



TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

A memória da fotografia: como observar as imagens fotográficas no contexto do “pós”

The memory within photography: how to observe photographic images in the “post” context

Rodrigo Brasil de Mattos^a; Tiago Ricciardi Correa Lopes^b

^a Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Rio Grande do Sul, Brasil - rodrigomttos@gmail.com

^b Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Rio Grande do Sul, Brasil - tricciardi@unisinos.br

Palavras-chave:

Fotografia. Memória.
Fotografia de
Interface. Teia de
Imaginário.
Instagram.

Keywords:

Photography.
Memory. interface
Photography. Web of
Imaginariness.
Instagram.

Resumo: O fazer fotográfico converteu-se, nas últimas décadas, em um emaranhado de práticas, técnicas e modos de circulação, de maneira a tornar cada vez mais difícil a definição sobre o que é, afinal, uma fotografia. Propomos, neste texto, uma reflexão sobre a forma de olhar as imagens fotográficas da contemporaneidade através dos conceitos de fotografia de interface e teia de imaginário. Assim, enfatiza-se uma abordagem que não observa somente as superfícies das imagens, mas também considera o seu arredor que a elas se integra, auxiliando no desenterrar de outras imagens-memória que delas fazem parte. Complementarmente, reflete-se sobre o papel do meio – a plataforma de compartilhamento de imagens Instagram – como dispositivo que condiciona e promove o agenciamento de relações memoriais e estéticas entre imagens fotográficas circulantes em rede.

Abstract: The current context in which we live where photographs circulate in rhizomatic environments such as Instagram requires new strategies for looking at these photographic images. The current conjuncture of the post-photographic shows us that it is often unproductive to observe these images disconnected from their memory and from so many other images that arise as part of their own constitution. Likewise, looking at them disassociated from the environment in which they are engendered also proves to be an unproductive exercise as to the practice of a problematic and deconstructive observation at the plurality of photographic images present in interactive environments such as Instagram. Given this context, in this work we propose a reflection on how to look at contemporary photographic images through the concepts of interface photography and the imaginary web. Thus, it emphasizes a look that not only observes the surfaces of these images, but also considers their surroundings that integrate with them, helping to unearth other memory images within them. Likewise, it reflects on the role of the medium (Instagram) as a device that conditions and assists in the management of the memorial relations established by these images.



Para lapidar o olhar

Cada época inaugura, por meio de seus processos técnicos, novas sensibilidades estéticas e novas formas de comunicação. Atualmente, somos confrontados, diariamente, por uma vasta profusão de imagens fotográficas que chegam até nós por diferentes meios e canais de comunicação, as quais assumem formas tão variadas e servem a propósitos tão distintos, que nos fazem questionar sobre qual o papel assumido pela fotografia em nossa tecnocultura contemporânea.

Para autores como Philippe Dubois, que se dedicam a refletir sobre o estatuto das imagens, o fazer fotográfico converteu-se em um emaranhado de práticas, técnicas e modos de circulação, de maneira a tornar impreciso e impossível definir o que é, afinal, uma fotografia. Neste texto, tomamos a rede social de compartilhamento de imagens Instagram como locus de observação privilegiado para a produção de pensamento sobre o atual estágio das imagens (fotográficas). Tal plataforma, vem se apresentando não somente como um crescente repositório de imagens produzidas pelos seus usuários, mas sobretudo como um grande acervo da tecnocultura visual contemporânea, o qual permite refletirmos sobre como as imagens são produzidas e acessadas em rede.

Para tanto, buscaremos desenvolver uma rota de pensamento em torno das imagens fotográficas circulantes no Instagram através de dois conceitos articuladores: fotografia de interface e teia de imaginário.

O primeiro deles, refere-se a uma determinada modalidade assumida pelas imagens presentes em ambientes como o Instagram. Em termos gerais, pensar uma imagem enquanto “fotografia de interface” é concebê-la a partir da concatenação entre o referente do quadro fotográfico e o ambiente que o emoldura, ou seja, considerando as informações contidas na interface da plataforma, tais como os comentários, curtidas, dentre outros registros de interação, que estabelecem o lugar e a função da imagem em um contexto de comunicação em rede.

Tais elementos, convocam o que chamamos aqui de “teias de imaginário”, que são relações possíveis de serem estabelecidas toda vez que usuários registram seus comentários sobre as imagens publicadas. São arranjos virtuais, que têm a fotografia de

interface como elemento central de um ecossistema memorial e cujos fragmentos imagéticos que habitam o seu interior atualizam diferentes temporalidades.

O texto apresenta-se estruturado em três partes. Na primeira delas, são descritos os procedimentos metodológicos utilizados para análise das imagens que compõem o *corpus* do trabalho. Já a seção seguinte, estabelece o arcabouço conceitual que apoia nossas reflexões e problematizações sobre como as imagens fotográficas que circulam majoritariamente em ambientes como o Instagram devem ser observadas. Por fim, a seção que antecede às considerações conclusivas pensa o Instagram enquanto dispositivo condicionador da forma de olhar e fabricar imagens fotográficas, destacando alguns de seus principais atributos, os quais produzem modelos de compreensão dialética – ora de profanação, ora de sacralização – das produções imagéticas que nele circulam.

Fotografia de interface como estratégia de observação de imagens fotográficas na contemporaneidade

(...) o fator decisivo no deciframento de imagens é tratar-se de planos. O significado da imagem encontra-se na superfície e pode ser captado por um golpe de vista. No entanto, tal método de deciframento produzirá apenas o significado superficial da imagem. Quem quiser “aprofundar” o significado e restituir as dimensões abstraídas, deve permitir à sua vista vaguear pela superfície da imagem. Tal vaguear pela superfície é chamado *scanning*. (FLUSSER, 1995, p.7).

O procedimento de *scanning*, proposto por Flusser, expressa um modo de ater-se às imagens, isto é, de aprisioná-las com o olhar para, então, percorrer sua superfície de modo a, gradualmente, extrair dela os seus significados. É a partir do *scanning* que buscamos inspiração para formular nossa proposta de fotografias de interface.

Deserted, publicada no Instagram pelo artista plástico e fotógrafo inglês conhecido como Slinkachu¹ (Fig. 1), constitui o *corpus* sobre o qual pretendemos articular nossa discussão sobre a imagem fotográfica contemporânea.

¹ Com cerca de 174 mil seguidores e 1.189 postagens em seu perfil, Slinkachu é um artista inglês que trabalha com o conceito de arte em miniaturas e é construído em forma de mini-esculturas, arte de rua e fotografia.

Figura 1 – Deserted.

Fonte: Perfil no Instagram do artista Slinkachu (2019).

Concebida enquanto fotografia de interface, deve-se considerar na referida imagem, em adição ao referente do quadro fotográfico, também as interações dos usuários da plataforma (representadas, sobretudo, através dos comentários) como instâncias constitutivas da obra, as quais revelam-se importantes para a sua análise e compreensão. Os comentários dos usuários funcionam como catalisadores de processos remissivos a outras imagens-lembrança que habitam o acervo memorial particular de cada um deles, que são acionadas no momento em que a superfície da imagem toca a memória dos indivíduos que com elas interagem. Tais remissões, expressadas através de comentários, são as “pontas” das relações que ligam essas obras no Instagram a outros tipos de imagem, de outras temporalidades. Desse modo, a partir da perspectiva da fotografia de interface, a plataforma Instagram instaura um tipo de ambiente que emula construtos de lugares, onde os indivíduos que nela circulam compartilham, cada um, a sua visão sobre as obras que observam.

Figura 2 – A Fotografia de interface.



Fonte: Elaborado pelo autor a partir do perfil no Instagram do artista Slinkachu (2019).

Ao olharmos para o interior do quadro fotográfico de *Deserted* (representado pela moldura verde na Fig. 2), podemos enxergar um pequeno homem caminhando em direção ao que seria um estabelecimento comercial, um motel. Da mesma forma, também se observa que esse local é, na verdade, um objeto, uma lata de metal, que, no contexto da composição, é tornada motel pelo fotógrafo. Em face ao corpo do personagem em primeiro plano, o espectador passa a enxergá-lo como um boneco em miniatura.

Essa primeira leitura é necessária para passarmos ao quadro que compõe a interface na qual a fotografia está integrada. Ao olharmos para a interface, nos deparamos com os comentários dos usuários (destacados pelas molduras vermelhas menores), onde cada um expressa um tipo de remissão que realiza ao observar o assunto do quadro fotográfico. Chega-se, então, no ponto onde a fotografia de interface ramifica-se para começar a formar uma teia de referências imagéticas que conduzem a outras imagens da memória da obra de Slinkachu, a que chamamos de teia de imaginário. As teias de imaginário nos incentivam a pensar que uma imagem fotográfica não se resume ao que o enquadramento mostra, mas incita a exercitar um olhar desconstrutivo, que busca alcançar outras ordens de imagens-memória que habitam o quadro fotográfico.

O passado como eterno retorno para a construção de teias de imaginário

Ao ensaiar sobre a questão da pós-fotografia, Dubois (2019) considera três dimensões de funcionamento dessas relações: a histórica, a midiática e a teórica. Nesta seção, trabalharemos com enfoque na instância histórica da pós-fotografia, pois é a partir dela que constituiremos nossos eixos de observação com base nos conceitos de fotografia de interface e de teias do imaginário.

Para Dubois (2019), a pós-fotografia escapa à cronologia evolucionista e não se concebe como progressão, pois questiona o progresso técnico, voltando-o contra si mesmo e o colocando em crise. Dessa forma, o *pós* na fotografia se coloca em função do tempo anacrônico. De movimento fluido e não subordinado aos paradigmas da cronologia linear, a fotografia do *pós* é aquela de uma “história ferida, que por vezes se olha, observa e recicla, uma história em zigzague e de avanços e recuos, uma história onde o futuro pode reencontrar, cruzar ou unir-se ao passado.” (DUBOIS, 2019, loc. 273).

Tal perspectiva de tempo cíclico, não linear, formulada por Dubois para pensar o tempo da pós-fotografia, encontra ressonância na ideia de passado como tempo vivo do filósofo francês Henri Bergson. Para Bergson,

o passado se conserva por si mesmo, automaticamente. Inteiro, sem dúvida, ele nos segue a todo instante: o que sentimos, pensamos, quisemos desde nossa primeira infância está aí, debruçado sobre o presente que a ele irá se juntar, forçando a porta da consciência que gostaria de deixá-lo de fora. (BERGSON, 2006, p. 47-48)

A perspectiva do autor francês a respeito do tempo como eterno retorno auxilia na compreensão de como imagens atualizam o passado através dos processos remissivos, acionados pelos usuários que entram em contato com essas obras e expressados através dos comentários registrados na interface do Instagram.

Avançamos, então, em nossa incursão analítica para compreender como o passado atualiza-se em *Deserted*.

Voltando à Fig. 2, observamos como as interações dos usuários (através dos comentários) da plataforma, ao apontarem para um conjunto de imagens remissivas que se conectam à

obra de Slinkachu, pressionam e modificam a interpretação do que está dentro do quadro fotográfico.

“*Fallout Shelter*”, diz o primeiro comentário do usuário *@do.boi*. Este comentário faz referência a uma de tantas possibilidades para as quais o sentido da obra pode remeter. *Fallout Shelter*² faz parte da franquia de jogos *Fallout*³ onde, em um contexto pós-apocalíptico, o jogador precisa construir e defender seu próprio abrigo nuclear, gerindo recursos, pessoas e administrando suas defesas. O comentário alude, portanto, à ideia de abrigo subterrâneo que reside, simultaneamente, tanto nos materiais de divulgação do referido game (Fig. 3) quanto na imagem de *Deserted*.

Ainda, analisando a Fig. 2, é possível perceber que o segundo e o quinto comentário, feitos, respectivamente, pelos usuários *@paulorafaelbici* e *@shalom_zollinger*, citam o seriado *Bates Motel*⁴, produção televisiva desenvolvida por Carlton Cuse, Kerry Ehrin e Anthony Cipriano a partir da obra cinematográfica *Psicose*, de Alfred Hitchcock⁵. Esse comentário faz jus à conexão que existe da fotografia com a fachada do motel onde a série é protagonizada, na qual pode-se ler, em um letreiro luminoso, *Bates Motel, Vacancy*⁶.

A Fig. 2 traz ainda o comentário do usuário *@_saulocruz*, que diz: “*Joshua Three!!*” (sic) (*Joshua Tree*, ou árvore de Joshua). De fato, a planta que está presente ao fundo da Fig. 2 é uma árvore de Joshua, espécie comumente encontrada em ambientes áridos, sobretudo

²*Fallout Shelter* é um jogo eletrônico gratuito para jogar de gênero simulação para dispositivos portáteis desenvolvido pela *Bethesda Game Studios*, juntamente com a *Behaviour Interactive*, e publicado pela *Bethesda Softworks*. O jogo obriga o jogador a construir e gerenciar seu próprio *Vault*, um abrigo nuclear.
³*Fallout* é uma série de jogos de RPG distribuído pela *Interplay* posteriormente pela *Bethesda Softworks*. A história ocorre nos séculos 22 e 23 e tem (muita) influência da cultura americana em 1950, após a segunda guerra mundial, com esperança de promessas de tecnologias e medo de aniquilação nuclear. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Fallout_\(série\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Fallout_(série)). Acesso em: 13 de janeiro de 2020.

⁴*Bates Motel* é uma série de televisão americana de drama, terror psicológico e suspense, desenvolvida por Carlton Cuse, Kerry Ehrin e Anthony Cipriano, produzida pela Universal Television e exibida pela A&E. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt2188671/?ref=fn_al_tt_1. Acesso em 19 de setembro de 2019.

⁵ Alfred Joseph Hitchcock Sir, KBE (Londres, 13 de agosto de 1899 — Los Angeles, 29 de abril de 1980), foi um diretor e produtor britânico. Considerado o maior e um dos mais influentes cineastas da história do cinema e conhecido como "o Mestre do Suspense", ele dirigiu 53 longas-metragens ao longo de seis décadas de carreira. Tornou-se também famoso por conta de diversas entrevistas, das frequentes aparições em seus filmes (cameo) e da apresentação do programa *Alfred Hitchcock Presents* (1955-1965). Disponível em: https://www.imdb.com/name/nm0000033/?ref=nm_sr_srsrg_0. Acesso em 19 de setembro de 2019.

⁶Disponível em http://www.gsfdcy.com/bates-motel-wallpapers.html#photo_2. Acesso em 19 de setembro de 2019.

nos Estados Unidos. Nessa mesma linha, também com o nome dessa espécie, há uma potencial referência à capa do álbum⁷ *Joshua Tree* da banda irlandesa U2.

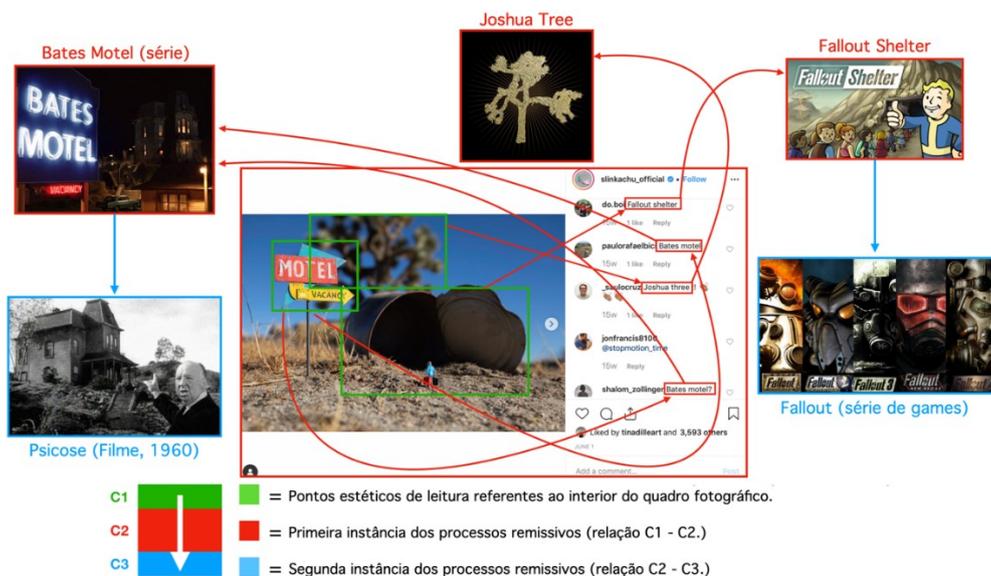
Figura 3 – Referências imagéticas presentes em *Deserted*, de Slinkachu.



Fonte: “Bethesda.net” (2015), acervo do site gsfdey.com e Spill Magazine (2019)

A Fig. 4, busca organizar e representar graficamente como as diferentes remissões imagéticas realizadas a partir de *Deserted*, em que os comentários dos frequentadores do Instagram atuam como gatilhos de memória para evocação de distintas ordens de imagens do passado. Esse processo é recíproco e também age de forma inversa: essas imagens da memória, por sua vez, invocam o imaginário coletivo ao entrar em contato com a subjetividade de cada usuário.

Figura 4 – Teia de imaginário da obra fotográfica *Deserted*, de Slinkachu.



Fonte: Elaborado pelo autor.

⁷Disponível em: <http://spillmagazine.com/spill-album-review-u2-joshua-tree-30th-anniversary-edition/>. Acesso em 19 de setembro de 2019.

O ponto de partida desse esquema se inicia na camada C1 (a camada mais superficial indicada pela cor verde), que representa a instância referente ao interior do quadro fotográfico e aos elementos que a compõem. Como é possível perceber, as molduras verdes que destacam a árvore, o letreiro e o indivíduo entrando na lata não possuem flechas conectoras da mesma cor que o que está fora do quadro fotográfico, pois essa camada representa somente as relações que se estabelecem entre esses objetos dentro do assunto fotográfico.

A segunda camada, C2 (representada pela cor vermelha), é a camada mais densa das identificadas até aqui. Esse é o nível em que uma fotografia de interface transita para o arranjo de teia de imaginário. Aqui, o olhar volta-se para um âmbito mais amplo, que não foca apenas no interior do quadro fotográfico, mas na imagem como parte da interface do Instagram, que é onde os processos remissivos começam a se ramificar. Com os limites espaciais da imagem fotográfica ampliados, é possível notar uma série de relações sendo construídas através de cada interação dos usuários com a imagem (através dos comentários). Essas relações são responsáveis por evocar outras imagens de temporalidades distintas, autenticando-as como partes integrantes de uma teia de imaginário, que vai gradualmente se formando ao redor de uma imagem central.

A última camada oferecida pela obra em questão não diz respeito estritamente a todas as imagens de memória trazidas pelos usuários em seus comentários. Sendo assim, as duas linhas de memória que conectam o espectador à camada C3 (representada pela cor azul) se dão através da obra *Bates Motel* e do jogo *Fallout Shelter* (que não foram diretamente referenciadas pelos usuários através dos comentários).

A primeira relação estabelecida em C3 conecta-se diretamente com *Bates Motel* e é indiretamente ligada à obra fotográfica de Slinkachu justamente pelo fato de a série ser originada do filme *Psicose*, de Hitchcock. Semelhantemente, *Fallout Shelter* é um jogo *spin off*⁸ da série de jogos *Fallout*. Ou seja, existe o mesmo tipo de relação sendo estabelecida, porém, com objetos tecnoculturais diferentes. No entanto, essa camada não

⁸ Nos meios de comunicação, obra derivada, história derivada ou derivagem (em inglês: *spin-off*) é um programa de rádio, programa de televisão, videogame, grupo musical ou qualquer obra narrativa criada por derivação, isto é, derivada de uma ou mais obras já existentes. Sua diferença com uma obra original é que a primeira se concentra, em particular, mais detalhadamente em apenas um aspecto (por exemplo, um tema específico, personagem ou evento) ou modificando um pouco a história e seus aspectos originais. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/História_derivada. Acesso em: 13 de janeiro de 2020.

é menos importante por apenas relacionar objetos de temporalidades mais distantes. Pelo contrário, ela revela pontos de contato da obra de Slinkachu com elementos tecnoculturais de outras temporalidades, assim contribuindo para o enriquecimento da trama memorial dessa imagem.

Considerando esse processo de produção de camadas que as teias de imaginário estabelecem, se torna produtivo pensarmos nessa processualidade a partir da perspectiva arqueológica das mídias.

A arqueologia das mídias possibilita explorar coalescências temporais, ampliando a teia de imaginários que se forma em torno das imagens analisadas. Assim, ela se mostra pertinente para o estudo dessas imagens que se colocam parte no presente e parte em uma esfera anacrônica do tempo. Sintetizando o pensamento de Huhtamo (2011), Fischer relata que a arqueologia teria dois principais usos:

o primeiro seria ligado ao estudo dos cíclicos e recorrentes elementos e motivos que subjazem e guiam o desenvolvimento da cultura da mídia. Um segundo ponto seria o que denomina como a “escavação” de formas nas quais essas formulações e tradições discursivas foram marcadas em máquinas de mídia específicas, em diferentes contextos históricos. Esse tipo de aproximação, segundo Huhtamo, daria ênfase a um desenvolvimento cíclico e não cronológico e também reforçaria a ideia de recorrência ao invés de “inovação única. (FISCHER, 2012, p. 9).

Os elementos cíclicos referenciados nesta citação constituem uma forma de pensar o tempo fora dos moldes que o tratam como cronologia progressista e exclusivamente linear. Assim, segundo Telles (2017), a arqueologia das mídias

des-escreve a historiografia tradicional ao procurar por pontos de fissura dentro da narrativa convencional [...], reescreve a história das mídias e dos ambientes (tecno)culturais nas quais elas se encontram, inserindo-lhes ruídos, de forma que eles permaneçam críticos, abertos e instáveis. (TELLES, 2017, p.3)

Através do arranjo elaborado a partir da Fig. 4 é possível observar a obra de Slinkachu como uma imagem central em um determinado conjunto de outras imagens às quais ela faz referência, seja pela intervenção de usuários, que explicitam suas remissões através dos comentários, ou pelos pontos estéticos identificados através do exercício de *scanning* na superfície da imagem. Essas outras imagens que constituem e ampliam as teias de imaginário não possuem necessariamente uma relação entre si e, por isso, tendem a

representar diferentes temporalidades que habitam na obra fotográfica de Slinkachu. Há uma ideia análoga dessas fotografias contemporâneas com um quebra-cabeças: é como se, a partir da perspectiva daquele que visa pensar nessas produções imagéticas como imagens pertencentes ao antes e ao agora, essas produções fotográficas se constituíssem através de um efeito bumerangue constante, que recorrentemente volta-se a diferentes camadas do passado e coleta nelas as diferentes partes que a compõem no presente.

O segundo ponto da abordagem arqueológica das mídias na menção de Fischer (2012) diz respeito ao exercício de escavação arqueológica. Esse movimento classifica o tipo de intervenção que foi realizada na imagem que compõe o *corpus* desse trabalho para a produção de teias de imaginário. Assim, foram produzidas camadas temporais que transcendem o âmbito que o *scanning* trata.

[...] uma prática crítica que procura evidências culturais da mídia em busca de pistas sobre aspectos negligenciados, deturpados e / ou suprimidos do (s) passado (s) da mídia e seu presente e tenta colocá-los em uma conversa entre si. Ela objetiva descobrir traços de fenômenos e agendas culturais e midiáticas perdidos e ilumina os mecanismos ideológicos por trás deles. Também enfatiza a multiplicidade de narrativas históricas e destaca sua natureza construída e ideologicamente determinada.⁹ (HUHTAMO, 2011, p.28, tradução nossa)

Ou seja, a partir do exercício crítico enfatizado pela abordagem arqueológica das mídias, é possível trabalhar o leque de narrativas minoritárias e implícitas em cada imagem fotográfica. Assim, a imagem é desconstruída e retirada de seu invólucro ideológico previamente determinado para posteriormente ser reconstruída como uma imagem de narrativas ainda mais multifacetadas, pertencente a diversos tempos e produtos de consumo comunicacional.

Telles (2017), em articulação com o pensamento de Parikka (2011), relata que a arqueologia das mídias

rompe transversalmente as camadas de tempo e faz uma ligação entre o aqui e agora do presente com o aqui e agora do passado. Este trânsito entre passado e presente faz da própria mídia em sua concretude uma “mídia do tempo”, ligado

⁹Media archaeology means for me a critical practice that excavates media-cultural evidence for clues about neglected, misrepresented, and/or suppressed aspects of both media's past(s) and their present and tries to bring these into a conversation with each other. It purports to unearth traces of lost media-cultural phenomena and agendas and to illuminate ideological mechanisms behind them. It also emphasizes the multiplicity of historical narratives and highlights their constructed and ideologically determined nature.

não só o que foi com o que é, mas também a memória cultural à memória tecnológica. (TELLES, 2017, p.7).

Nesse sentido, é possível pensar que uma vasta gama de produções fotográficas contemporâneas pode ser pensada como mídias que transitam fluidamente entre o presente e o pretérito. Esse movimento dialético também coloca essas imagens como pontos que resgatam não somente outros produtos de consumo midiático, mas também as noções tecnoculturais engendradas em cada um desses produtos.

Profanação e sacralização de imagens em rede

Retornando às camadas da teia de imaginário da Fig. 4, indagamos: como se dá a relação entre o filme (C3), a série (C2) e a fotografia (C1)? E como se estabelece, nessa mesma dinâmica, a relação entre a franquia de jogos (C3), o jogo *spin off* (C2) e a fotografia (C1)? Entende-se que a concepção de cada uma dessas obras foi possível através da técnica e que o assunto fotográfico da produção de Slinkachu possui elementos visuais que potencializam imagens-memória que remetem tanto a série *Bates Motel*, quanto ao jogo *Fallout Shelter* (relação C1, C2). Da mesma forma, a série americana teve como base para a sua concepção o cultuado filme *Psicose*, assim como *Fallout Shelter* advém do game *Fallout* (relação C2, C3). Com essas relações estabelecidas, infere-se que a fotografia de Slinkachu é uma reprodução indireta a partir de *Bates Motel* e *Fallout Shelter* (fato que independe da intencionalidade do produtor da obra final, nesse caso, Slinkachu). Esses dois objetos da camada C2, por sua vez, são reproduções baseadas no filme (C3) e no jogo digital (C3).

Retomando a reflexão de Benjamin (1986) sobre o processo de replicação massiva de produtos de arte e suas implicações sobre o valor (de exposição e de culto) desses bens, observa-se que as relações estabelecidas entre as diferentes camadas – C1, C2 e C3 – reforçam o caráter de contaminação simbólica entre produtos midiáticos, na medida em que processos de replicação e disseminação de imagens são acelerados em plataformas de compartilhamento de imagens em rede, como o Instagram. De certa maneira, mediante certas condições propiciadas pelo ecossistema comunicacional do Instagram, *Deserted* compartilha imaginários em comum tanto com uma conhecida série de games (*Fallout*) quanto com o cultuado filme de Hitchcock (*Psicose*).

Outra consequência que emerge a partir da reprodutibilidade técnica — e que também pode ser identificada através das exemplificações anteriores — é o valor de exposição em detrimento do valor de culto. Benjamin (1986) trata sobre esse processo a partir da alegoria de destruição da aura. Sendo assim, a aura, dentre tantas definições, é a responsável pela atribuição de valor de culto aos objetos imagéticos. Em relação ao exemplo anterior, compreende-se que mesmo em níveis diferentes (pois não há comparação entre *Psicose* e *Fallout*, mas sim uma comparação de cada um desses produtos com as suas respectivas atualizações), os objetos imagéticos da camada C3 são portadores de uma aura elevada e um baixo valor de exposição, ao passo que os objetos imagéticos manifestados na camada C1 possuem apenas vestígios da aura e um elevado valor de exposição (também potencializado pelo meio no qual estão integradas, o Instagram). Logo, a reprodutibilidade técnica tende sempre a banalizar, profanar e romper com o invólucro aurático presente nas obras. No entanto, algo interessante nessa processualidade é que, mesmo com valor de culto quase inexistente, os vestígios de aura tornam possíveis as remissões a outras imagens-lembrança resgatadas através dos repertórios imagéticos de cada indivíduo comunicante.

Na esteira dos efeitos da replicação massiva de imagens que caracteriza ambientes de comunicação em rede como o Instagram, o conceito de dispositivo, elaborado por Giorgio Agamben (2005), permite aprofundar nossa reflexão acerca de quais os impactos da reprodutibilidade técnica sobre o valor de imagens fotográficas.

Para Agamben, um dispositivo é “qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes” (2005, p.13). Seguindo a perspectiva proposta pelo autor italiano, compreendemos que o Instagram é esse dispositivo que agencia e condiciona os modos de exposição e consumo de imagens. Neste sentido, podemos questionar como a referida plataforma, através de seus algoritmos que conferem maior ou menor visibilidade aos elementos que circulam em seu ecossistema, engendra processos de “profanação” e de “consagração” de certas imagens.

Agamben (2005) afirma que o termo “consagrar” designa a saída das coisas da esfera do direito humano, enquanto “profanar” significa, ao contrário, restituir algo ao livre uso dos homens. O dispositivo que realiza e regula essa separação seria o sacrifício que, através

de uma série de rituais, afasta os objetos da esfera de acesso comum para colocá-los numa posição envolta por uma esfera aurática. No entanto, o autor revela que aquilo que foi ritualmente separado pode ser restituído, pelo rito, à esfera profana. Sendo assim, “a profanação é o contra dispositivo que restitui ao uso comum aquilo que o sacrifício havia separado e dividido” (AGAMBEN, 2005, p.14).

Retomando as discussões sobre a Fig. 4, pode-se inferir que as remissões ao cultuado/sagrado filme *Psicose* remetem a um processo semiológico de banalização dessa obra cinematográfica, colocando-a, ainda que de modo indireto, num âmbito de restituição ao acesso comum, isto é, de consumo rápido e superficial operado pelos usuários de plataformas de comunicação em rede.

Em síntese, o Instagram, na função de dispositivo, potencializa a profanação da obra de arte de duas formas: a primeira, ocorre através das relações que a plataforma evidencia (as remissões trazidas pelos usuários através dos comentários, destacando as obras anteriores às quais as fotografias publicadas na rede remetem); enquanto que a segunda ocorre quando o próprio Instagram age como dispositivo a favor da reprodutibilidade técnica, veiculando obras imagéticas em sua rede (tendo em vista que a obra fotográfica de Slinkachu é uma forma atualizada e com valor de culto inferior à obra de Hitchcock).

Considerações finais

Ao propormos compreender as imagens contemporâneas, que são concebidas para serem circuladas e consumidas em redes de comunicação, como fotografias de interface, buscamos compreendê-las enquanto parte de ambientes que potencializam a construção e a emergência de outras ordens de imagens atreladas às esferas da memória e do próprio dispositivo pelo qual são engendradas.

Observando o devir dialético emergente das relações entre frequentadores da plataforma Instagram, que, mediante seus comentários, interagem com as imagens nela publicadas, o conceito de teia de imaginário surge como um articulador entre as diferentes esferas expressivas que emolduram e, portanto, modalizam as imagens publicadas na referida rede. Tendo as fotografias de interface e suas relações com o exterior do quadro fotográfico como ponto central, as teias de imaginário permitem pensar em direção a uma

abertura de novos estratos memoriais, os quais atualizam outras ordens de imagens que nelas habitam.

Importante destacar, no entanto, que toda imagem apresenta, virtualmente, o potencial para fazer emergir teias de imaginário como a que começamos a tramar, ao longo deste texto, a partir de uma imagem em particular. Contudo, a quantidade de camadas de um arranjo de teia do imaginário que cada imagem desenha em seu entorno depende do repertório imagético de quem as olha e da forma como as olha.

Dessa maneira, a perspectiva bergsoniana assumida como eixo epistemológico central deste texto, em articulação com uma abordagem arqueológica orientada à “escavação” de imagens, moldam nossa proposta para encontrar relações dialéticas em imagens circulantes em rede, o que, consideramos, auxilia a pensarmos a pós-fotografia, nos termos de Dubois (2019), como imagem fragmentada e reconstituída a partir de fragmentos anacrônicos.

Por fim, entende-se que as diferentes perspectivas de observação e problematização sobre a imagem fotográfica, como também os conceitos aqui desenvolvidos e operacionalizados através de algumas análises, abrem caminhos para continuarmos desenvolvendo formas de pensar a imagem fotográfica do *pós* e suas novas configurações.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, G. O que é um dispositivo? *Outra Travessia*, n. 5, 2005.

BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BERGSON, H. *Memória e Vida*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

DUBOIS, P. *Pós Fotografia, Pós Cinema: novas configurações das imagens*. São Paulo: Edições SESC, 2019. *E-book*.

CASSETTI, F. *The Lumière galaxy: seven key words for the cinema to come*. New York: Columbia University Press, 2015.

FISCHER, G. Desencavando Interfaces: Reflexões Sobre Arqueologia Da Mídia E Procedimentos De “Resgate” De Páginas Web. In: BENEVENUTO JR, Á.; STEFFEN, C. (eds.). *Tecnologia, pra quê?* Os impactos dos dispositivos tecnológicos no campo da comunicação. 1. ed. Porto Alegre: Armazém Digital, 2012. p. 37-52.

FLUSSER, V. *Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Hucitec, 1995.

HUHTAMO, E.; PARIKKA, J. *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. England: University of California Press, 2011.

TELLES, M. A(s) Arqueologia(s) das Mídias em Quatro Teses. Anais do Intercom Nacional. *Anais...* In: 40º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. Curitiba: 2017. Acesso em: 3 maio. 2019.

NOTAS DE AUTORIA

Rodrigo Brasil de Mattos (rodrigomttos@gmail.com) - Mestre em Ciências da Comunicação pela Unisinos, financiado pela bolsa CAPES. É integrante do Grupo de Pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design (TCAv). Em sua dissertação de mestrado intitulada *Imagens em Crise: Construtos de Ambiguidade em Imagens Fotográficas no Instagram*, examinou imagens fotográficas como imagens em crise. Possui bacharelado em Comunicação Digital pela mesma instituição. Em seu trabalho de conclusão de curso, abordou o retorno do movimento vintage no Instagram e como a plataforma desempenha um papel importante na construção desse tipo de estética nas imagens fotográficas contemporâneas. Lattes iD: 2863678887059357 ORCID iD: 0000-0001-7874-0904

Tiago Ricciardi Correa Lopes (tricciardi@unisinos.br) - Mestrado e Doutorado em Ciências da Comunicação pela UNISINOS. Graduação em Publicidade e Propaganda pela ESPM-Sul. Professor nos níveis de graduação e pós-graduação da Escola da Indústria Criativa da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). É pesquisador colaborador no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação - Linha de Pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais da UNISINOS, atuando em pesquisas na área de Comunicação sobre temas relacionados à tecnocultura digital e audiovisual. É integrante do Grupo de Pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design (TCAv). Tem experiência também em atividades administrativas, desempenhando, atualmente, a função de gerente acadêmico dos cursos de graduação da UNISINOS.

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

MATTOS, Rodrigo Brasil de; LOPES, Tiago Ricciardi Correa. A memória da fotografia: como observar as imagens fotográficas no contexto do “pós”. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 16, n. 2, p. 273-289, 2020.

Contribuição de autoria

Rodrigo Brasil de Mattos: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

Tiago Ricciardi Correa Lopes: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Figura 1 – Deserted. Fonte: Perfil no Instagram do artista Slinkachu (2019).

Figura 2 – A Fotografia de interface. Fonte: Elaborado pelo autor a partir do perfil no Instagram do artista Slinkachu (2019).

Figura 3 – Referências imagéticas presentes em Deserted, de Slinkachu. Fonte: “Bethesda.net” (2015), acervo do site gsfdcy.com e Spill Magazine (2019).

Figura 4 – Teia de imaginário da obra fotográfica Deserted, de Slinkachu. Fonte: Elaborado pelo autor.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 16/08/2020.

Aprovado em: 08/10/2020.