

Painéis fotográficos digitais: uma tipologia de experiências de interação em um diário fotográfico na Internet*

Norberto Kuhn Júnior**

Resumo

Propomos analisar o que estamos chamando de usos do fotográfico por parte de sujeitos usuários-produtores, nos ambientes midiático-digitais da rede mundial de computadores. Essa tecnicidade de Painéis Fotográficos Digitais e sua marca principal é constituição de experiências de interação fundadas em molduras visuais, geradas a partir da relação entre indivíduos, programas e aparelhos. Desenvolvemos o entendimento de que os Painéis radicalizam formas de mostração de experiências de interação, envolvendo os mais diversos conteúdos relativos à vida cotidiana e compondo forças de dinamização das ações cotidianas. Para isso, fizemos um estudo de caso do *UOL-fotoblog* propondo uma tipologia de experiências de interação geradas nesse ambiente de serviço de diários fotográficos da empresa brasileira Universo On Line – UOL.

Palavras-chave: Fotografia. Fotoblogs. Mídia-digital. Interação. Painéis fotográficos digitais.

Digital photographic panels: typology of interaction experiences in the worldwide network of computers

Abstract

We analyzed what we call the uses of photographic by a group of users-producers, in digital-media environments in the worldwide network of computers. This technicality Digital Photographic Panels and its main feature is the key to interaction experiences based on visual frames, generated from the relation among individuals, programs and devices. We developed the understanding that the

* Este artigo é parte das reflexões desenvolvidas na Tese de doutorado *Painéis fotográficos na Internet - um estudo sobre os fotoblogs como molduras de mostração* (KUHNS JUNIOR, 2008), apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

** É doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Professor e pesquisador do Centro Universitário Feevale – Grupo de Pesquisa em Comunicação e Cultura. E-mail: nkjunior@feevale.br.

Panels radicalize ways of showing interaction experiences, involving the most diverse contents related to daily life and arranging forces of dynamism in daily actions. Empirically, we made a studies' case of *UOL-photoblog*, proposing a typology of interaction experiences, generated in this environment of photo diaries services from the Brazilian company Universo On Line - UOL.

Keywords: Photo. Photoblogs. Digital-media. Interaction. Digital photographic panels.

Paneles fotográficos digitales: una tipología de las experiencias de la interacción en uno diario de fotos en la Internet

Resumen

Nosotros analizamos lo que llamamos las aplicaciones de fotográfico hechas por un grupo de usuario-productores, en ambientes de los digital-medios en la red mundial de computadoras. Esta tecnicidad de los Paneles Fotográficos Digitales y su característica principal es la llave a las experiencias de la interacción basadas en los marcos visuales, generados de la relación entre individuos, programas y dispositivos. Desarrollamos la comprensión que los Paneles radicalizan maneras de demostrar experiencias de la interacción, envolviendo el contenido más diverso relacionado con la vida de cada día y arreglando fuerzas del dinamismo en acciones diarias. Para esto, realizamos un estudio del caso de *UOL-fotoblog*, proponiendo una tipología de las experiencias de la interacción, generada en este ambiente de los servicios diarios de fotos de la compañía brasileña Universo On Line - UOL.

Palabras clave: Fotografía. Fotoblogs. Digital-medios. Interacción. Paneles Fotográficos Digitales.

Introdução

Estamos nos propondo a fazer apontamentos sobre composições fotográficas em diários fotográficos na Internet – fotoblogs –, com base em uma análise descritiva dos processos de emolduração (KILPP, 2003) implicados nessa modalidade de mostraçõ – por “mostraçõ” entendemos aqui a condiçõ de disponibilidade técnica de fazer coisas e pessoas objetos do olhar, criando panoramas que agem sobre as relações sociais (BERGER, 1999). Buscamos assim reconhecer de que forma determinados efeitos de sentidos sã produzidos nos usos realizados por sujeitos e que experiências sã acionadas pelo elemento fotográfico nessas composições que se produzem e se reproduzem sob condições pós-fotográficas

(SANTAELLA, 2003) em ambientes midiático-digitais. Este estudo está orientado pela proposta metodológica que consiste em analisar a tecnicidade da imagem em seu processo de uso, descrevendo os processos de emolduração nela implicados; consideramos sobretudo as ações e os programas que instauram tais processo como “gesto” (FLUSSER, 2002) “infográfico” (SANTAELLA, 2003).

Tomamos como objeto o caso do *UOL Fotoblog*, serviço de diário fotográfico da empresa Universo Online S.A. com sede na cidade de São Paulo, Estado de São Paulo, que, segundo o Ibope NetRatings, está entre os mais importantes portais de conteúdos e prestadores de serviços de Internet do Brasil e da América Latina.

A produção da imagem digital e o paradigma pós-fotográfico da imagem

A câmera fotográfica como uma máquina de produzir imagens marca o fim da exclusividade do artesanato nas artes e o nascimento das artes tecnológicas. A máquina encarna, fora do corpo humano, saberes técnicos, conhecimentos, habilidades desenvolvidas pelos seres humanos “ são extensões do seres humanos.

Com o desenvolvimento desses novos aparelhos de produção de imagem, novos princípios de visualidade passam a se afirmar mediante a gradativa e contínua desconstrução dos princípios de visualidade válidos desde o Renascimento. O ateliê, o cavalete e o sonho da natureza em estado puro dão lugar aos flagrantes (instantâneos) colhidos na rua e na vida mundana urbano-industrial (BERGER, 1999) e são tecnicamente reprodutíveis ao infinito. O texto “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica”, de Walter Benjamin (1969), é referência clássica para esta discussão.

A noção de mediação ajuda a compreender melhor o desenvolvimento desses novos princípios de visualidade. Santaella (2003, p.211) demonstra o quanto a mediação da tecnologia da fotografia e do cinema desloca o ponto de identificação do receptor para as “apresentações mediadas” que, para se reproduzir, utilizam algum meio tecnológico “ a fotografia, por exemplo. A autora conclui: “a mediação é algo inelutável”, e não há apresentação direta e viva; segundo esses autores, a genialidade de Benjamin esteve em perce-

ber “muito precocemente como a mediação tecnológica modifica o modo pelo qual passamos a ver todas as representações como mediadas, inclusive aquelas das artes auráticas”.

Para Santaella (2003, p.211),

toda relação do humano com a natureza e com sua natureza já é, de saída, uma relação mediada por signos e pela cultura. Essa mediação foi, desde sempre, uma condição imposta pelo cérebro do *sapiens sapiens* que nos levou inalienavelmente a habitar a biosfera nos interstícios dos signos e da sua resultante direta, a cultura. [...] Através do gesto e da fala, nas suas crias sígnicas, tais como escrita, desenho, pintura, o cérebro foi se estendendo para fora do corpo, amplificando sua capacidade sensória e intelectual.

Essas formas de mediação revelam uma história sígnica, que Santaella (2003, p.211) chama de semiose humana: “desde sempre e continuamente, [a nossa espécie] tem povoado a biosfera com rebentos extrassomáticos, os signos, imprimindo sobre a natureza as marcas do crescimento do seu cérebro”.

O tratamento infográfico da imagem é apenas uma das expressões da cultura digital abordada por Santaella, mas desempenha função de princípio axial, tanto para o entendimento das novas formas de sociabilidade como para o entendimento das artes. Essa cultura digital se refere às novas conformações sociais em que a presencialidade está cada vez mais indissociada do ciberespaço; se refere a uma “realidade multidimensional artificial ou virtual globalmente em rede, sustentada e acessada pelo computador”, em que os humanos podem interagir: novos princípios de visualidade são estabelecidos (criados na fronteira do real e do virtual) e “não tocam apenas a superfície e a aparência das imagens. Elas trazem consequências epistemológicas, pois muda com elas o modo de representação das coisas” (SANTAELLA, 2003, p.141).

O princípio da digitalização – homogeneizar a diversidade de formas de informação em cadeias sequenciais de 0 e 1 – não só intensifica ao extremo a reprodutibilidade, o armazenamento, a transmissão e a exibição de imagens, de áudio e de texto, mas produz, segundo a autora, uma cultura para além da representação, em que as imagens não mais se referirão ou farão mediação de uma

realidade socialmente dada; ao contrário, as imagens serão virtualmente a realidade. Em outras palavras, “o *sensorium* humano está engajado em um ambiente eletrônico que se tornará ‘virtualmente’ indistinto das realidades sociais e materiais que as pessoas habitam ou desejam habitar” (SANTAELLA, 2003, p.143).

A interpenetração das imagens se constitui no estatuto mesmo da imagem contemporânea. Por exemplo, a fotografia importou “procedimentos pictóricos”, e estes adquiriram “traços estilísticos” da fotografia; serão igualmente levados à computação gráfica: a infografia. No entanto, do mesmo modo que a fotografia revolucionou o mundo da pintura, a infografia está revolucionando o mundo da fotografia.

A fotografia tem uma base material de natureza química (a emulsão fotográfica) produzida industrialmente. Portanto, é preexistente à intervenção do fotógrafo, que é responsável, no ato fotográfico, por controlar a intensidade de luz que deixará sua grafia sobre essa base material. Os processos fotográficos ligados a essa base material “e isso dependente da mecânica dos aparelhos (a câmera)” vêm sendo “alargados” pelo uso de câmeras eletrônicas e digitais, de escâneres, de programas especializados em processamento, armazenamento, transmissão e exibição de imagens “agora produzidos a partir de um novo princípio: a digitalização” (SANTAELLA, 2003, p.139-140).

Os grãos químicos que reagem à luz são convertidos em seqüência de dígitos, tornam-se *pixels* digitais. Os processos digitais estão situados entre o “olho da máquina” (lentes óticas) e a impressão; entre essas duas pontas, a imagem se transforma em informação computacional (processada por um computador) e, portanto, não apresenta mais o referente fotográfico tradicional. É assim que um corpo mimético e indicial, gerado a partir de um registro físico, é “transmutado em dados simbólicos”, de onde surge um novo corpo, o corpo infográfico resultante de grafias informacionais. Assim, a infografia está revolucionando o mundo da fotografia e produzindo uma cultura para além da representação, em que desaparece o referente “corpo humano” e surge o “corpo pós-humano” (SANTAELLA, 2003, p.300).

Assim, segundo Santaella (2005), configura-se o paradigma pós-fotográfico ou gerativo, em que as imagens são derivadas de uma

matriz numérica e produzidas por técnicas computacionais (*pixels* visualizados sobre uma tela de vídeo ou impressora). A imagem infográfica é, portanto, uma imagem sintética, um abstrato simbólico, uma realidade numérica que apresenta sua forma visual por meio dos *pixels*. O *pixel* é controlável e modificável por estar ligado a uma matriz numérica totalmente penetrável e disponível.

O suporte dessas imagens sintéticas resulta de um casamento entre um computador e uma tela de vídeo, mediados por operações abstratas. O computador opera sobre um abstrato simbólico: a informação. O agente da produção é um programador cuja inteligência visual se realiza na interação com os poderes da inteligência artificial; daí a imagem sintética estar em perpétua metamorfose.

O processo de produção das imagens pós-fotográficas é triádico, pressupondo três fases interligadas, mas delimitadas. O processo de produção da infografia se desenvolve nas seguintes etapas: a) o programador constrói o modelo de um objeto em uma matriz de números; b) a matriz numérica deve ser transformada de acordo com outros modelos de visualização; c) o computador traduzirá essa matriz em *pixels* para tornar o objeto visível na tela do computador.

Uma vez armazenada na memória do computador, a imagem estará disponível e poderá ou não ser transferida para outros computadores. Dadas essas características, temos que tais imagens sofrem pouco as restrições do tempo e do espaço.

Ainda quanto ao meio de produção e suas consequências sobre as imagens, temos as imagens pós-fotográficas fundadas nas simulações por modelização mediante as variações de parâmetros de um objeto ou situação dada: a imagem-matriz resulta das capacidades de manipulação de um modelo cujo abstrato simbólico pode funcionar como imagem-experimento. Está, portanto, baseada em um sistema perito, na capacidade de cálculo para a modelização, na habilidade de intervir sobre os dados. O agente manipulador é o programador informático.

Se, para Santaella (2005), a simulação numérica exclui qualquer centro organizador na produção da imagem sintética, temos que os painéis fotográficos digitais (os fotoblogs) surgem como centro organizador dos seus usos.

Para uma análise dos painéis fotográficos digitais: molduras, gesto fotográfico e gesto infográfico

Entendemos os fotoblogs como um produto de empresa tecnoinformacional, constituída no âmbito de uma cultura midiático-digital e associada àquilo que Castells (1999) denominou de capitalismo informacional, cuja materialidade visual está determinada pela relação entre distintos níveis moldurais (processos de emolduramento). Temos aí uma ambiência de significação em que operam forças de demarcação de conteúdos significativos que entendemos como dinamizadoras de uma ethicidade específica. Tal ethicidade se faz visível, se realiza mediante paisagens que emergem na tela do computador, uma coleção de imagens fotográficas digitais (ou infográficas) constituída a partir de múltiplos acionamentos moldurais sobrepostos, que estamos denominando de painéis fotográficos digitais.

Para analisar os painéis, tomamos como ponto de partir a noção de molduras visuais de Susana Kilpp (2003). Moldura se define pela capacidade de instituir, sobre as paisagens, limiares significativos, ou seja, partes dotadas de sentidos éticos e estéticos, sendo essa capacidade relativa às historicidades dos sujeitos (experiências dos sujeitos socioculturalmente constituídos).

Partindo desse conceito geral, estamos entendendo por moldura toda e qualquer forma/conteúdo sígnico (visual ou audiovisual) que se realiza na capacidade ou força de demarcação de espaços ou circunstâncias de realização de conteúdos significativos; por molduração entendemos o exercício (intencionalidades) dessa capacidade de produzir e promover signos de contenção de signos.

Trazida para nosso contexto de análise, moldura é um demarcador de ambiências de significação cuja materialidade infográfica assume variadas formas, texturas, volume, cores, movimentos, sonoridades. Por meio dessas materialidades infográficas são enunciados sentidos que, por sua vez, são agenciados no interior de processos digitais de produção e de recepção – processos de construção intelectual para se fazer visto e construir um ponto de vista.

Chegamos, então, à compreensão de que os fotoblogs são uma coleção de quadros infográficos, que estamos denominando de painéis fotográficos digitais. Os painéis são digitalmente constituídos, e apenas sob essas condições é que podem se realizar: constituem-se de emolduramentos de imagens sintéticas materializadas visualmente em feixes luminosos na tela de um computador. Pautados pelo paradigma imagético pós-fotográfico (SANTAELLA, 2005), resultam do *gesto infográfico*¹ em que operam diferentes dispositivos e programas, processos que estamos chamando de molduração infográfica. Seu suporte, portanto, resulta da associação entre um computador e uma tela de vídeo, mediados por operações abstratas de programas informáticos disponibilizados por aparelhos mediadores.

Para chegar à constituição técnica dos painéis como molduração infográfica, estamos associando a essa ideia as noções de aparelho e programa de Flusser (2002). Considerado por Flusser o modelo para todos os aparelhos da atualidade, o aparelho fotográfico exerce a atividade de produzir, armazenar e manipular os símbolos. O que caracteriza o aparelho é o fato de estar programado, e as fotografias são realizações de algumas das potencialidades inscritas no aparelho. O fotógrafo é o funcionário que não apenas joga com o aparelho, mas contra ele, procurando esgotar o programa nele inscrito. Para Flusser, o sujeito encontra-se dentro do aparelho: sujeito e aparelho se confundem.

Ao portal provedor de internet, como uma “fábrica” no sistema industrial midiático, corresponde a dimensão estrutural do aparelho; este constitui-se, desde fora, por metaprogramas (macromolduras, relativas aos negócios dessa indústria midiática) que programam outros programas que se realizam como produto em forma de serviços, que denominamos de programa de serviço. Assim, nos direcionamos para o interior de distintos níveis moldurais que fazem

¹ Adotamos a noção de *gesto infográfico* para se referir aos jogos entre sujeito e dispositivos fotográficos implicados nos procedimentos digitais, *infográficos*, como denomina Santaella (2003). Essa noção é uma derivação da ideia de *gesto fotográfico* tal como emprega Flusser (2002), que se define pela relação entre fotógrafos-fotografados mediados por *aparelhos* – dispositivos e procedimentos fotográficos físico-analógicos.

conter desde os interesses da “fábrica” (replicam programáveis) aos interesses dos sujeitos que com ela “jogam”. Um desses programáveis é o programa de serviço de diário fotográfico que, no ambiente da “fábrica” UOL, denomina-se *UOL Fotoblog*.

Dáí o nascimento do termos aparelho-provedor, para se referir à realidade do portal de conteúdo e provedor de Internet UOL; do termo programa de serviço, para se referir ao serviço de diário fotográfico *UOL Fotoblog*; e do termo usuário-produtor, para se referir à dupla função dos sujeitos nas relações desenvolvidas com o aparelho, no processo de molduração dos painéis. Esses termos exercem a função de analisadores/descriptores no estudo que aqui se propõe e estão sistematizados no Quadro 1, a seguir.

Quadro 1 – Termos analisadores e seus objetos correspondentes

Termo analisador	Objeto
Aparelho-provedor	Portal de conteúdo e provedor de acesso à Internet – Universo On Line
Programa de serviço	Serviço de diário fotográfico – UOL Fotoblog
Usuário-produtor	Sujeitos que operam o serviço de diário

As molduras são dimensões operativas – expressões tecnológicas – do aparelho-provedor, onde estão implicados tantos os múltiplos desdobramentos comunicacionais e informacionais quanto as condições de programação rígida que fundam os dispositivos. Nesse espaço-meio do *hardware* convergem produção, uso e transmissão onde jogam as liberdades dos usuários-produtores por meio de programações flexíveis, por sua vez expressos nos conteúdos (a mensagem) fotográficos realizados nos painéis.

O seu armazenamento se dá por meio de um espaço de memória em um computador remoto (ou vários), cuja dimensão física é medida abstratamente por meio de unidades de *bytes*; esse espaço

é adquirido mediante contrato legal (com custo ou sem custo) entre sujeitos individuais e aparelho-provedor de Internet.

A reprodutibilidade dos painéis – entendida como capacidade de preservação e de extensão das suas condições de existir – está associada à amplitude de sua visibilidade, o que depende das condições técnicas, indissociadas de armazenagem e transmissão. Nesses termos, “acessar” nada mais é que do que disparar conexões entre indivíduos, situados na rede global de computadores, para o trânsito de dados armazenados. Acessar é uma operação de acionamento de programas informáticos que sincronizam transmissão e armazenagem de dados entre computadores – identidades (IPs) eletrônicas – ligados às redes infográficas – rede de computadores. Tais acionamentos são operações individuais, mas podem ser realizadas por muitos indivíduos ao mesmo tempo, e em qualquer lugar no globo, desde que se esteja conectado a um dispositivo eletrônico (computador, rádio, televisão, telefone) dotado desses programas de acionamento.

As imagens que compõem os painéis derivam de uma imagem-matriz (digital ou mesmo analógica) que, uma vez comutada – tornada abstrata –, será uma imagem em perpétua metamorfose: sempre suscetível aos jogos experimentais entre sujeito e possibilidades dos programas informáticos.

O agente usuário-produtor dos painéis é um programador cuja perícia se realiza na interação com os “poderes da inteligência artificial” (programadores que operam no âmbito dos aparelhos-provedores). Dessa interação resultam as molduras internas que ditam os limites da ação do sujeito (de produção e uso) e do programável no domínio do aparelho-provedor de Internet.

O agente usuário-produtor dos painéis também joga com o aparelho e, nesse sentido, os painéis também se constituem da interação entre sujeitos usuários e programas, fazendo do usuário, nas operações de uso, o seu produtor: a materialidade visual de um painel resulta de acionamentos de molduras arbitrados pelo usuário, na medida mesmo em que realiza a sua imersão nos interiores das molduras que ele mesmo acionou.

Sobre a composição moldural dos painéis e a dimensão das molduras internas como espaços de experiências de interação

A composição moldural dos painéis é dada por um conjunto de componentes e condições técnicas – programas de mostração – que dizem respeito à realização do conteúdo ou do serviço. No caso dos fotoblogs, refere-se aos programas próprios do serviço de diário fotográfico por meio dos quais as coleções de fotografias e imagens digitais adquirem objetividade visual. Nessa dimensão, revelam-se os jogos de determinações que os experimentos visuais (desenvolvidos pelo usuários) estabelecem com o aparelho-provedor (UOL) e com o que nele está programado como estrutura de um produto midiático (*UOL Fotoblog*).

Sistematizamos aqui os resultados obtidos em um estudo de caso que realizamos aos ambientes dos fotoblogs, disponíveis para acesso no portal e provedor de Internet UOL². Consideramos como porta de acesso aos fotoblogs aqueles considerados “destaques do público”, mediante um sistema de indicação dos próprios usuários do *UOL Fotoblogs* e que estavam ativos no período de novembro de 2005 a março de 2008, e seguimos acessando fotoblogs ao acaso, seguindo a proposta metodológica da observação casual (LORITE, 2000). Isso nos propiciou controle perceptivo da heterogeneidade do material que tínhamos à disposição e, ao mesmo tempo, possibilitou testar a tipologia de usos que estávamos desenvolvendo, no processo mesmo da sua construção.

Como tratamos anteriormente, tecnicamente cada moldura é uma representação infográfica, manifesta/expresa visualmente em imagens ou texto, que ocupa espaço digital acessado sob forma de endereço eletrônico. Compõe uma ethicidade digital cuja ambiência se constitui como propriedade no mercado midiático, produtora de programa de serviços, acessados mediante contratos comerciais legais.

Um único fotoblog, em diferentes postagens, pode trazer imagens fotográficas abordando os mais diversos temas. Essa tendência de pulverização temática é empiricamente confirmada por meio do

² Para mais detalhes desse estudo, ver KUHN JUNIOR, 2008.

sistema de “busca por temas”, disponibilizado pelo próprio serviço a partir da classificação proposta pelo usuário-produtor no momento em que cadastra o seu fotoblog no *UOL Fotoblog*. São cerca de 338 temas subdivididos nas seguintes categorias: Corpo e Saúde, Crianças, Diversão e Arte, Economia, Educação e Pesquisa, Empregos e Carreiras, Esportes, Estados, Países e Regiões, Filosofia, Geral, Jogos, Mundo Digital, Política, Religião, Sexo, Shopping, Sociedade, Veículos, Viagem (*UOL FOTOBLOG*).

Conscientes dessa diversidade de assuntos e temas retratados fotograficamente, optamos por configurar uma tipologia analítico-descritiva dos fotoblogs, não centrada no seu conteúdo temático, mas em demarcações moldurais visuais, que apontasse para determinados enquadramentos de usos e efeitos de uso (FERRARA, 1981; 1993) que denominaremos de funcionalidades³ significativas. Ou seja, nos voltamos às modalidades de experiência de interação e de dinamização geradas a partir desses usos.

Para esse exercício de análise, adotamos as reflexões sobre funções sógnicas indicial, icônica e simbólica da fotografia a partir de LEFEBVRE⁴ (s.d.). Em “La photo, l’indice, et le vague”, o autor discute essa tensão entre as funções indicial, icônica e simbólica da foto. Segundo Lefebvre, não é possível limitar as operações sógnicas da fotografia a apenas uma de suas dimensões (a sua natureza indicial ou icônica). Ao reduzir a fotografia a uma das suas funcionalidades – à função indicial, por exemplo –, se estaria, segundo Lefebvre, perdendo o aporte potencial da fotografia para o conhecimento do mundo. Qualquer uma das dimensões sógnicas do objeto fotográfico só opera suas funções implicada na totalidade do processo sógnico comunicativo, pois sempre “reserva” para outros signos a determinação de significados. Por isso, para esse

³ A noção de *função* aqui é empregada no sentido de atribuições (de instituição ou grupo) associada ao *habitus*, relativas, portanto, não a uma condição de natureza (natural), mas a posição dos sujeitos no campo das relações, portanto socialmente constituídas (BOURDIEU, 1996).

⁴ Martin Lefebvre, “La photo, l’indice, et le vague” (Manuscrito, s.d.2). Ver também: “Cet n’est pas une pipe(rie): bref propos sur la semiotique et l’art de Magritte” (2009).

autor, a semiose deve estar fundada em uma lógica pragmática dos usos e da semiotização, e não na natureza do meio.

No entanto, para nós, uso e natureza do meio estão reunidos sob a noção de moldura; devemos lembrar que essa dupla determinação icônico-indicial aberta à interpretação (simbolização) está contemporaneamente sob essa nova matriz imagética, que Santaella (2003; 2005) denomina de infográfica. Aí vemos tecnicamente dissolverem-se os atributos clássicos da autoridade fotográfica de representação do real, quais sejam, a iconicidade e a indicialidade. Aquilo que se vê em uma foto, agora, na era digital, pode ser que nunca tenha existido. Não há referente real que se pareça com o que se vê; o referente não indica nenhum sujeito, nem tempo, nem espaço que um dia tenha existido senão virtualmente. Mas, então, como operam sentido?

Mesmo diante desse “esvaziamento” icônico-indicial dado pela condição de natureza digital, os fotoblogs, nos seus modos de uso das fotos, parecem preservar sua competência indicial e analógica, como se lhes fossem naturais, sustentando tanto uma crença na realidade da fotografia (preserva-se a ideia do “ver para crer”) quanto uma crença pura nelas mesmas (simplesmente “crer no que vê”). Temos aí “formas sutis de hibridização”: simulações computacionais e imagens fotográficas apresentam-se como imitação do fotográfico indicial, em que as imagens digitais extraem sua legitimidade dessa imitação da função signica do fotográfico, que deverá permanecer como contraponto de segurança na leitura das imagens no contexto dos painéis fotográficos digitais.

Nessa busca por compreender as operações de significação geradas pelas fotografias e imagens digitais nos painéis fotográficos na Internet, seguimos as reflexões de Lefebvre e mantivemos presente o entendimento de que o objeto fotográfico se constitui no tensionamento icônico-indicial e, desde aí, faz solicitar a sua interpretação, inserindo-se no mundo simbólico – dos entendimentos social e culturalmente partilhados. Assim, dividimos os painéis em três grandes grupos moldurais, segundo sua funcionalidade, ou seja, segundo o seu papel (em termos de geração de efeitos de sentido) na molduração de usos das imagens fotográficas, em que estão implicadas as experiências de interação entre agentes usuários-produtores.

Consideramos o seguinte: a) relações entre sujeitos e imagens nos painéis fotográficos geradas pelo partilhamento de experiências dos referentes (nesse caso os sujeitos e suas experiências diretas constituem o foco da mostração nas imagens fotográficas – o foco na fotografia-índice está no fundamento dos processos interacionais); b) relações entre sujeitos e imagens nos painéis fotográficos geradas pelo partilhamento de qualidades dos conteúdos representados (o que está no centro de mostração são qualidades); e c) relações entre sujeitos e imagens nos painéis fotográficos geradas pelo partilhamento de qualidades dos conteúdos fotográficos, associadas à experiência/perícia fotográfica do autor (o que está no centro da mostração é o próprio ato fotográfico).

Os casos típicos de molduras funcionais de partilha de experiências

Nesse caso típico, os sujeitos aparecem nas imagens fotográficas como seus referentes, e integram e constituem interações com aqueles que acessam as imagens à medida que compartilham experiências concretas, diárias. Traços concretos de um mundo que se apresenta por sua objetividade são mostrados como evidências empíricas da vida cotidiana; a fotografia indica coisas ou sujeitos presentes ou ausentes. Por isso, dizemos que os processos de interação estão predominantemente ligados à força indicial das imagens fotográficas partilhadas, para então ingressarem em circuitos de interpretação.

Integram estes casos:

- a) Os *fotoblogs* que documentam o cotidiano e constituem memórias familiares ou institucionais – pessoas são retratadas em seus lugares de vivência cotidiana (de residência), a casa, a escola, o trabalho, o lazer – Nessa modalidade típica de painel, os conteúdos (uma visita a um familiar, o nascimento de um bebê, um jantar entre amigos) estão sendo significados pelo olhar de quem, direta ou indiretamente, está implicado no gesto fotográfico que irá compor o painel. No entanto, se tomado pelos seus conteúdos, nos deparamos com uma variação infinita de possibilidades, por isso nos remetemos não ao

conteúdo da experiência em si, mas ao fato de esse conteúdo vivencial se revelar significativamente na própria condição da experiência fotograficamente vivida, junto aos referentes (geralmente amigos, familiares, colegas de trabalho e de escola), emoldurada nos painéis. A força com que as imagens nos lançam para exercício perceptivo depende, efetivamente, mais da mobilização dos indicativos das experiências vividas entre fotógrafo-fotografado (de ter participado diretamente das circunstâncias de tempo/espço retidas na imagem), redefinidas pelos limites moldurais dos painéis, do que de qualidades ligadas aos conteúdos das imagens ou mesmo do reconhecimento das experiências autorais nelas implicadas.

- b) Molduras de documentação e memória de deslocamentos espaciais (viagens, passeios e expedições) – Operando nessa mesma perspectiva de documentação e memória, pessoal ou institucional, temos os diários fotográficos que retratam experiências de deslocamento espacial, como viagens, passeios, migrações e expedições. Aqui, também, a força de ação dos emolduramentos visuais reside em nos lançar para exercício perceptivo e interpretativo das experiências vividas entre fotógrafo-fotografado, portanto está fortemente ligada à mobilização dos indicativos dessas experiências.

- c) Molduras de experimentações narcíseas ou retratismo – Aqui, também, a força de ação dos emolduramentos visuais reside em nos lançar para exercícios perceptivos e interpretativos das experiências vividas entre fotógrafo-fotografado, portanto está fortemente ligada à mobilização dos indicativos dessas experiências. No entanto, a mostra fotográfica predominante nessa modalidade de painel extrai forças de significação da experiência fotográfica exclusivamente centrada no oferecimento do “eu narcísico” para o olhar do outro. Tais experimentações narcíseas constituem um caso típico de apresentação de um “eu idealizado”, dado a ver, atualizando o retratismo renascentista (BERGER, 1999).

Os casos típicos de molduras funcionais de partilha de qualidades

Esse grupo se refere às imagens fotográficas cujo foco da mostração não está diretamente relacionado à visualização dos seus sujeitos produtores-usuários ou suas experiências, ou seja, nesses casos os sujeitos geralmente não aparecem nas imagens fotográficas como seus referentes, não se mostram diretamente por meio da fotografia e não indicam necessariamente vivência concreta de alguma experiência fotograficamente demonstrada.

Os processos de interação entre os sujeitos (entre quem mostra e quem vê) estão quase exclusivamente centrados no compartilhamento de qualidades imediatamente tornadas visíveis pelas imagens fotográficas. Tais processos dependem predominantemente da força icônica e simbólica da fotografia para que tais qualidades sejam disparadas e passem a fundar processos de interação, por compartilhamento não de experiências concretas indicadas pela imagem, mas de qualidades coladas à imagem, perceptivamente significadas, que deixam vagas as suas explicações abrindo-as (tal como os índices o fazem, segundo Lefebvre) a processos interpretativos (ferramentas de conhecimento).

Nesses casos, entendemos, a força de significação que vai operar as interações resulta mais dos apelos iconográficos das imagens partilhadas do que das indicialidades reveladoras das vivências concretas dos referentes. De modo geral, há uma dissolução tanto dos referentes fotográficos quanto da autoria da imagem fotográfica. Essa dupla dissolução de atributos fotográficos, típicos do gesto fotográfico clássico, faz com que as forças significativas tenham sua realização deslocada dos espaços e das circunstâncias experimentadas na relação fotógrafo/fotografado, para se realizarem exclusivamente nos ambientes digitais como “painel fotográfico”. Integram essa modalidade os seguintes casos:

- a) Colagens fotográficas e colecionismos temáticos – por meio desta modalidade de painel, amplamente difundida, o usuário-produtor funda interações pela revelação e pelo compartilhamento de gostos. Esses gostos são associados a objetos, pessoas, seres animados e inanimados, conformando

extensas e variadas coleções de imagens. Nessa modalidade, o que menos importa é a autoria das fotografias; o foco da interação está na autoria da coleção levada à mostra pelo painel e na capacidade do seu produtor em reunir fotografias e imagens digitais em torno de um gosto ou desejo. As fontes podem ser próprias (autorais) e obtidas fora da ambiência da *web* – originadas, portanto, do gesto fotográfico clássico (sendo posteriormente encaminhadas para o interior das molduras do programa de serviço); mas também podem ser diretamente obtidas das redes infográficas, ou seja, coletadas na *web* ou em outros fotoblogs, dando a elas novos tratamentos e arranjos.

- b) Molduras publicitárias – Estes painéis estão associados à enunciação de serviços, objetos e produtos das mais diferentes naturezas. Sempre vêm acompanhados de molduras de interação, como número de telefone, endereço eletrônico, endereço residencial, além das molduras interacionais como comentários de pessoas que acessaram/compraram produtos anunciados. Essas molduras interacionais compõem e fazem operar mecanismos de confiança que variavelmente dão sustentabilidade aos laços estabelecidos no domínio dos painéis.
- c) Iconografia midiática – Assumem esta modalidade típica os casos dos painéis que fundam experiências de interações em torno do compartilhamento de gostos e qualidades colados a pessoas e coisas cuja condição de realização da sua existência depende da midiaticização dessas qualidades (por isso lhes chamamos ícones midiáticos), como jogadores de futebol, grupos musicais, atores de filmes ou novelas, personagens de desenhos animados, entre outros. A esses personagens corresponde adequadamente a noção de *persona* (KILPP, 2003); as *personas* são esses personagens que se realizam midiaticamente, e os *painéis* se colocam como um espaço de convergência midiática eficiente na reprodução visual dessas *personas*.

Os casos típicos de molduras funcionais de partilha de qualidades implicadas no gesto fotográfico/infográfico

Um terceiro grupo de moldura funcional se refere àqueles casos específicos de painéis fotográficos digitais em que as relações entre sujeitos e imagens, e os processos de significação daí resultantes, estão predominantemente associados à experiência fotográfica do autor (associados à autoria fotográfica derivada tanto ao gesto fotográfico clássico quanto de manipulação infográfica).

1. Pictorialismo infográfico – Temos aqui composições visuais dos mais variados temas, estilos e padrões artísticos. Denominamos de pictorialismo infográfico pela referência, *in continuum*, à arte pictórica (BERGER, 1999), pós-fotograficamente constituída, sob efeito das manipulações digitais (infográficas). Muito embora saibamos que todo material, uma vez digitalizado, possa sofrer tal ordem de manipulações, nos casos que aqui apresentamos elas assumem centralidade justamente pela força que operam na composição dos sentidos, criando jogos e poéticas visuais. Nesses casos, estamos entendendo que o “gesto fotográfico clássico”, nos termos de Flusser, é extrapolado. Esse conceito refere-se à relação entre os automatismos inscritos em dispositivos/aparelhos fotográficos e às intenções humanas (de fotógrafo e fotografados) implicadas na produção de imagens. Aqui, nos limites moldurais dos painéis fotográficos, a relação estrita entre aparelhos fotográficos e fotógrafo/fotografados perde força nas operações de significação. Esse deslocamento de centros de ação significativa – do gesto fotográfico (da relação fotógrafo/fotografado) para manipulações infográficas – se realiza graças à capacidade gerada nessas imagens (pelas relações entre sujeitos, aparelhos e programas nelas implicadas) de se constituir simbolicamente *como* fotografia, mesmo que sua realização, nos painéis, seja de natureza infográfica. É justamente esse exercício que garante a condição de “fotográfico” a essas composições visuais típicas, que aqui estamos denominando de pictorialismo infográfico.

2. Pictorialismo fotográfico – Já o que estamos entendendo por pictorialismo fotográfico são os casos em que a realização funcional dos painéis fotográficos digitais depende da associação de princípios fotográficos e infográficos (associação entre dispositivo-fotógrafo/fotografado mediada por manipulações digitais). Aqui, os ensaios fotográficos que compõem os painéis tratam de demonstrar e reforçar a autoria fotográfica, seja amadora ou profissional, nos revelando as relações fundantes do gesto fotográfico de Flusser, em detrimento de manipulações infográficas. Embora seja evidente o aspecto indicial dessa modalidade de painel, ou seja, o painel indicar as qualidades da experiência fotográfica vivida pelo fotógrafo, essa força indicial não supera a força com que as imagens nos lançam para o exercício perceptivo. Aqui aparecem as fotografias que apelam para sensibilidades intimistas e sociais; é comum virem acompanhadas de fragmentos de textos (letras de música, poesia) e até mesmo de música. No entanto, diante dessas imagens, somos efetivamente mobilizados muito mais por sentimentos ligados à superfície das imagens, planos e enquadramentos, reveladores das qualidades autorais implicadas no gesto, do que pelo reconhecimento das experiências vivenciais nelas indicadas.

Conclusão

Tratamos de analisar a tecnicidade da imagem, o “fotografável” que nos é revelado nas molduras internas dos painéis fotográficos digitais. Deslocamos nosso olhar para a constituição do fotográfico no âmbito dos fotoblogs em particular e tratamos de compor uma tipologia de análise que nos permite analisá-los em seus processos de uso.

As operações de acesso, visualização e desenvolvimento são ativadas pelo usuário-produtor, sempre nos limites das molduras de serviço constitutivas do próprio aparelho-provedor – no caso, o *UOL Fotoblog*. Igualmente, nesses limites técnicos é que cada

fotoblog pode ambientar experiências de interação, seja atraindo olhares para os seus próprios quadros fotográficos, seja relacionando outros fotoblogs (por meio das molduras “*fotoblogs favoritos*” ou “*fotoblogs comunitários*”), destacando experiências de interação pela composição múltipla de quadros visuais, os painéis.

Tais experiências de interação são relativas à densidade de mostração de cada fotoblog particular, bem como dos seus usos experimentais que fazem surgir, a cada momento, um novo fotoblog – mesmo que este não passe de uma única unidade de mostração, com apenas uma única imagem fotográfica. É também a imaginação do usuário-produtor, por meio de experimentações e jogos visuais com os limites do programa de serviço, que gera as experiências de interação. Assim, o que está para ser visto, o que está para os desejos e, por isso, está igualmente para as experiências de interação resulta do acionamento dos sujeitos usuários, produzindo movimentos indeterminados e imprevisíveis de abertura e fechamento de quadros fotográficos, encadeadores de fragmentos visuais que se sobrepõem ou são arranjados (distribuídos) lado a lado, legendados ou datados, comentados ou não por outros usuários.

Nesses termos, produção e uso, olhar e interações produtivas integram-se em uma única operação (uma organicidade cibernética) criativa que faz nascer os painéis fotográficos digitais e, como objeto pós-fotográfico, é signo da metamorfose e porta de entrada para o mundo virtual (SANTAELLA, 2005) e conformação de uma nova ethicidade, de natureza midiático-digital.

Referências

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, Luiz Costa (Org.). *Teoria da cultura de massa*. Rio de Janeiro: Saga, 1969. p. 203-238.

BERGER, John. *Modos de ver*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

BOURDIEU, Pierre. *Razões práticas: sobre a teoria da ação*. São Paulo: Papirus, 1996.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

FERRARA, Lucrecia D´Aléssio. *A estratégia dos signos*. São Paulo: Perspectiva, 1981.

_____. **Um olhar periférico.** São Paulo: EdUSP, 1993.

FLUSSER, Vilém. **A filosofia da caixa preta.** Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

KILPP, Suzana. **Ethicidades televisivas.** São Leopoldo: Unisinos, 2003.

KUHN JUNIOR, Norberto. "Ctrl+Alt+Del" – Semiose do pós-humano para reiniciar [resenha]. In.: **REVISTA FRONTEIRAS: estudos midiáticos**, São Leopoldo (Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Unisinos), v. 7, n.2, maio/ago. 2006.

_____. **Painéis fotográficos na internet: um estudo sobre os fotoblogs como molduras de mostraçãõ.** 2008. 174 f. Tese (Doutorado) – São Leopoldo, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação.

LEFEBVRE, Martin. **Cet n'est pas une pipe(rie):** bref propos sur la semiotique et l'art de Magritte. Université Concordia, Montreal. Disponível em : <<http://imagesanalyses.univ-paris1.fr/ceci-pipe-bref-41.html>>. Acesso em: 24 abr. 2009.

_____. **La photo, l'indice, et le vague.** Université Concordia, Montreal. (s.d. Manuscrito).

LORITE GARCIA, Nicolás. **La observación casual:** una propuesta para el estudio de las transformaciones socio-mediáticas. Encontro Internacional de Investigadores de comunicaciõn. Santiago de Chile: ALAIC, 2000.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano:** da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003. 359 p.

_____. Os três paradigmas da imagem. **O fotográfico.** 2. ed. São Paulo: Hucitec, 2005. 349 p.

UNIVERSO ON LINE. Portal de conteúdos e provedor de Internet. Disponível em: <<http://www.uol.com.br/>>. Acesso em: 5 abr. 2009.

UOL FOTOBLOG. Serviço de diário fotográfico do portal de conteúdos e provedor de internet UOL. Disponível em <http://fotoblog.uol.com.br/>. Acesso em: 5 abr. 2009.