

Fotografia e interfaces digitais: reorquestrando a construção do imaginário.¹

Wagner Souza e Silva ²

Resumo

Os modos de visualização e compartilhamento das fotografias em tablets, smartphones e nas telas dos computadores são regidos por softwares que trazem verdadeiras narrativas de acesso e manipulação. Este ensaio tem o objetivo de explorar a estética fotográfica que parecer emergir dessas condutas pré-estabelecidas e programadas de manipulação digital, com o intuito de investigar em que medida essas interfaces definem novos parâmetros que interferem no valor significativo das imagens fotográficas e, conseqüentemente, nas articulações para a construção do imaginário social.

Palavras-chave: fotografia, imaginário, cultura digital, estética.

Introdução

Desde o surgimento da fotografia e suas conseqüentes tecnologias do cinema e da televisão, a construção do imaginário social passou a relacionar-se cada vez mais com narrativas construídas por tecnoimagens. Foi com a sistematização de nosso modo de ver, grosso modo baseado na síntese do esquema ótico da perspectiva artificial com a imagem fotoquímica passível de ser fixada, que a representação do mundo por imagens fidedignas passou a ser componente fundamental para a manutenção da cultura moderna.

Até recentemente, tais narrativas tecnoimagéticas eram preponderantemente definidas por uma indústria cultural estruturada e centralizada em grandes produtores, os quais detinham os domínios tecnológicos de produção e transmissão. É certo que a consagração dos novos canais de distribuição, tal como vemos ser possível a partir de nichos específicos na *web*, como *youtube*, *vimeo*, *instagram* e afins, não significa exatamente a democratização e liberdade absolutas para a veiculação das tecnoimagens, uma vez que tais canais também são “proprietários”. No entanto, não há como negar que

¹ Artigo apresentado no Eixo 8 – Imaginário Tecnológico e Subjetividades do VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 20 a 22 de novembro de 2013.

² Professor Doutor do Departamento de Jornalismo e Editoração da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

estes canais promovem uma desarticulação e descentralização no modelo comunicacional baseado num centro irradiador de informação, sustentado por uma lógica que levava em conta um receptor passivo. O contexto da comunicação passa agora também a lidar com consumidores-produtores de conteúdo, os *prosumers*, o que vem renegociando as formas com que as imagens circulam no âmbito da manutenção do imaginário social.

Entretanto, essa possibilidade deve ser observada como fenômeno ainda recente, frente aos já quase dois séculos de existência da embrionária técnica fotográfica. E mais recente ainda é a inserção definitiva da fotografia na lógica de produção e distribuição de imagens por meio das telas, o que sugere o encerramento de um ciclo, já que foi da fotografia que surgiu a tecnologia do cinema e, a partir deste, a lógica do grande público de tela, o que, por sua vez, propulsionou a invenção do vídeo e da televisão. Com a web e a equalização da tecnoimagética por meio da tela, restava à fotografia adentrar nesse universo, coisa que, defendemos aqui, só aconteceu realmente há poucos anos, com a hibridação câmera-rede dos *gadgets*, aliada ao surgimento de canais específicos para a sua fruição.

É nesse sentido que entendemos ser fundamental a observação dessa fotografia na tela digital, fortemente influenciada por novas interfaces, pois sua prática pode portar anseios e desejos de uma sociedade empenhada no reorquestramento do imaginário social, aparentemente direcionado por um significativo amadurecimento da articulação simbólica por meio de tecnoimagens.

Fotografia na era digital: interface ou interfaces?

A associação entre fotografia e a noção de interface parece ser possível em pelo menos três níveis, tal como buscaremos explorar a seguir.

Num primeiro momento, cabe a observação do próprio suporte da imagem como uma interface. A desmaterialização da imagem fotográfica produzida pelo numérico revelou o peso material antes presente na lógica de produção das fotografias. Seja em papel, película ou tantos outros suportes ao longo de sua história, a imagem fotográfica sempre contou com um tipo de interfaceamento que lhe garantia protocolos específicos de valorização. Havia, assim, a possibilidade concreta de se mensurar a qualidade

técnica e estética das imagens, o que, inclusive, sempre serviu ao mercado como uma forma de dinamizar a diferenciação entre amadores e profissionais, por exemplo. Este nível de interfaceamento deve ser estendido também a todo o universo artesanal presente na produção fotográfica fotoquímica, o que reforçava seu caráter material. Com a recente equalização da informação fotográfica pelos pixels, e também o enxugamento de uma laboriosidade que antes era concreta, a materialidade da fotografia perde cada vez mais espaço³, e o interfaceamento agora se transfere ao universo da tela, esteja ela nas câmeras, nos smartphones ou nos computadores (o que será explorado mais à frente).

Em segundo lugar, cabe a observação do interfaceamento dos próprios canais de distribuição das fotografias. Revistas, jornais, out-doors, ou mesmo os álbuns de família, foram canais que se consagraram em determinar nossos modos de ver imagens dessa natureza. Tais interfaceamentos garantiam as especificidades de cada nicho, reforçando diferenciações entre gêneros fotográficos (fotografia publicitária, fotojornalismo, fotografia afetiva, etc.) e, conseqüentemente, cristalizaram nossas expectativas e desejos frente a estes canais, o que muito colaborava para fomentar um distanciamento cada vez maior entre as imagens de origens distintas.

A terceira e última proposta de associação seria justamente atribuir à fotografia o status de interface. Observemos a passagem abaixo:

Às vezes a imagem funciona como portal a um outro mundo. Não estamos diante de uma representação que remete a uma figura ou a um registro “realista”. Para além da representação, a fotografia exerce o papel de interface (...) são imagens que remetem a um referente, a um “real”, mas também são imagens-instrumento, pois inserem-se no processo narrativo, acelerando-o; suspendendo-o, para abrir outras formas de leitura e/ou fruição ou diminuindo a velocidade (BUITONI, 2013).

Esse entendimento da fotografia como interface, tal como explanado por Buitoni, busca expandir o potencial narrativo da fotografia para além de seu potencial denotativo, que normalmente é garantido por seu intrínseco caráter autômato de

³ Essa perda de espaço refere-se sobretudo a um mercado de massa no âmbito da comunicação. Não é possível generalizar num momento em que, por exemplo, o mercado restrito das artes estabelece um nicho da fotografia, comumente chamada de “fine-art”, que vem cada vez mais dependendo de papeis e tintas especiais para garantir a materialidade e a longevidade de obras fotográficas. Porém, é certo também observar que não se trata mais de frutos de uma lógica fotoquímica de impressão, mas sim de resultados de fluxos digitais de trabalho que desembocam em impressoras cada vez mais sofisticadas.

produção de imagem. A própria imagem fotográfica pensada como interface é o que permite determinar o seu universo simbólico, a sua potencialidade significativa, independentemente do canal de distribuição no qual se insere ou do suporte material que a sustenta. Aqui, temos a fotografia pensada a partir da metáfora da “janela”, porém não só em direção ao referente que traz, mas, e principalmente, uma janela aberta à construção de sentidos e às possibilidades de narrativas para a composição de um imaginário.

Observados os três níveis de interfaceamento, os quais poderíamos nomear, respectivamente, como o da construção (materialidade), o da comunicação (dos canais) e o da significação (da imagem), propomos, a partir de então, sugerir que o interfaceamento digital promove a convergência e, conseqüentemente, o nivelamento de tais níveis. Uma vez que o universo digital assume a tela como primeira interface, observamos a possibilidade da conjunção desses três modos de aproximação em apenas um.

Dada a situação tecnológica da tela a serviço da fotografia atualmente, vemos que aquela passa a representar, ao mesmo tempo, e sem hierarquizações, o suporte “material” – isto é, o espaço da laboriosidade e do processamento da imagem –, o canal comunicacional, o qual permite o acesso à fruição das fotografias, e a “janela” para a busca das possibilidades de sentido.

Ao fundir as etapas de estruturação da imagem fotográfica, e aproximar, de forma incontornável, as interfaces da construção, comunicação e significação, o interfaceamento digital da fotografia cria uma possibilidade inédita, e bastante recente, de instrumentalização da imagem e, conseqüentemente, de articulação com o imaginário, o que pode ser evidenciado a partir dos *gadgets* fotográficos contemporâneos, os quais estão praticamente reduzidos à tela. Sejam eles *smartphones*, *tablets*, ou os mais recentes *phablets*, onde vemos unidos os espaços de construção, distribuição e fruição das imagens, os gadgets abarcam o fotográfico em sua totalidade.

É certo que esse interfaceamento digital possui sim um peso material: telas são objetos tecnológicos, de consumo, antes de mais nada, sobretudo quando acopladas aos *gadgets*⁴. No entanto, tal concretude tecnológica deve ser encarada como uma

⁴ A esse respeito, cabe apontar a interessante comparação que o autor Jonathan Green fez entre o ipod e o daguerreótipo de 1839, este que foi reconhecidamente o suporte pioneiro da fotografia, e que trazia a imagem em

“tecnologia invisível”, no sentido de estes serem “dispositivos que deslocam a necessidade de instrumentalização material para uma instrumentalização ideal” (SOUZA E SILVA, 2011, p.235), isto é, o engajamento neste tipo de tecnologia, que se dá no âmbito imaterial dos pixels, direciona a instrumentalização à imagem, que se serve de toda a mutabilidade digital desse novo interfaceamento.

Dito em outras palavras, a convergência promovida pelo interfaceamento digital, ao congrega construção, comunicação e significação, determina que a fotografia cada vez mais abandone alicerces concretos – num certo sentido, o universo dos hardwares–, tornando-se mais apta a ser sempre fluída e mutante em um universo de softwares. E se observarmos a funcionalidade da tela, que se dá pelas variadas formas com que as fotografias passam a ser presenciadas nesse mundo “*soft*”, cada vez mais alimentado por aplicativos de intervenção e visualização, veremos que o interfaceamento digital da fotografia consiste, na verdade, num jogo de interfaces diversas que transmutam pela tela.

Assim, não se trata de falarmos em uma interface digital apenas, mas sim como o interfaceamento digital, funcionando como espécie de ponto nodal na história da fotografia, pode promover múltiplas interfaces, sempre sustentadas pelo mesmo escopo da convergência dos vetores construção-comunicação-significação.

Narrativas de construção e tendências estéticas

Temos, hoje, nos *gadgets* fotográficos e seus aplicativos portáteis, os *apps*, a expressão máxima da realidade das múltiplas interfaces digitais da fotografia. Atualmente, se utilizarmos como termo de busca a palavra *photography* nas lojas virtuais de aplicativos, é possível encontrarmos milhares (na loja para os *gadgets* da Apple, por exemplo, são mais de 14.000). Mas antes ainda de abordar mais especificamente esse universo, faz-se necessário buscar a genealogia desse tipo de

emulsão de prata sobre uma placa de cobre, comumente montada em um estojo portátil. Green ressalta justamente essa materialidade “de peso” e a portabilidade de ambos como características comuns (GREEN, 2013). No entanto, temos que observar que o *ipod*, exemplo expressivo de um *gadget* fotográfico contemporâneo, dada a sua conectividade e capacidade de armazenamento, traz a possibilidade de infinitas imagens, ao contrário do *daguerreótipo*, que trazia sempre uma única imagem clicada para cada placa de cobre, não sendo, inclusive, passível de ser reproduzido tecnicamente.

interfaceamento, até pela razão de que as lógicas de intervenção presentes nestes apps muito devem à uma cronologia específica de eventos ao redor desta fotografia “soft”.

É possível considerar o aplicativo *Photoshop*, da empresa Adobe, como o fenômeno de massa inaugural desse interfaceamento digital da fotografia. Lançado em 1990, o aplicativo foi sempre concebido como ferramenta de manipulação de imagens, passando a ser uma etapa importante na produção gráfica em geral, num momento em que a tecnologia digital passaria a ser componente fundamental no fluxo de trabalho para os produtos editoriais impressos. Os já citados canais de distribuição consagrados, como jornais, revistas e anúncios publicitários, ainda são dependentes, não só do *Photoshop*, mas de toda a “família” Adobe de aplicativos, para a garantia do controle de qualidade de seus produtos gráficos. Atualmente, o *Photoshop* encontra-se em sua décima-quarta versão, no pacote *Creative Cloud* da Adobe, agora ajustado para um modelo de negócios baseado em assinatura on-line.

O *Photoshop*, por ser uma poderosa ferramenta profissional de processamento de imagem digital (e não só fotografias), sempre exigiu tanto um alto investimento financeiro como uma boa dedicação para o aprendizado de seu uso, o que o tornava um bem de consumo oneroso ao grande público. Ainda que a Adobe tenha também criado uma versão mais simplificada, o *Photoshop Elements*, na tentativa de tornar o aplicativo mais acessível nos dois sentidos (do custo e da necessidade de conhecimento), pode-se considerar que, como veremos mais à frente, talvez isso só tenha ocorrido agora, com as versões do aplicativo para os gadgets.

Até o início dos anos 2000, o *Photoshop* ainda era basicamente utilizado como ferramenta de trabalho num processo que ainda contava com os suportes materiais, onde era comum partir de películas ou papéis que, após serem digitalizados, eram destinados novamente a produtos finais impressos. Com a ascensão da fotografia nativamente digital, a partir de 2002, a Adobe passa também a propor um controle absoluto no processamento destas. Surge o *Adobe Camera Raw* (ACR), aplicativo de “revelação” e processamento, adequado a uma nova realidade de arquivos digitais produzidos pelas câmeras. Tais arquivos, em formato RAW (literalmente em estado cru), trazem as imagens capturadas antes ainda do processamento final da câmera fotográfica. Arquivos RAW são espécies de negativos digitais, matrizes incorruptíveis que, quando

processadas em aplicativos como o ACR, obrigatoriamente geram um outro arquivo⁵.

Tem-se, assim, um aplicativo capaz de assumir um fluxo de trabalho com a fotografia digital, a partir de sua configuração estrutural mais básica. Tal fluxo digital foi completado a partir do momento em que o *Photoshop* passou a incorporar as ferramentas do *Image Ready*, aplicativo de preparação de imagens para publicação na web.

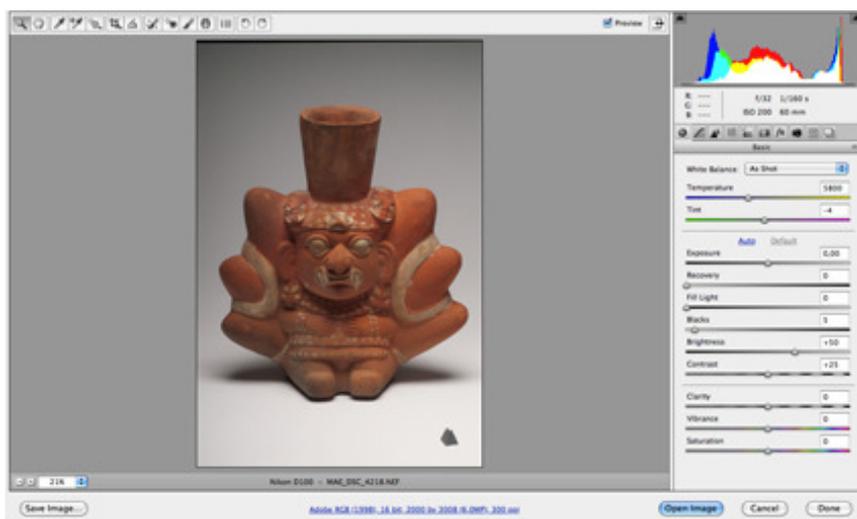


Figura 1: Interface do aplicativo *Adobe Camera Raw* (ACR), em sua versão 6.0.

O ACR, incorporado ao *Photoshop* na forma de *plug-in*, é uma interface digital que disponibiliza ajustes relativamente básicos, mas de uma maneira mais evidente e eficiente que o *Photoshop*, as quais compõem rotinas de intervenções que, podemos dizer, podem ter sido responsáveis por delinear uma estética própria da prática fotográfica digital contemporânea.

Tais ajustes correspondem aos controles de contraste, brilho e saturação de cores, mas dispostos numa forma de acionamento que foge da linearidade típica herdada da fotografia fotoquímica. Em linhas gerais, isso quer dizer que determinados tons da imagem podem ser escurecidos ou clareados de forma isolada, assim como é possível obter saturação de cores de maneira similar. O ajuste “vibrance”, por exemplo, atua de maneira não-linear, agindo de forma mais expressiva nas cores mais saturadas, ao

⁵ Imagens RAW são arquivos proprietários, e cada fabricante de câmera tem o seu próprio algoritmo de processamento, o que gera uma grande variação de extensões para este tipo de arquivo (para câmeras Nikon, por exemplo é .NEF, para Canon, .CRW, etc.). Atenta a essa dinâmica, a Adobe propõe que os usuários de seus aplicativos convertam estes arquivos para o seu próprio formato proprietário, que traz a extensão “.DNG” (digital negative), o que garantiria a longevidade da possibilidade de processamento desses arquivos nos aplicativos da empresa.

mesmo tempo em que age de maneira mais comedida em cores menos saturadas. As imagens fotográficas têm cada vez mais assimilado um visual baseado nessa dessaturação não-linear, aliada à acentuação dos baixos tons (pretos), sem acentuar demasiadamente os altos tons (brancos), o que também corresponde a um ajuste não-linear de contraste. A imagem vencedora do prestigiado *World Press Photo*, em 2013, é exemplo de uso dessa estratégia estética (figura 2).



Figura 2: “Gaza Burial”, de Paul Hansen, fotografia vencedora do World Press Photo 2013.

A premiação da imagem de Paul Hansen foi cercada de controvérsias, justamente por ter reelaborado as relações de tons claros e escuros na imagem, as quais, para os seus detratores, seriam impossíveis de ser capturadas na condição luminosa do evento fotografado. Cabe dizer que, em 2009, por exemplo, noutra reconhecida premiação da fotografia, o *Picture of the Year*, a imagem de Klavs Bo Christensen foi desclassificada por ter sido considerada demasiadamente manipulada (figura 3). Apesar de nitidamente apresentar um excesso de uso na estratégia estética apontada, deve-se dizer que a imagem foi processada sob parâmetros semelhantes ao de Paul Hansen. Num certo sentido, portanto, a premiação de “*Gaza Burial*” revela o amadurecimento na assimilação de uma estética já típica dos fluxos de trabalho nativamente digitais.



Figura 3: Fotografia de Klavs Bo Christensen, desclassificada do concurso *Picture of the Year*, em 2009. À esquerda, a imagem em sua versão RAW (Entler, 2009).

Essa tendência estética, baseada em um trabalho mais apurado nas relações entre contraste de tons e saturação de cor, impossível de ser obtida no momento do registro, foi reforçada a partir da criação, em 2006, de um aplicativo derivado do *Photoshop*, o *Lightroom*, este sim totalmente dimensionado para assimilar o fluxo de trabalho com a fotografia digital, inclusive no que tange ao problema da catalogação do excesso de imagens, o que é típico da prática. A interface do *Photoshop Lightroom* otimizaria uma lógica de trabalho baseada, em linhas gerais, na organização das imagens, processamento em lote e preservação dos arquivos RAW. E também traz, tal como no ACR, os mesmos ajustes básicos que integram a narrativa de construção de uma estética própria à fotografia digital, só que de maneira mais otimizada e precisa.



Figura 4: Interface do *Photoshop Lightroom*, em sua versão 4.0.

A sucinta cronologia apresentada teve como objetivo demonstrar uma certa evolução do interfaceamento digital da fotografia, ainda antes da assunção massiva dos *apps* na contemporaneidade. É certo que os aplicativos apresentados até aqui não representam, de maneira evidente, a convergência construção-comunicação-significação, mas são indícios de um engajamento na tela que passou a regimentar a prática fotográfica, e que, agora, na era da portabilidade, vem sendo propagado esteticamente como consequência dessa breve trajetória que foi desenvolvida.

Reorquestrando a construção do imaginário

Como já dito, a hibridação câmera-rede, presente nos *gadgets* contemporâneos, exemplifica um interfaceamento digital que congrega os vetores da construção, comunicação e significação das fotografias. No universo dos *gadgets* e dos *apps*, os interfaceamentos digitais pautam-se por uma simplicidade e imediatização funcional, alheios à profundidade técnico-operacional que o Photoshop, mesmo em sua versão portátil, tende a exigir.

O *Photoshop*, ao ser também disponibilizado em versão para tablets e smartphones, deu um salto significativo em termos de simplificação. Primeiramente, como o *Photoshop Express*, e mais recentemente, como *Photoshop Touch*⁶. É importante notar que, tendo sido o *Photoshop* disponibilizado como um aplicativo portátil, a Adobe assume, portanto, a realidade de produção aliada à portabilidade e demonstra a pertinência dos investimentos no interfaceamento para os *gadgets*.

No entanto, o Photoshop, mesmo como *app*, ainda mantém seu aspecto de ferramenta de trabalho, sem adentrar no clima de espontaneidade e facilidade de produção que é típica nestas interfaces digitais portáteis.

⁶ É possível assistir ao vídeo de demonstração no link:
<http://www.adobe.com/br/products/photoshop-touch.html>.



Figura 5: Interface do *Photoshop Touch* em versão para o smartphone.

A conectividade em trânsito, permitida por tais dispositivos, incita a uma simplificação de suas interfaces, com o objetivo de atender a uma nova demanda no fazer fotográfico, que é a possibilidade da publicação da imagem em “tempo real”, ainda imersa na experiência cotidiana.

Definitivamente, as fotos já não servem tanto para guardar lembranças, nem são feitas para ser guardadas. Servem como exclamações de vitalidade, como extensões de certas vivências, que se transmitem, compartilham e desaparecem mental e/ou fisicamente (...) transmitir e compartilhar fotos funciona então como um novo sistema de comunicação social (FONTCUBERTA, 2012, p.32).

É o que ocorre no mais expressivo *app* fotográfico da atualidade, o *Instagram*. Criado em 2010, e com uma interface simples, esse *app* concretiza a convergência das interfaces tradicionais, criando uma nova lógica de articulação com as imagens fotográficas.

Neste novo contexto de produção simbólica, Afonso da Silva Júnior, no texto “Da fotografia expandida à fotografia desprendida: como o *instagram* explica a crise da *Kodak* e vice-versa” (2012), propõe análise oportuna, sobretudo ao destacar a presença do usufruto da “flexibilização das ferramentas de tratamento de imagem” deste aplicativo portátil (SILVA JUNIOR, 2012). Nesse ponto, o *Instagram* demonstra

absorver tendências estéticas da fotografia, tal como estas vêm sendo desenvolvidas e experimentadas pelas interfaces digitais dos grandes aplicativos.

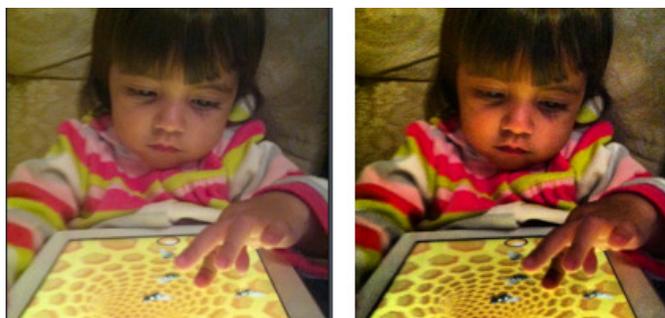


Figura 6: à esquerda, a imagem encontra-se sem a aplicação do filtro de contraste. À direita, a imagem com o filtro, que segue a mesma tendência estética que vem sendo praticada nos aplicativos mais complexos.



Figura 7: Interface do Instagram em um smartphone, com variações de intervenções estéticas, obtidas por algumas das opções de filtros (o app conta com 20 opções de filtros, fora os botões para desfoque, contraste e moldura).

Ao simplificar os processos de experimentação estética em suas imagens, o *Instagram*, por meio dessas ações pré-programadas, acessíveis a um simples toque (figuras 6 e 7), articula, num certo sentido, uma estratégia para garantir um mesmo repertório de intervenção e manipulação, a fim de permitir uma decodificação mais fluída entre seus usuários.

A percepção de tal “nivelamento” estético não deve ser entendida, portanto, como um cerceamento do potencial criativo, mas sim como uma forma negociada para a construção das trocas simbólicas. Nesse interfaceamento digital, o vetor da construção é facilitado, o que permitirá uma melhor articulação não só com o vetor da significação, mas também com o vetor da comunicação.

Mais especificamente em relação a este último, cabe a observação de que, se antes as interfaces tradicionais operavam sob o parâmetro da distribuição de fotografias, hoje, as fotografias são colocadas em circulação, tal como nos revela Silva Junior: um sistema de distribuição é centralizado, “mantém uma hierarquia rígida entre os participantes e tem como objetivo principal a entrega de produtos acabados e uniformes ao consumidor”, ao passo que, um sistema de circulação, “flexibiliza e coloca em crise a concepção de hierarquia” e “assimila a lógica descentralizada da própria rede” (2012).

Por tais razões, o *Instagram* sugere a reflexão: se a tecnoimagética ocupa um considerável espaço no orquestramento do imaginário, o que ocorre desde o surgimento da fotografia no século XIX, devemos supor um novo ponto de inflexão neste momento, sobretudo pelo fato de que, em *gadgets* fotográficos operando com seus *apps* (ou, quem sabe, *apps* operando por meio de *gadgets* fotográficos), vemos a possibilidade de “sintetizar em modelo operacional o regime visual do século XXI” (idem). Recentemente, o *Instagram* inaugurou a possibilidade de captura da imagem em movimento, aperfeiçoando ainda mais a sua aptidão para ser observado como uma importante interface de articulação com o imaginário.

E um potencial de reorquestramento desse mesmo imaginário, a ser atribuído a interfaces como o Instagram, reside na possibilidade que estas têm de confrontar a ideia de que a noção de imaginário possa preceder a existência da imagem, tal como podemos encontrar nas reflexões do pensador francês Michel Maffesoli:

Não é a imagem que produz o imaginário, mas o contrário. A existência de um imaginário determina a existência de conjuntos de imagens. A imagem não é o suporte, mas o resultado. Refiro-me a todo tipo de imagens: cinematográficas, pictóricas, esculturais, tecnológicas e por aí fora (Maffesoli, 2001, p. 76).

A convergência de interfaces tradicionais, promovida por interfaces digitais como o *Instagram*, permite que a lógica entre imagem e imaginário perca possibilidades de hierarquização ou de ordenação. O próprio Maffesoli reconhece que “o imaginário é alimentado por tecnologias”, onde “a técnica é um fator de estimulação imaginal”, sendo que, a partir de então, propomos vislumbrar a possibilidade de que a realidade tecnológica dos gadgets e apps atuem de maneira circular, facilitando a reversibilidade e

as relações na construção do imaginário, e não se baseando em imposições tal como ocorria junto às interfaces tradicionais.

Há, portanto, a possibilidade de se pensar as recentes interfaces digitais da fotografia como novas narrativas de construção, as quais, amparadas fortemente num potencial estético delineado por códigos próprios, dão forma a um contexto em que imagens tecnológicas e imaginário afinam-se numa articulação inédita na história da fotografia e seus próprios meios de construção, comunicação e significação.

Referências Bibliográficas

ADOBE. **Família Adobe Photoshop.** Disponível em <http://www.adobe.com/br/products/photoshopfamily.html>. Acesso em 01/09/2013.

BUITONI, D. H. S. **Fotografia animada no webjornalismo:** interfaces e multimídia. Disponível em <http://www.studium.iar.unicamp.br/27/04.html>. Acesso em 12/08/2013.

ENTLER, R. **Quanto de Photoshop?** Blogue Icônica. Disponível em <http://iconica.com.br/blog/?p=48>. Acesso em 20/09/2009.

FONTCUBERTA, Joan. **A caixa de Pandora:** a fotografi@ depois da fotografia. São Paulo: G.Gilli, 2012.

GREEN, J. **The art of storytelling:** Pedro Meyer's I photograph to remember. Disponível em <http://www.pedromeyer.com/galleries/i-photograph/state.html>. Acesso em 29/08/2013.

MICHEL MAFFESOLI, E.. Michel Maffesoli: o imaginário é uma realidade. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, no. 15, Vol.1. Porto Alegre: PUCRS, 2001. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3123/2395>. Acesso em 10/09/2013.

SILVA JUNIOR, José Afonso. **Da fotografia expandida à fotografia desprendida:** como o Instagram explica a crise da Kodak e vice-versa. Trabalho apresentado no GP Fotografia, IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2012. Disponível: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-1704-1.pdf>. Acesso em 19/08/2013.



SOUZA E SILVA, W. **Sobre imagens:** tecnologias invisíveis e a transparência do espetáculo. In: **Em Questão**, v. 17, n. 2. Porto Alegre: UFRGS, 2011, pp. 225-236. Disponível em <http://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/22132> . Acesso em 03/08/2013.

STARCK, Daniele. **A história do Photoshop:** o editor de imagens mais utilizado no mundo. Disponível em <http://www.tecmundo.com.br/photoshop/37907-a-historia-do-photoshop-o-editor-de-imagens-mais-usado-no-mundo.htm>. Acesso em 20/08/2013.