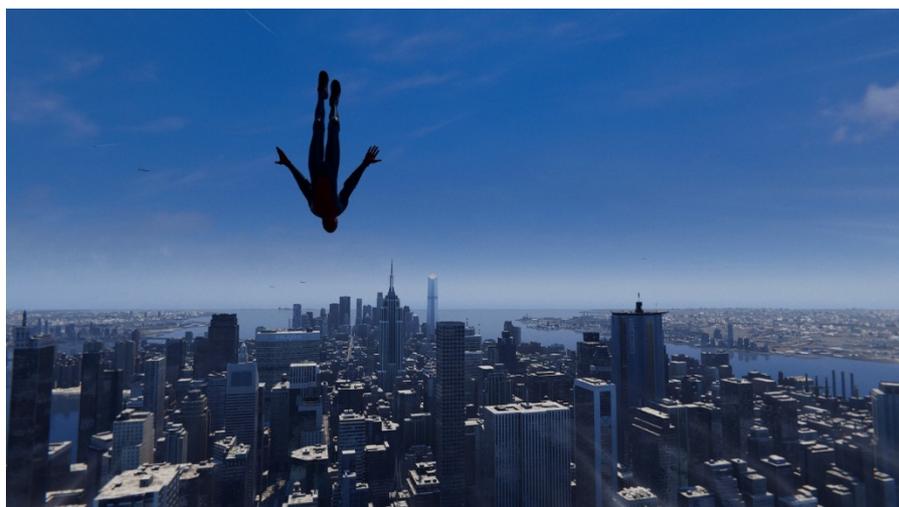
Fonte: Arquivo Jornal A Tribuna de Santos

A imagem foi produzida por um fotógrafo em um pequeno avião; certamente, a sensação deve ter sido parecida com fotografar em uma montanha russa em movimento. Até mesmo o detalhe da asa do avião aparece no canto da imagem. Entre as sensações: medo, vertigem e adrenalina. São experiências físicas que certamente se insinuem na imagem fotográfica. Entre as questões interessantes que permeiam as discussões teóricas contemporâneas, vem à tona o conceito de pós-fotografia, tratado por Fontcuberta. Para o autor (2016, p. 93): “la postfotografía hace referencia a la fotografía que fluye en el espacio híbrido de la sociabilidad digital y que es consecuencia de la superabundancia visual”. Além da questão de ressignificações de fotografias, por conta de novas acoplagens na web; a problemática do esvaziamento de sentido também é uma decorrência das evoluções tecnológicas que produzem imagens-fluxo.

Este conceito é explicitado pela ótica de Denis Renó (2020, p.90): “Essa estética acompanha uma tendência de interfaces contemporâneas, justificada pela consolidação do protagonismo imagético na comunicação”. O uso do prefixo “pós” recorre em muitos casos com a associação ao ‘fim’ – concreto ou metafórico - de algo. Vejamos por exemplo, os termos: pós-guerra, pós-modernidade, pós-humano ou pós-verdade.

Na concepção que tratamos, o prefixo não remete essencialmente à morte da Fotografia, mas talvez, a uma passagem pelo divã de sua história. As novas tecnologias de comunicação têm nos fornecido subsídios técnicos para produzir todo tipo de imagem. Podemos voar em drones; fotografar em 360°; ou ainda registrar fotografias *in-game*, tudo é possível. Podemos concordar com Vilém Flusser (2002), que só o que é fotografável pode ser fotografado. Parece óbvio, mas nem tanto.

Imagem 2: Imagem capturada no jogo Miles Morales



Fonte: Elaboração do autor

Entre o prédio e o avião: há também uma busca. Podemos considerar que há um certo fetiche por imagens aéreas. Esta percepção messiânica se vê espelhada até mesmo na concepção de super-heróis dos quadrinhos, como Superman, por exemplo. Herança do conceito de *Übermensch* (na tradução livre, Além-homem) de Nietzsche. Uma ótica superior com relação ao mundo. Um *plongée* (mergulho), como se diz no Cinema. Talvez venha daí, esta fixação estética. A possibilidade de vislumbrar uma composição mais abrangente do contexto fotografado. No entanto, na experiência prática, devemos perguntar: o que forma uma fotografia? Para a teoria, a resposta é clara: o fotógrafo, a

câmera e o assunto. A câmera é o aparelho, o assunto é a cena, e o fotógrafo é o personagem que interage com os outros dois elementos afim de concluir o registro. Ele é condicionado pela técnica (aparelho), pelo assunto (relação subjetiva), e por si mesmo, em suas circunstâncias, repertório e linguagem. Toda esta equação é refletida no resultado final: o fenômeno fotográfico.

“A relação fragmentação/congelamento, indissociável e fundante, nos permite pensar a imagem fotográfica em si mesma, em seus componentes individualizados: permite-nos detectar seus elementos constitutivos: assunto/fotógrafo/tecnologia e as coordenadas de situação: espaço/tempo que referenciam” (KOSSOY, 2020, p.31)

Com a concepção de novas formas de fotografar, temos um novo descolamento. Vejamos a proliferação de imagens produzidas por drones, por exemplo. Existe o aparato técnico e o assunto, porém, não há a presença do fotógrafo. Não há o corpo neste processo. Vejamos: o fotógrafo conecta um controle remoto, que transmite as imagens captadas pelo aparelho; através deste processo, ele determina se a câmera sobe ou desce, vai para um lado ou para outro, e pode fotometrar e enquadrar, por meio do que o drone lhe mostra. Neste caso, uma ótica aérea que não é do fotógrafo; mas sim, do aparelho. Assim como as redes sociais, nos conectamos a centenas de pessoas; mas estamos, paradoxalmente, afastados ao mesmo tempo.

Imagem 3: Imagem feita com drone mostra navio deixando o Porto de Santos



Fonte: elaboração do autor

Podemos aproximar o drone de um navio, ou do topo de um prédio, ou metros acima de uma faixa de pedestres por onde passam centenas de pessoas; e assim, cria-se a ilusão de estar também naquele local. Porém, na verdade, não estamos e não sentimos o espaço. Neste processo, a experiência física da imagem se perde, e a experiência virtual toma forma. A imagem de drone se aproxima do imaginário da cibercultura, de Pierre Lévy; em que há uma interconexão de dados que simulam a experiência de real.

Assim como a fotografia revela nuances históricas da cena e dos personagens, a técnica aplicada à produção de imagens aéreas em drones demonstra também um perfil pós-moderno da relação do indivíduo com seu meio. Um descolamento da realidade, típica do comportamento contemporâneo. Para Burke (2017, p.50): “A imagem material ou literal é uma boa evidência da imagem metafórica do eu ou dos outros”

Talvez possamos chamar isto de fotografia gamificada, pois o processo está numa linha tênue entre o videogame e a fotografia, e ilustra esta experiência pós-fotográfica. Como toda tecnologia, ganhamos também novas possibilidades estéticas, e isto não deixa de ser um advento. Porém, certamente, Tom Jobim jamais poderia compor ‘Samba do Avião’ de 1962, se fosse inspirado por imagens feitas por drones. Neste caso, somente a vivência real de observar a cidade pela janela do avião, poderia inspirar seus versos extremamente fotográficos: “Minha alma canta, vejo o Rio de Janeiro, estou morrendo de saudade...”

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve por objetivo contextualizar problemáticas contemporâneas da linguagem fotográfica. Evidentemente, permeada por inovações tecnológicas, a estrutura narrativa da imagem técnica se vê altamente imersa em possibilidades. Dentro deste contexto, a dinâmica estrutural que convencionamos chamar de linguagem, é colocada em um processo de remediação. Os drones que passam a ser usados esteticamente, enquanto extensões do olhar, tornam a perspectiva da realidade ainda mais descolada do elemento humano.

Nesta concepção que tratamos no presente trabalho, partimos da prerrogativa de que a imagem é um resultado da lógica entre: fotógrafo, câmera e assunto. Porém, por

meio das possibilidades estéticas dos drones, a presença do elemento ‘fotógrafo’ se descola da produção da imagem. O drone, que é controlado por meio remoto, neutraliza a experiência física da Fotografia. Neste processo, acaba por fornecer uma lógica completamente diferente da equação fotográfica formal: uma imagem sem fotógrafo. Não havendo este personagem, o impacto é evidente no resultado final.

Ainda que se considere o papel da autoria neste tipo de produção, há que se observar: quem vê a imagem é o aparelho, não o fotógrafo. Nesta nova dinâmica, o fotógrafo empresta sua consciência, e passa a ocupar uma dimensão virtual, em que aceita a versão do real a partir do que o aparelho lhe mostra, e assim, registra a realidade com a visão do equipamento, não mais com a sua ótica concreta. Dentro desta problemática contemporânea, passamos a observar o esvaziamento da perspectiva de mundo, e efetivamente, sua produção enquanto cenário virtual, dentro do imaginário da cibercultura. Fotografamos não mais o que é fotografável, mas sim, o que o aparelho nos permite ver como realidade.

#### 4. REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BAZIN, André. *O que é o cinema?* São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- BENJAMIN, Walter. *Pequena história da fotografia*. In: \_\_\_\_\_. *Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura*. Trad.: Sérgio Paulo Rouanet; Pref. Jeanne Marie Gagnebin. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BURKE, Peter. *Testemunha ocular: o uso das imagens como evidência histórica*. São Paulo: Editora Unesp, 2017.
- CARTIER-BRESSON, Henri. *O imaginário segundo a natureza*. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.
- FERNANDES, Fábio. *A construção do imaginário cyber: Willian Gibson, criador a cibercultura*. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- FONTCUBERTA, Joan. *La furia de las imágenes*. Madri: Galáxia de Gutenberg, 2016.

- KOSSOY, Boris. O encanto de Narciso: Reflexões sobre Fotografia. São Paulo: Ateliê Editorial, 2020.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MACHADO, Arlindo. A Ilusão Especular. São Paulo: Gustavo Gili, 1984.
- MURRAY, Janet. Hamlet no holodeque: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Editora Unesp, 2003.
- RENÓ, Denis. A Pós-Fotorreportagem como Narrativa Imagética no Ciberespaço Contemporâneo. In G. L. Martins & D. Rivera (Eds.), +25 Perspectivas do Ciberjornalismo (pp. 77-99). Aveiro: Ria Editorial, 2020.