Artefactum
Revista de estudos em Linguagens e Tecnologia

A TRANSFORMAÇÃO DO #OLHAR: a mudança na concepção da imagem a partir do Instagram

Thiago Guimarães Azevedo
azevedo_thiago@yahoo.com.br
http://lattes.cnpq.br/1449970976174710

RESUMO

Este trabalho é parte do texto final da pesquisa de Dissertação apresentada à banca do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará, aprovado com conceito excelente e visa compreender a relação existente entre imagem e memória no universo do Instagram. Para isso, verificou-se primeiramente o universo da imagem e sua interação com o indivíduo, dialogando com as modificações quanto sua constituição a partir do desenvolvimento da tecnologia, em especial de dispositivos móveis, como smarthphones e tablets, principais meios pelos quais se pode utilizar o Instagram. Com isso, frisou-se a relação dos indivíduos em Rede, com os atores que atuam em zonas de interconexão, entretanto, percebe-se um encaminhamento para uma relação individualizada com outros atores sociais, onde, os grupos são montados de forma auto-referente e dessa forma, as relações se tornam mais fluidas e menos presenciais. Dessa forma a memória a partir da relação com a imagem, em especial, das que são oriundas de suportes tecnológicos como, por exemplo, a fotografia também é afetada, pois, o que corresponderia a uma construção de memória coletiva, visto que o ato de recordar através da imagem fotográfica é marcado por esse tipo de relação, do grupo que senta ao redor da imagem para relembrar. No momento atual, quando a imagem passa a ser digital e instantânea, essa relação do grupo se perde e passa dar lugar ao individual, nesse caso a postagem e o compartilhamento e ao invés de construir uma memória coletiva, a expectativa é de ser curtido e comentado.

Palavras-chave: Imagem; Instagram; Rede Social; Virtual; Memória

Por que tenho saudade
De você, no retrato,
Ainda que o mais recente?
E porque um simples retrato,
Mais que você, me comove,
Se você mesma está presente?

Cassiano Ricardo1

---

1 Ver em Alves (2002)

Pensar as imagens no Instagram está para além de um simples aspecto de visualidade, mas são marcados por questões que envolvem a cultura visual de cada sujeito que posta determinada imagem, aspectos fenomenológicos, ou seja, das intencionalidades de cada agente envolvido, que não necessariamente se restringe ao indivíduo que posta, todavia, há também aquele que visualiza o que foi postado.

Quando se fala de imagem em redes sociais como o Instagram, não está se falando apenas do que compreende questões fisiológicas da visão, mas da cultura que caracteriza o ao ato de olhar, ou seja, tudo que significamos por meio da imagem é construído por meio do que se vivencia e apreende no decorrer da vida.

Para Catala-Domènech (2011) o ato de olhar é uma construção cultural, ou seja, ver significa aprender e apreender, pois se houver a limitação apenas aos aspectos fisiológicos, nesse sentido, os aparelhos tecnológicos que geram imagens estariam em vantagens diante do mecanismo do olho, todavia, os aspectos fenomenológicos do olhar requerem algo que nenhuma máquina pode obter que é a experiência e a sensibilidade.

As Redes Sociais são marcadas pelo processo de interação, ou seja, o indivíduo não assume uma condição passiva diante da tela, mas atua no sentido de criar mecanismos de relacionamento e envolvimento, Catala-Domènech (2011) fala da interatividade como um estado de movimento, em relação a imagem e a interatividade afirma:

> A interatividade seria outra das características da imagem contemporânea, mas não a destaquei como traço fundamental no mesmo nível da fluidez – embora ambas se baseiem na digitalização – porque a interatividade em si não é um aspecto formal, não expressa uma forma das imagens. A aplicação da interatividade nas imagens gera transformações estéticas nelas, mas não podemos dizer que a interatividade seja uma forma estética. É, ao contrário, uma maneira de se relacionar com as imagens. (CATALA-DOMÈNECH, 2011, p. 94).

Com isso, surge a figura do interator, que segundo Giannetti (2004) remete a uma idéia de ator que atua no universo digital de forma interna e externa simultaneamente e dialoga com a imagem através de interfaces, ele se diferencia do espectador tradicional,

visto que ele também manipula a imagem e com isso, pode criar novas realidades com ela.

Ao discorrer sobre essa influência do aparelho sobre o indivíduo, Machado (2002) fala de uma transformação de modelos quanto ao *modus operandi* do espectador, pois no modelo antigo, baseado na câmera obscura, havia um processo de individualização do espectador para que este presente exclusivamente em função da imagem, num estado separação do corpo físico para ver.

A câmera obscura, segundo aponta Machado (2002), desenvolve uma visão descorporalizada do espectador, em virtude do próprio dispositivo não permitir a participação dele na representação, tornando o que Flusser (2011) afirma ser a passividade do sujeito em relação ao aparelho e isso revela "claramente o modo como a câmera obscura traduz a ideia de um sujeito descorporalizado e interiorizado, que pode observar o mundo de fora dele e, ao mesmo tempo, de forma introspectiva, auto-centrada" (MACHADO, 2002, p. 228).

Nesse sentido, ao se posicionar como aquele que "captura" o instante através de uma máquina fotográfica ou smartphone, o "espectador" deixa de ver determinado corte temporal, para que a máquina assuma esse papel. É semelhante ao espelho, que na metáfora dos versos de Paulo César Pinheiro expressa bem o paradoxo desse "espectador ausente" na canção Além do Espelho, pois

> Quando eu olho o meu olho além do espelho
>
> Tem alguém que me olha e não sou eu

Sobre isso Foucault (2009, p. 415) também afirma:

> O espelho, afinal, é uma utopia, pois é um lugar sem lugar. No espelho, eu me vejo lá onde não estou, em um espaço irreal que se abre virtualmente atrás da superfície, eu estou lá longe, lá onde não estou, uma espécie de sombra que me dá a mim mesmo minha própria visibilidade, que me permite me olhar lá onde estou ausente: utopia do espelho.

Esse lugar, não lugar que o espelho reflete é um estado de heterotopia, que também representa o olhar para dentro de um universo virtual, que está dentro sem existir fisicamente, mas que reflete um processo de construção, pois, ao mesmo tempo em que

se está ausente, se está presente, pois é o local em que se ocupa, não deixa de ser real, mas não se permite ser atual.

Isso também é semelhante ao que Barthes (2011) afirma sobre a fotografia, no sentido em que nela há o sujeito que olha ao mesmo tempo em que é olhado, o que ratifica a figura do espelho e nesse sentido, através do aparelho, posso perceber e narrar o mundo como bem afirma Flusser (2011), pois a objetiva passa a ser o meio pelo qual utilizo para descobrir meu entorno, nesse sentido, o aparelho funciona como uma espécie de lente, que atua para enxergar meu próprio imaginário diante dos olhos. Nesse ponto há a diferença entre o espectador e o observador na ótica de Machado (2002), pois

> A visão se materializa e se torna ela própria também visível, além de mostrar-se inseparável das possibilidades e aptidões de um sujeito observador. O corpo que observa torna-se ele próprio um componente das novas máquinas. (MACHADO, 2002, p. 228)

A relação do indivíduo com a interface, não faz dele um mero agente passivo diante da imagem, pois o próprio ato de correr com o dedo para ver a próxima imagem faz dele um ator ativo e a imagem que circula nas Redes Sociais como o Instagram, requer interatividade entre os sujeitos, pois há um processo de relação entre quem posta e quem segue.

O ato de “transver” para o interator não significa apenas encontrar novas possibilidades de representar o visível, mas de tornar visível, criando e simulando novas realidades, interagindo fora do tempo e do espaço, tornando-o “infinito e infinitamente aberto”, com isso, o observador abandona o estado de passividade e se insere no universo da imagem, não mais representando, mas como um emissor de informação para criá-la de acordo com sua própria subjetividade. Nesse sentido

> Fora da imagem, o espectador (ou ator, nos processos de interatividade contemporâneos) situa-se diante dela de uma maneira que determina a percepção que se tem dela, ao mesmo tempo que a própria imagem, ou fenômeno visual, o coloca em uma posição social que articula sua identidade dentro desse marco. (CATALA-DOMÈNECH, 2011, p. 19)

Em se tratando do Instagram, esse ato de penetrar e alterar a realidade se dá no sentido em que o aplicativo permite que o observador de determinada imagem, possa

simular sua presença imediatamente em que uma imagem é postada, no caso de uma viagem ou evento, e com isso, interagir com o emissor como se estivesse presente no exato momento da captura.

Todavia essa relação pode se tornar uma simulação do real, visto que, o usuário do Instagram pode manipular suas postagens quanto ao tempo exato de cada imagem, ou mesmo na construção das narrativas, alterando o sentido da realidade na qual determinada imagem está envolvida. Portanto, o olhar do interator será condicionado não apenas pelo que vê representado, mas na utilização da narrativa, comentários, hashtags e marcações que pode ser utilizado.

Por outro lado, essa relação do olhar do interator não está apenas condicionado quanto ao que vê na imagem, narrativa, comentários e hashtags, mas também naquilo que o próprio aplicativo, enquanto estrutura estruturante2 estabelece como padrão a ser seguido para postagens, isso fica bem claro quando o blog do Instagram3 estipula uso de determinados tipos de hashtags, projetos e outros. Isso faz com que os seus usuários estabeleçam uma relação de dependência com o aplicativo, quanto a sua forma de lidar com a imagem.

Essa relação entre interator e imagem digital, apresenta uma questão semelhante ao jovem Dorian Gray, sobre efemeridade do corpo e eternidade da imagem, nesse sentido, o corpo como imagem4, busca através de mecanismos tecnológicos, eternizar-se.

> Tenho ciúmes de qualquer coisa cuja beleza não morra. Tenho ciúmes do meu retrato, que você pintou. Por que ele vai ficar com as coisas que vou perder? Cada momento que passa leva alguma coisa de mim e dá alguma coisa a ele. Ah, se fosse ao contrário! Se fosse o quadro a mudar, e eu a permanecer como sou agora! (WILDE, 2010, p. 44)

Outra similaridade no conflito em Dorian Gray que se manifesta na relação com a imagem, é na projeção do futuro, quando se pode sintetizar uma visão da velhice, isso

---

2 Ver em Bourdieu (2004)

3 Ver http://blog.instagram.com/

4 Ver em Bergson (2006)

pode ser feito a partir de diversos aplicativos para Android e Iphone, entre eles o AgingBooth, onde ele transforma a imagem, dando ao observador a impressão de que a pessoa envelheceu e ainda dá a possível idade daquela imagem. Nessas tentativas de construção do real Catala-Domènech (2011, p. 22) fala que "o real não coincide com a totalidade do mundo, mas que é uma forma social, uma forma construída socialmente".

Essa relação imagem-tempo fica mais evidente na fotografia analógica, visto que, ao se deteriorar em virtude do desgaste, de certa forma, acompanha o desgaste físico do próprio observador, e com isso, ele sempre completará a imagem não apenas no que está representado em seu conteúdo, mas por meio das bordas gastas da fotografia, com isso, há uma atualização progressiva da imagem em relação ao seu todo: imagem representada, papel impresso e observador/narrador.

Nessa construção do interator, há um aspecto fundamental que é o da intencionalidade do sujeito ao "capturar" determinado instante, nesse sentido, tanto fotografia analógica, quanto digital possui isso implícito, o que muda entre os dois momentos são as formas como o indivíduo pensa a fotografia e como se estabelece a relação entre ele e o aparelho. Sobre a intencionalidade na fotografia Kossoy (2009), assume:

> Seja em função de um desejo individual de expressão de seu autor, seja de comissionamentos específicos que visam uma determinada aplicação (científica, comercial, educacional, policial, jornalística etc.) existe sempre uma motivação interior ou exterior, pessoal ou profissional, para a criação de uma fotografia e aí reside a primeira opção do fotógrafo, quando este seleciona o assunto em função de uma determinada fidelidade/intencionalidade. Esta motivação influirá decisivamente na concepção e construção da imagem final. (KOSSOY, 2009, p. 27)

Em se tratando de imagens digitais, falar de interator é bem mais complexo do que falar da relação que havia ao se contemplar uma obra de arte ou mesmo a fotografia analógica como foi dito acima, o contexto digital impulsiona a uma construção de um sujeito ativo, num processo de interação e re-construção desta imagem.

Aumont (1993) remete ao imaginário do espectador diante da obra, que nunca é vazio, mas carregado de percepções, de uma relação que antecede a obra, que questiona

inclusive esta passividade do espectador. Nessa relação perceptiva, Merleau-Ponty (1999) fala da construção de sentido como algo que está entre o visível e o sensível, visto que o primeiro se apreende com o olhar e o segundo pelos sentidos.

Portanto, quanto à questão perceptiva da imagem, Aumont (1993) ainda afirma que o observador deve ser tratado como um "parceiro ativo da imagem", emocional e cognitivamente, pois a relação que ele estabelece com ela não é de "simples" contemplação, pois o que ele traz à tona no momento em que visualiza a imagem é toda a carga sensitiva que circunda sua história com determinada imagem.

O processo perceptivo da imagem, segundo Brakhage (1983) está na relação e nas experiências que o observador tem com o ato de olhar, desde sua infância, pois desde cedo somos submetidos a uma forma cartesiana de organizar e ordenar as imagens de acordo com o tempo e as experiências que temos, além de que, segundo o autor acima, a inocência infantil se perde "de forma mais eloquente" a partir dessa experiência com a visão, da forma como "fixa" e "contempla" suas próprias imagens.

Quando o sujeito se depara com uma imagem, mesmo que seja uma fotografia analógica, primeiramente se ambienta naquilo que é comum na imagem, como relacionar o que vê através das pessoas que reconhece, à medida que a experiência com aquela imagem se aprofunda, começa a apontar novas informações que estão presentes, mas que só através da experiência com aquela imagem poderiam possibilitar detectar. Apesar de não estar presente na imagem, a experiência demonstra desenvolver um tipo de memória através dela que segundo Merleau-Ponty (1999, p. 48),

> Recordar-se não é trazer ao olhar da consciência um quadro do passado subsistente em si, é enveredar no horizonte do passado e pouco a pouco desenvolver suas perspectivas encaixadas, até que as experiências que ele resume sejam como que vividas novamente em seu lugar temporal.

Pensar a fotografia é também ter conhecimento de que sempre haverá uma história por trás de cada imagem representada, uma narrativa que condiciona o olhar para um passado que se atualiza a todo o momento em cada novo olhar e faz "refletir sobre trajetória por ela percorrida" (KOSSOY, 2001, p. 45).

Isso explica o porquê reagimos diante de determinadas imagens, pois não é simplesmente o aspecto do olhar, mas do sentir que remete a outro tempo, que se atualiza, ou se transforma. Pois "o 'sensível' não pode mais ser definido como o efeito imediato de um estímulo exterior" (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 29).

E de acordo com Flusser (2011), a imagem tradicional atua no campo da ideia, imaginação, ela visa à ilustração de textos, pois atuam no campo cognitivo. A imagem técnica possui um intermediário entre o homem, o olhar e o mundo; o aparelho, nesse sentido, tem como fim a imagem técnica, que objetiva à representação do mundo, todavia, essa representação também é codificada e não totalizadora e se transforma em imagem tradicional à medida que ganha significado simbólico por meio da memória.

Em Barthes (2011) encontramos a definição de dois tipos de olhares, o *studium* e *punctum*. Para o *studium* o olhar é estabelecido pelo todo, de forma generalizada, sem observar detalhes, com isso, é um tipo de imagem que se olha, mas não há um relacionamento emocional com ela, no sentido de que ela lhe traga algo de significativo. Diferente do *punctum*, que é explicada pela analogia da ferida, ou seja, uma fotografia que fere através de aspectos particularizados, esse tipo de imagem prende seu *Spectator* através de aspectos perceptivos, como se este se sentisse mortificado pela imagem, não pelo todo, mas por detalhes particulares, na linguagem que tratamos aqui, o *Spectator* do punctum em Barthes (2011) é o que chamamos de observador, no mesmo sentido na linguagem fenomenológica de Merleau-Ponty (1999), o studium está no campo da percepção enquanto que o punctum está no campo dos sentidos.

Essa compreensão da imagem studium está no entendimento de Barthes (2011), na ordem do gosto/não gosto, like/I don't, ou seja, o observador não é estimulado a desenvolver uma relação emocional com a imagem, pois é "um meio-desejo, um meio-querer; é a mesma espécie de interesse vago, uniforme, irresponsável, que temos por pessoas, espetáculos, roupas, livros que consideramos 'distintos'". (BARTHES, 2011, p. 37)

A forma como o interator da imagem Studium se comporta, pode ser relacionada ao que Miranda (2007) chama de "ambivalência do observador distraído e atento", apesar de

estruturar esse conceito a partir do cinema, a imagem nas redes sociais, em especial do Instagram, visa um processo contínuo de atualização, visto que o observador sempre terá uma nova imagem para observar, com isso, pela característica fugidia do ciberespaço que se manifesta na tecnologia móvel, o observador frequentemente terá uma relação Studium com as imagens postadas ali. Apesar de podermos considerar o celular hoje como uma espécie de extensão do corpo,

> [...] esses dispositivos tecnológicos não são meras extensões do olhar, mas próteses da razão corrigindo a visão, ou melhor, que fundam uma nova visão, ensinando aos olhos a ver: a visão é a melhor "faculdade" do conhecer quando ela é determinada pelas leis da geometria e da luz. (PARENTE, 1993, p. 12)

Então, falar de imagem a partir da percepção, não é colocar em jogo apenas aspectos estéticos, ou da construção visual de determinadas obras, nem mesmo das imagens que estão de forma concreta, ou "palpável" aos olhos e aos dedos, mas também, segundo Merleau-Ponty (1999), das imagens que se formam numa relação com a memória e das experiências empíricas que construímos em nossa existência.

> [...] as sensações e as imagens que deveriam iniciar e terminar todo conhecimento aparecem sempre em um horizonte de sentido, e a significação do percebido, longe de resultar de uma associação, está ao contrário pressuposta em todas as associações, quer se trate da sinopse de uma figura presente ou da evocação de experiências antigas. Nosso campo perceptivo é feito de "coisas" e de "vazios entre as coisas". (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 38)

Portanto, o interator não é apenas aquele que tem uma relação com o visível da imagem, entretanto, sempre busca estabelecer um "algo mais" no sentido que ela se acrescente à sua experiência sensível e se torne significativa na construção de sua memória. Ou seja, uma busca por um sentido na imagem que se relacione com sua própria forma de perceber o mundo.

Algo ainda fica em suspenso quanto a sua relação de memória imagética, em virtude do bombardeio de imagens técnicas que estes dispositivos podem proporcionar. Pois para os que vivenciaram o hábito de sentar com a família para folhear álbuns fotográficos, não estava simplesmente visualizando fotografias antigas, mas construindo a continuidade das imagens, por meio de uma memória coletiva, que segundo Halbwachs (1990), não é

vivida de forma solitária e isolada, mas construída de partes, como num vitral, para formar uma imagem macro, que constitui a formação de identidade do grupo de algo que pode ter acontecido ou não, são tessituras de um imaginário coletivo para rememoração do indivíduo.

Ao compreender que a questão entre o interator e a imagem está para além do olhar, podemos notar que a relação não é apenas com o que está representado na imagem, mas também com os aspectos palpáveis que existem na relação com a imagem. Pois para Aumont (1993) a imagem tem o papel de garantir, reforçar, reafirmar e explicitar nossa relação com o mundo visual, mais ainda, ela busca aperfeiçoar essa relação. Não podemos dizer que a imagem por si só tenha esse papel, há mais coisas além do que se vê, mas também uma relação com o palpável da imagem, como se o real virtual representado, estivesse mais próximo do real dado.

Podemos também compreender que independente do meio pelo qual se usa para efetuar a captura de um instante, o que se tem na fotografia é o testemunho do tempo, segundo Kossoy (2009), não é apenas um testemunho de um real dado, mas também do construído a partir do modo como o observador compreende e lê determinado fato e o reproduz na fotografia.

Com isso, deve-se levar em conta na intencionalidade do indivíduo que gera a imagem, sua cultura e meio que influencia todo seu olhar e de certa forma condiciona sua perspectiva diante do aparelho e com isso, em relação às Redes Sociais, em especial o Instagram, podemos obter determinados padrões de poses e imagens que serão postadas no aplicativo. Bem como o uso dos códigos que tendem a construir as narrativas que cercam a imagem.

Em se tratando de ciberespaço e definir uma cultura do olhar em ambientes em Rede, no caso do Instagram, há uma postura de similaridade entre as imagens, não sendo capaz de definir o que é diferençável de uma região a outra, posto que haja um padrão de comportamento que se manifesta nestas redes, que se reflete na forma como produzo imagens e na forma como narro a imagem.

Nesse sentido, se há uma tendência “homogeneizadora” no comportamento das Redes Sociais, em particular no Instagram, na produção de narrativas e imagens, cabe indagar sobre quais as reais intencionalidades de seus autores quanto à produção destas imagens e qual a relação existente ao que se vê e o que se lê nas legendas das imagens.

Essa tendência “homogeinizadora” do Instagram e consequentemente das Redes Sociais como um todo e sua sociedade do excesso, levanta a mesma questão levantada por Parente (1993), sobre a possibilidade de não mais termos uma civilização da imagem, mas do “clichê”, visto que para ele significa que as imagens que supõe um espaço de interioridade, entretanto, representam nada mais que repetições de padrões que se estabelecem no ciberespaço.

Como definir então uma memória visual, a partir das imagens postadas no aplicativo, em virtude de que ele manifesta padrões estereotipados de imagem e representação? Parente (1993, p. 18) responde da seguinte forma: “A subjetividade, que parecia ter nas novas tecnologias um aliado no processo de desterritorialização que culminaria num nomadismo generalizado é, desta forma, ameaçada de paralisia”. Com isso,

> O ato de ver é, portanto, um ato que antecede a ação, uma espécie de previsão. “Se ver é prever, compreendemos melhor porque a previsão tornou-se, recentemente, uma indústria, com o desenvolvimento da simulação profissional, da antecipação organizacional, até a chegada das “máquinas de visão” destinadas a ver, a prever em nosso lugar; máquina de percepção sintética capaz de nos suplantar em certos domínios, em certas operações ultrarrápidas para as quais as nossas próprias capacidades visuais são insuficientes devido à limitação, não da profundidade do campo do nosso golpe de vista fisiológico”. (PARENTE, 1993, p. 19)

Ao estabelecer esse padrão estereotipado, os sujeitos que são agentes das imagens a partir dos dispositivos móveis e utilizam o aplicativo, agem de forma quase instintiva diante da possibilidade de construir uma narrativa imagética por meio do uso não apenas da rede, mas de seus filtros que alteram a relação de temporalidade da imagem. Com isso, as imagens que circulam no Instagram, passam a adotar padrões e as subjetividades quanto às intencionalidades das postagens não se tornam claras em relação às narrativas, com isso, cabe refletir sobre as mudanças na percepção entre a

imagem átomo e a imagem bit, esta última muito presente nos ambientes do ciberespaço como o Instagram.

Considerações Finais

A influência dos dispositivos tecnológicos para geração de imagens e Redes Sociais afeta de forma significativa a cultura visual, que a priori, habita no campo fenomenológico, levando em conta as individualidades e intencionalidades de cada sujeito.

E com isso também, as imagens que formamos e nos relacionamos fazem parte desse universo, onde não apenas estão num campo da imaginação, ou mesmo dos aspectos fisiológicos do olho, mas estão sempre em construção por conta das mudanças do indivíduo na cultura, ou seja, as percepções em relação à imagem estão condicionadas à forma com que cada indivíduo vive suas experiências individuais e coletivas.

Entretanto, na medida em que o desenvolvimento tecnológico influência a vida das pessoas, tornando-as mais dependentes de seus mecanismos, a forma como nos relacionamos com o mundo também é afetado. E nesse universo virtualizado da comunicação móvel que extrapola a relação entre o ouvir e falar, o domínio da imagem é favorecido, porém, esse domínio também se transforma, pois a imagem não serve mais como meio pelo qual rememoro determinado evento ou fato, todavia passo a ver e me relacionar com o mundo através desse tipo de imagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo, Martins Fontes, 1998

ALVES, Rubem. **Retratos de amor**. Campinas-SP, Papirus, 2002

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora: nova versão, São Paulo, Pioneira Thomson Learning, 2005

AUMONT, Jacques. **A Imagem**, Campinas – SP, Papirus, 1993

BARROS, Manoel de. **Livro sobre nada**, Rio de Janeiro, Editora Record, Sem data

BARTHES, Roland. **A Câmara Clara**: Nota sobre a Fotografia, Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2011

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória:** ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo, Martins Fontes, 2006

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: São Paulo, Brasiliense, 1994.

BRAKHAGE, Stan. Metáforas da visão. *In* XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro, Edições Graal: Embrafilme, 1983

BRITTO, Rovilson Robbi. Cibercultura: sob o olhar dos estudos culturais. São Paulo, Paulinas, 2009

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede Volume I**, São Paulo, Paz e Terra, 1999

_____. **A galáxia da internet:** reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2003

CATALÀ-DOMÈNECH. Josep M. **A forma do real**, São Paulo, Summus, 2011

COUCHOT, Edmond. Da Representação à Simulação: Evolução das Técnicas e das Artes da Figuração. *In*: (Org.), A. P. **Imagem-Máquina**: A Era das Tecnologias do Virtual. Tradução de Rogério Luz. p. 37 – 47, Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**, São Paulo, Editora 34, 2012

_____. **A Imagem-tempo**, São Paulo, Brasiliense, 2005

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**, Campinas-SP, Papirus, 1993

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para futura filosofia da fotografia, São Paulo, AnnaBlume, 2011

FOUCAULT, Michel. Outros espaços. In: MOTTA, M. Barros. **Ditos e escritos III Michel Foucault estética: literatura e pintura, música e cinema**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

GIANNETTI, Claudia. El espectador como interactor – Mitos y perspectivas de lainteracción. In **Conferencia em el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela CGAC**, Espanha, 2004. Disponível em: <http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_InteractorES.pdf>. Acesso dia 15 de dezembro de 2013.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis-RJ, Editora Vozes, 2002

HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**, São Paulo, Centauro, 2003

KOSSOY, Boris. **Realidades e ficções na trama fotográfica**, São Paulo, Ateliê Editorial, 2009

KOSSOY, Boris. **Fotografia & História**, São Paulo, Ateliê Editorial, 2001.

LÈVY, Pierre. **Cibercultura**, São Paulo, Ed. 34, 1999

_____. **O que é virtual?**, São Paulo, Ed. 34, 1996

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar, Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2001

MACHADO, Arlindo. A emergência do observador. *In* **Galáxia**, n. 3, 2002, p. 227-234. Disponível em <http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/articule/download/1273/775>, Acesso em 15 de julho de 2013

MACHADO DE ASSIS, Joaquim Maria. **Memórias Póstumas de Brás Cubas**, São Paulo, Abril, 2010

MENÉNDEZ, Jimena García. A relação entre percepção e memória: aproximações e divergências entre Freud e Bergson. In **Revista AdVerbum**, vol 1, 2006, p. 23-34. Disponível em: <http://www.psicanaliseefilosofia.com.br/adverbum/Vol1_1/relacao_percep_memo.pdf>. Acesso dia 20 de abril de 2014

MERLEAU-PONTY. Maurice. **Fenomenologia da Percepção**, São Paulo, Martins Fontes, 1999

MIRANDA, Luciana Lobo. A cultura da imagem e uma nova produção subjetiva. *In* **Psicologia Clínica**, Rio de Janeiro, Vol. 9, N. 1, p. 25-39, 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-56652007000100003>. Acesso dia: 15 de julho de 2013

MOREIRA, Daniel Augusto. **O método fenomenológico na pesquisa**. São Paulo, Pioneira Thomson, 2002

PARENTE, André. Os Paradoxos da Imagem-Máquina. *In*: (Org.), A. P. **Imagem-Máquina**: A Era das Tecnologias do Virtual. Tradução de Rogério Luz. p. 7 – 33, Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas-SP, Editora da UNICAMP, 2007

SANTAELLA, Lucia. **Imagem:** cognição, semiótica, mídia, São Paulo, Iluminuras, 2012

WACQUANT, Loïc. **Esclarecer o Habitus**. São Paulo, Educação & Linguagem, Ano 10, nº 16, p. 63-71, 2007

WILDE, Oscar. **O retrato de Dorian Gray**, São Paulo, Abril, 2010

SOBRE O AUTOR:

Professor Auxiliar no curso de Design da Universidade do Estado do Pará, Mestre em Artes pelo Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará - UFPA, possui MBA em Marketing pela Universidade da Amazônia - UNAMA e graduação em Bacharel em Design com Habilitação em Produtos pela Universidade do Estado do Pará (2006). Membro do grupo de pesquisa sobre Desenvolvimento de Produtos com Materiais Amazônicos - DEPROMA Tem experiência na área de Desenho Industrial, com ênfase em Desenho de Produto, atuando principalmente nos seguintes temas: design, educação do design, arte, artesanato, marketing, imagem e cibercultura.