



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

RAFAEL CAVALCANTE VASCONCELOS

Tecnologicamente Humano:
a manipulação fotográfica como potencializadora dos sentidos

Caruaru
2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

RELATÓRIO CIENTÍFICO

Tecnologicamente Humano:
a manipulação fotográfica como potencializadora dos sentidos

RAFAEL CAVALCANTE VASCONCELOS¹

Caruaru

2023

¹ Graduando em Comunicação Social pela UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. E-mail: rafael.cavalcantev@ufpe.br

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Vasconcelos, Rafael.

Tecnologicamente Humano: a manipulação fotográfica como
potencializadora dos sentidos / Rafael Vasconcelos. - Caruaru, 2023.
61 p. : il.

Orientador(a): Marcelo Machado Martins

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Comunicação Social, 2023.

Inclui referências, anexos.

1. Comunicação. 2. Fotografia. 3. Tecnologia. I. Martins, Marcelo Machado .
(Orientação). II. Título.

770 CDD (22.ed.)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os servidores e colaboradores da UFPE – CAA, em especial do Curso de Comunicação Social que direta ou indiretamente afetaram na experiência prazerosa que foi vivenciar esses anos. Não poderia deixar de agradecer especialmente a algumas pessoas dessa jornada. A meu orientador Marcelo Martins, essas palavras que trago aqui não são capazes de representar o quão grato eu sou pelo suporte não só no fazer acadêmico mas no suporte psicológico durante esse ciclo. Tenho certeza que minha trajetória foi muito mais enriquecedora por ter alguém tão admirável, multidisciplinar, paciente, minucioso e experiente no meu caminho. Prof^a. Izabela Domingues, por ser tão inspiradora pelo seu amor ao ensino, à vida, à sua energia e carisma energizante. Prof^a. Fabiana Moraes, pelo lembrete da importância da sensibilidade, humanidade na vida profissional e por mostrar ser possível trabalhar com posicionamento e responsabilidade. Prof^a. Sheila Borges, pela determinação na sua carreira e por sempre lembrar os alunos a darem o seu melhor, sem esquecer de capitalizar financeiramente os nossos sonhos. Prof^a. Juliana Leitão, por estimular a criatividade e produção fotográfica nos momentos de isolamento da pandemia e nos apresentar o fazer fotográfico ético com a imagem do outro. Prof^a. Amanda Mansur, por tantas referências e conhecimentos dentro do audiovisual. Prof^a. Teresa Lopes, pelo carinho e por conseguir me enxergar além do “eu” aluno. Prof. Amilcar Bezerra, por ser um aliado durante todo o percurso acadêmico e ser potencializador da nossa carreira profissional. Meus pais, por sempre me darem todo suporte e serem compreensíveis com adversidades dentro e fora da graduação. Minha tia Jacilda, que direta e indiretamente foi meu elo com a fotografia desde cedo, com sua coragem de enfrentar a vida e o carinho de sempre. Aos amigos que fiz no curso, em especial Sérgio Lucas, meu parceiro nos trabalhos acadêmicos e fora deles. A minha grande amiga Monnykhe Lorena, por além de tantas coisas, me ajudar psicologicamente em fases difíceis do TCC. Ao meu amigo Diogo Reis, pelas boas conversas e o suporte em momentos críticos desse período. Por fim, este trabalho representa de alguma forma todas essas pessoas a quem eu sou grato, e evidentemente, a quem eu sou no momento em que escrevo.

RESUMO

O presente trabalho de pesquisa busca compreender e registrar como a manipulação fotográfica potencializa os sentidos na fotografia. O trabalho se divide em duas partes: na primeira, discutem-se questões teóricas que formam o arcabouço de discussões que é retomado na segunda parte, fundamentalmente prática, com a apresentação e análise de 20 fotos com temáticas específicas que foram concebidas com o intuito de receberem a manipulação fotográfica e, no conjunto, integram a obra artística intitulada *Tecnologicamente Humano*. Para subsidiar o trabalho com os conhecimentos teóricos e metodológicos, recorreu-se a autores que discutiam e dissertaram sobre os meios de comunicação, como McLuhan (1964) e Adorno (2007) e o desenvolvimento dos argumentos se apoiam na análise conotativa, a partir do conceito de Flusser (2002), do embranquecimento da caixa preta na fotografia. Com base nesses autores e na conseqüente produção de imagens, ficou evidente que o trabalho amplia estudos que se mostravam arbitrários e reflete um desmembramento do conhecimento técnico do fazer fotográfico, aliado a certas tecnologias que possibilitam outros recursos a serem integrados nessa forma de linguagem e expressos comunicativa tão peculiar.

Palavras-Chave: Comunicação; Fotografia; Tecnologia.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	<i>Sem título</i> , Joseph Niépce (1826, s/p)	8
Figura 2 –	<i>Roda Gigante</i> (2017)	21
Figura 3 –	<i>Roda Gigante</i> (2017)	21
Figura 4 –	<i>Le Noyed</i> , Hippolity Bayard (1840, s/p)	22
Figura 5 –	<i>Salto no vazio</i> , Yves Klein (1962, s/p)	23
Figura 6 –	<i>Salto no vazio</i> , Yves Klein (1962, s/p)	23
Figura 7 –	<i>Identidade</i> , Rafael C. Vasconcelos (2020)	24
Figura 8 –	<i>Brasil, 2020</i> , Rafael C. Vasconcelos (2020)	24
Figura 9 –	<i>Lockdown</i> , Rafael C. Vasconcelos (2021)	26
Figura 10 –	<i>Quando dormimos, pra onde vamos?(2021)</i>	26
Figura 11 –	<i>Cheio de si</i> , Rafael C. Vasconcelos (2020)	28
Figura 12 –	<i>A última selfie</i> , Rafael C. Vasconcelos (2020)	28
Figura 13 –	<i>Não Caibo</i> : Rafael C. Vasconcelos (2020)	29
Figura 14 –	<i>Preso fora da minha cabeça</i> , Rafael C. Vasconcelos (2020)	30
Figura 15 –	<i>Entretenimento</i> , Rafael C. Vasconcelos (2020)	30
Figura 16 –	<i>Fissura</i> , Rafael C. Vasconcelos (2021)	31
Figura 17 –	<i>Entregue a si mesmo</i> , Rafael C. Vasconcelos	32
Figura 18 –	<i>Meio de comunicação</i> , Rafael C. Vasconcelos (2021)	33
Figura 19 –	<i>Amarras digitais</i> , Rafael C. Vasconcelos (2021)	33
Figura 20 –	<i>Homeoffice</i> , Rafael C. Vasconcelos (2022)	34
Figura 21 –	<i>Cheio de controle</i> , Rafael C. Vasconcelos (2021)	35
Figura 22 –	<i>Le vif état de l'Art</i> , Orlan (2012)	36
Figura 23 –	<i>Simplex Concordia</i> , Andrea Giacobbe (1998)	36
Figura 24 –	<i>Tecnologicamente Humano</i> , Rafael C. Vasconcelos (2021)	37
Figura 25 –	<i>Distorção de imagem</i> , Rafael C. Vasconcelos (2022)	37
Figura 26 –	<i>Light touch</i> , Marc Klaus (2020)	39
Figura 27 –	<i>Sem título</i> , Marc Klaus (2020)	40
Figura 28 –	<i>200 dias para dentro</i> , Danny Bittencourt (2017)	40
Figura 29 –	<i>Criminal</i> , Taemin (2020)	41
Figura 30 –	<i>Crown</i> , Jihyo from TWICE (2021)	41
Figura 31 –	<i>Criminal</i> , Taemin (2020)	42

Figura 32 –	<i>Little Nightmares 2</i> , Bandai Namco (2021)	43
Figura 33 –	<i>Cyberpunk 2077</i> , CD Projekt RED (2020)	43
Figura 34 –	Imagem crua de <i>Obra de TV</i> , Rafael C. Vasconcelos (2021)	44
Figura 35 –	Seleção de imagens	45
Figura 36 –	Edição da imagem <i>Obra de TV</i> , Rafael C. Vasconcelos (2021)	46
Figura 37 –	Edição da imagem <i>Obra de TV</i> , Rafael C. Vasconcelos (2021)	47
Figura 38 –	<i>Obra de TV</i> , Rafael C. Vasconcelos (2021)	48
Figura 39 –	<i>Tanto bate, até que fura</i> , Rafael C. Vasconcelos (2020)	50
Figura 40 –	<i>conSUMA</i> , Rafael C. Vasconcelos (2022)	52

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	ANTES, HUMANO	13
3	FOTOGRAFIA COMO TECNOLOGIA, ARTE E MEIO DE COMUNICAÇÃO	18
4	TECNOLOGICAMENTE HUMANO	20
4.1	O corpo	22
4.2	A luz	25
4.3	A tecnologia	34
4.4	O processo criativo	38
4.4.1	Referências gerais	38
4.4.2	Ideia	43
4.4.3	Produção	44
4.4.4	Seleção	45
4.4.5	Edição / Pós-produção	46
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
	REFERÊNCIAS	54
	ANEXO A – Certificado de menção honrosa no concurso fotográfico Foco Preto e Branco do <i>Foto Clube Festival</i> de 2021 de Porto Alegre – RS.	57
	ANEXO B – Capa do <i>single</i> “Dissonância” da banda Joana Francesca.	58
	ANEXO C – Participação no Brasília Photo Show edição de 2021.	58
	ANEXO D – Participação na 8ª edição do Pequeno Encontro de Fotografia de 2022 de Recife – PE.	59
	ANEXO E – Reprodução de seguidores no Tiktok da imagem Brasil, 2020.	59
	ANEXO F – Participação no canal Museu do Isolamento no Youtube.	60

1. INTRODUÇÃO

A prensa de Gutenberg foi uma tecnologia que reformulou o modo de viver de toda uma sociedade ocidental. Instaurou uma cultura letrada com processos de comportamento uniformes, homogeneizados, e estabeleceu o ritmo de replicação de jornais (MCLUHAN, 1964). O caráter inclusivo da tecnologia promoveu grandes revoluções como a Reforma protestante, uma vez que, possibilitou que mais pessoas tivessem acesso aos escritos religiosos, além de que o registro de estudos de cientistas pudesse ser gradualmente mais acessível. A partir dessa tecnologia, que subverte a lógica única da oralidade do seu tempo, os registros tornaram-se mais confiáveis e permanentes. Tais transformações reverberaram para os séculos seguintes, e ainda são constantemente aprimoradas.

Já o registro iconográfico fazia parte da cultura ocidental desde a Antiguidade, como meio de expor não só o cotidiano de um tempo, mas também um registro de expressão artística de um povo (FISCHER, 1987), a exemplo de pinturas rupestres². Contudo, é com a fotografia que ele se torna uma ferramenta de documentação imagética e posteriormente artística.

Fig. 1: *Sem título*, Joseph Niépce (1826, s/p).



Fonte: Akvis.com. Primeira imagem feita a partir da heliografia.

² As pinturas feitas nas cavernas pelo homem do período Paleolítico Superior apresentavam temáticas diversas, inclusive de grandes animais selvagens, e reproduziam a caça do tempo. O homem pré-histórico utilizava sangue dos animais e excrementos humanos para fabricar sua tinta.

Essa tecnologia surge como uma ferramenta de registro documental³ no início do século XIX⁴. Uma das primeiras imagens registradas (fig. 1) foi do inventor Joseph N. Niépce em 1826/27, com a técnica da heliografia⁵, e ela passaria a ser também uma manifestação da extensão do nosso sentido visual (MCLUHAN, 1964).

A ferramenta só começou a se popularizar como produto de consumo quando a Kodak, em 1888, abriu suas portas com a seguinte mensagem de *marketing*: "you press the button, we do the rest" ("você aperta o botão, nós fazemos o resto"), dando a ideia de que qualquer pessoa poderia fazer uma fotografia.

Com isso, a fotografia passou a "tomar lugar" do trabalho que a pintura fazia à época, que, dentre outras coisas, era "o fazer retratos" de pessoas e famílias, agora de maneira mais acessível. Foi também ainda no fim do século XIX que surgiu a "fotomontagem", que consistia em resolver empecilhos técnicos como a impressão da cor azul e a correção do foco dos planos da imagem⁶. Portanto, podemos dizer que a fotomontagem está para o que chamamos de "manipulação de imagem" neste trabalho, ainda que em perspectivas e níveis diferentes – como iremos observar no desenvolvimento de nossa argumentação.

Em termos de "arte na fotografia", houve resistência por parte da academia em reconhecer a linguagem como tal. Somente em meados do século XX, o fotógrafo francês Henri Cartier-Bresson sistematiza na então "nova" linguagem, a fotográfica, elementos estéticos da pintura, como composição, luz, plano e inclui no seu trabalho uma percepção mais evidente entre o olhar do fotógrafo, o da câmera e o da audiência. A diferença que Cartier-Bresson aporta ao trabalho fotográfico é sem dúvida a sensibilidade da captura no momento decisivo do momento (CARTIER-BRESSON, 2015), ou seja, quando se faz o disparo de uma imagem única.

³ No entanto, é importante lembrar que o argumento de que a fotografia é um registro documental foi também utilizado de forma antiética por regimes ditadores desde o século XX. (MIRANDA et al., 2010). A utilização de imagens e informações como arma política, hoje popularmente disseminada como *fake news*, são maneiras de distorcer um fato a partir de um recorte. Como aponta Gomis (1991, p.70 apud MEDITSCH, 2005, p. 33): "a desinformação surge quando a informação cessa de ser um fim para subordinar-se aos objetivos de uma situação conflitiva."

⁴ MÖDERLER, Cartrin. 1816: *Primeira fotografia*. 2022. Disponível em: <<https://www.dw.com/pt-br/1816-primeira-fotografia/a-515945>>. Acesso em 19 de dezembro de 2022.

⁵ Conhecido como "gravura com a luz solar", segundo Niépce: "A invenção que fiz e para a qual dei o nome de 'heliografia' consiste na reprodução automática, pela ação da luz, de graduações de tons [que vão] do preto para o branco, de imagens obtidas na câmara escura." (NIEPCE, 1980, p.5)

⁶ De forma geral, a foto captada mostra nitidez apenas em um plano, deixando assim outro plano (de fundo, por exemplo) desfocado.

Desde a criação dessa linguagem, vários autores se dedicaram a compreender o signo fotográfico, dentre eles, Barthes (1984), que afirma que o tempo da fotografia é sempre no passado. Podemos dizer que a imagem produzida é um recorte de um momento que já passou, “/sso fo” (BARTHES, 1984, p. 115), que mostra o tempo do homem e uma visão de mundo daquele que faz a fotografia. Ou seja, o gesto de fotografar está no passado de um presente. Para outro estudioso, Jacques Aumont (1993, p. 160), por sua vez, as fotografias “permanecem idênticas a si próprias no tempo”. Apesar disso, Barthes sugere também que esse processo “mortifica” a imagem, dando a ela apenas o estado contemplativo de um momento que não existe mais, ainda que seja a materialização de um tempo.

Não por acaso Marshall McLuhan, nos seus estudos de comunicação (1964), contemporâneos à fala de Barthes, classifica a fotografia como um “meio quente”. Para McLuhan, um meio quente pouco precisa ser preenchido de sentido pela audiência para ser compreendido, já que é uma tecnologia de alta definição⁷. Portanto, é possível dizer que tanto Barthes como McLuhan sugerem que naquele momento da história, a fotografia possuía um valor que revela um conteúdo que pouco sobra para outras interpretações do campo crítico além da imagem em si exibida.

No contexto da década de 1960, a possibilidade de adição de elementos na pós-produção da imagem era mais limitada, dada a escassez de tecnologias digitais para tal feito. Somente a partir dos anos 1990, com a popularização das câmeras digitais, e com o início da massificação de computadores de mesa com acesso à Internet, foi promulgada a pessoas comuns a possibilidade criativa e artística de maneira mais acessível, devido a *softwares* de edição – como o Adobe Photoshop, no ramo da fotografia, no particular, e nas artes visuais, performáticas no geral –, que passaram por um processo de convergência com as mídias e linguagens digitais (JENKINS, 2009). É a partir dessa convergência que podemos dizer que a fotografia passa pelo que McLuhan define como “esfriamento” do meio. Para ele, o efeito que um meio quente causa é a limitação da participação do homem na compreensão total

⁷ Alta definição se refere a um estado de alta saturação de dados, ou seja, quando a mensagem dá muita informação à audiência e os seus sentidos não são tão requisitados para completar a informação. Já a baixa definição é o oposto, muitos outros sentidos precisam ser acionados para que a informação esteja completa ao receptor. Visualmente, uma fotografia se distingue pela “alta definição”. Já uma caricatura ou um desenho animado são de “baixa definição”, pois fornecem pouca informação visual. (MCLUHAN, 1964)

da tecnologia e somente com o esfriamento dela que se pode compreender ou assimilar melhor a fragmentação de um meio de alta definição. Nas palavras do autor,

A intensidade, ou alta definição, produz a fragmentação ou especialização, tanto na vida como no entretenimento; isto explica por que toda experiência intensa deve ser “esquecida”, “censurada” e reduzida a um estado bastante frio antes de ser “aprendida” ou assimilada. (MCLUHAN, 1964, p. 29)

Através desses estudos de McLuhan, fomos motivados a criar um produto fotográfico de 20 imagens que compreendesse o esfriamento a partir da manipulação da imagem⁸ nas fotografias. A temática do *Tecnologicamente Humano* deu-se por tratar tanto sobre o conceito de tecnologia “fotografia” como meio de comunicação de McLuhan, como também tecnologia de objeto tangível (SONTAG, 2009) e sensível (FLUSSER, 2002) no ser humano. Para isso, parte do trabalho prático, o produto em si, foi construída através dos *softwares* de manipulação de imagem Adobe Lightroom⁹ e Adobe Photoshop¹⁰ em uma fusão de objetos reais e digitais. A influência da temática de inspiração parte dos efeitos da pandemia da COVID-19¹¹, sobretudo a partir de março de 2020 e, logo na sequência, pela presença dos dispositivos digitais em uma perspectiva apocalíptica (ECO, 1993) no cotidiano dos que sobreviveram ao vírus e tiveram que se isolar socialmente.

Para capturar o registro das imagens entre o período de 6 de junho de 2020 a 12 de agosto de 2022, foi utilizada uma câmera Canon T7 com as lentes 50mm¹² e

⁸ Entende-se por “manipulação de imagem” desde a escolha de determinado ângulo, profundidade de campo, posição, recorte da imagem até a alteração digital da fotografia capturada. (MUNHOZ, 2014) Utilizamos a manipulação também como estratégia artística no trabalho.

⁹ O *software* é parte da família do Photoshop e se destaca por fazer a gestão e edição de várias imagens em lote. O programa processa os metadados das imagens da câmera utilizada, como o ISO, abertura, velocidade, balanço de branco e dá liberdade para fazer correções de cor e iluminação.

¹⁰ Criado entre a década de 1980 e 1990, o *software* distribuído pela Adobe Inc. faz parte da rotina de trabalho de cineastas, fotógrafos e criadores de artes digitais. Na fotografia, o programa pode ser utilizado para modificar/criar objetos, ajuste de nitidez e realizar edições mais complexas. Isso tudo é feito a partir de camadas que permitem que a imagem seja manipulada nos mínimos detalhes.

¹¹ A COVID-19 é uma doença de infecção respiratória causada pelo coronavírus SARS-CoV-2 de alta transmissão, que a partir de novembro de 2019, se espalhou pelo mundo causando mais de 695 mil mortes até janeiro de 2023.

¹² A lente de 50mm possui abertura do diafragma de *f/* de 1.8 *stops*. Na prática, isso possibilita que as fotos possam ser feitas com pouca luz já que permite a entrada de mais luz no sensor da câmera, o que foi essencial para grande parte das imagens realizadas.

18-55mm¹³. O conhecimento técnico de manuseio não apenas da máquina quanto dos *softwares* de manipulação foi adquirido parcialmente de maneira autodidata¹⁴ e com o repertório adquirido a partir do Curso de Comunicação Social através de algumas disciplinas específicas e projeto de extensão/pesquisa relacionados à área. Assim, fui aprendendo noções de iluminação postas em prática a partir de atividades das aulas da disciplina de “Fotografia publicitária” em 2020.3, o projeto de extensão “Fotografia em tempos de confinamento” em 2020.3, e o projeto de pesquisa “Fotografia contemporânea sobre a pandemia de COVID-19” em 2021.3, todos ministrados pela professora Juliana Leitão. Também cursei disciplinas em que foi vista parte da história do audiovisual, além de ser proposta nelas a criação de um filme, que foi de grande valor para o aprendizado na prática de questões de ângulos, luz e direção; as referidas aulas se deram nas disciplinas de “Introdução ao audiovisual” em 2017.1 e “Produção audiovisual” em 2018.1, ambas ministradas pela professora Amanda Mansur.

Para a realização do trabalho acima descrito e sustentado no fazer tecnológico, fotográfico e digital, organizamos o passo a passo do nosso projeto de pesquisa, que deu suporte à produção deste Relatório. No capítulo 2, abordaremos as motivações, os objetivos e a metodologia deste trabalho. No capítulo 3, discutiremos a fotografia como tecnologia, arte e meio de comunicação. No capítulo 4 trataremos sobre a construção estética e as etapas de criação do produto fotográfico. E, por fim, apresentamos as considerações finais, as referências e os anexos em itens específicos.

¹³ A lente de 18-55mm f/ 3.5, apesar de permitir a entrada de menos luz, consegue captar um ângulo maior de um local.

¹⁴ Aos 15 anos, no meu primeiro emprego em um estúdio de fotografia em Lajedo – PE, minha cidade natal, tive o primeiro contato com máquinas profissionais de imagem. Pela própria natureza da atividade do trabalho, era comum que houvesse a necessidade de fazer fotos 3x4. Mas somente quando adquiri a Canon T7 foi que houve o aprofundamento da parte técnica do funcionamento da câmera por consumir vídeos de canais especializados no Youtube e com o próprio manuseio consequente.

2. ANTES, HUMANO

As motivações norteadoras para a produção do trabalho são importantes por darem continuidade dentro da academia aos estudos e temáticas inseridos no campo da comunicação, por promoverem arte e fotografia, pelo ineditismo do tema e pela importância pessoal ao lidar com o isolamento através da expressão artística devido à pandemia da COVID-19. Esses motivos serão descritos em detalhes a seguir.

Em primeiro lugar, este trabalho de criação fotográfica em diálogo com a convergência digital como recurso de manipulação é importante porque aporta continuidades aos estudos de McLuhan com relação aos conceitos de meios quentes e frios (1964), os quais serão explicitados e exemplificados no desenvolvimento da escrita deste Relatório. Então, assim como Carey (2005) opõe-se à teoria de meio quente e frio ao afirmá-los como arbitrários, as imagens presentes aqui também questionam esse conceito. O aporte que propomos, *grosso modo*, refere-se ao hibridismo das tecnologias “fotografia e manipulação de imagem” que altera os sentidos do homem, sendo necessário o conhecimento técnico de ambos os processos, que possibilita, assim, a mudança na estrutura do fazer fotográfico e do pensamento crítico e, em última instância, da recepção do produto por parte da audiência.

Em segundo lugar, a partir da realização do material; seu resultado, o produto em si, servirá como um grande promotor da arte e da fotografia, que ao mesmo tempo propõe reflexões ou discussões das potencialidades do uso da tecnologia como objeto perturbador no corpo do homem e na linguagem da *foto-performance*, também como meio potencializador dos sentidos aportados ao que se apresenta no enunciado “fotográfico”, considerando que ele é o produto de uma enunciação que faz escolhas para seu processo de construção de sentido – em qualquer texto, que é a materialidade por meio da qual se produz discursos.

Em terceiro lugar, as imagens produzidas a partir deste trabalho têm caráter inédito, e acreditamos que a divulgação do material através das plataformas digitais, exposições *on-line*, *off-line* e em concursos, proporcionará o enriquecimento crítico e cultural que permita também inspirar outros artistas a fazerem o mesmo de forma que reforce a sua subjetividade e das audiências – ao colocar o “eu” nelas – com novas técnicas e temáticas. Além disso, o trabalho final contribui com o conhecimento e com a promoção das ferramentas de manipulação de imagem, como as utilizadas, que

tornam superada parte das dificuldades de produção que sem elas só podiam ser realizadas por grandes estúdios fotográficos ou de cinema.

Por último, faz-se necessário lembrar a importância da arte no nosso cotidiano. Seja para o entretenimento, seja para reflexão crítica do nosso tempo, Best (1996) defende que a arte pode ser considerada tão importante quanto qualquer outra disciplina curricular, pois estimula a sensibilidade racional cognitiva, possibilitando a liberdade individual. Além disso, no contexto de pandemia em que este trabalho nasce, as relações humanas, o *lockdown* e o isolamento social criaram uma perspectiva apocalíptica do mundo – que se estendeu para as esferas da vida política. O medo e a insegurança causadas pelas incertezas do que estaria por vir estabeleceram formas de se comunicar com o mundo especialmente pelo digital. Essa atmosfera, ainda que tenha sido um atenuante nas relações de trabalho, de amigos e de família, por possibilitar a própria manutenção delas, foi acima disso propagadora de caos e estresse mental, dadas as condições de vida e existencial postas.

A expressão artística criada aqui, portanto, se fez importante como meio de libertação a partir da expressão sensível do momento em que o mundo estava. Isso está presente no nosso trabalho de maneira intrínseca, desde o modo de produção à finalização. Podemos dizer, assim, que a arte salva o sujeito – ou pelo menos atenuador em situações atípicas de sofrimento: “sem a arte, o homem é inconcebível em termos fisiológicos”. (BEUYS, 2004, apud ARCHER, 2008, p. 115)

Com efeito, para dar conta da concretização das ideias até então listadas, transformando-as inicialmente em partes constituintes do projeto, debruçamo-nos sobre a metodologia expostas e desenvolvidas em livros e artigos científicos de estudiosos da comunicação (ADORNO, 2007; CAREY, 2005; ECO, 1993; FARINA et. al., 2006; JENKINS, 2009; MCLUHAN, 1964), arte (ARCHER, 2008; FISCHER, 1987), fotografia (MUNHOZ, 2014; NIEPCE, 1980; SONTAG, 2009), corpo (LE BRETON, 2003) e moda (HOLZMEISTER, 2010).

O desenvolvimento da temática se inicia a partir da relação entre comunicação e tecnologia, especialmente digital, inicialmente compreendida pelo senso comum do que se entende por “tecnologia” – essa que engloba *smartphones* e outros dispositivos digitais que tornaram parte integrada ou uma extensão do nosso corpo no cotidiano – quase que de maneira literal, como defendia o autor com o qual abrimos a apresentação deste Relatório.

Além disso, dada a ênfase do próprio Curso de Comunicação Social, sempre foram matérias de estudos os teóricos da comunicação. No particular, Adorno, Jenkins e McLuhan foram autores que nos chamaram atenção desde o princípio, *grosso modo*, pela discussão do funcionamento do comportamento da sociedade a partir dos meios de comunicação e, por consequência, como a indústria age por meio dela. O questionamento de autores contemporâneos às teses de Adorno e McLuhan, como Carey – ao refutar conceitos que são tomados como referência para a área da comunicação –, é importante para o desenvolvimento e debate crítico que é próprio do lugar dela. Os diversos pontos de vista desses autores são também parte de como esse trabalho se constrói, inclusive porque são inspiradores para nós.

Sobre a tese de Adorno, sabemos que a Indústria Cultural é encarregada pela distribuição de produtos em massa, e que isso é resultado do mundo pós-Revolução Industrial. Para ele, qualquer produto que esteja dentro do seu formato (da Indústria Cultural) não é valorado a aspecto artístico ou autêntico algum. Ainda que há de se concordar que a serviço do capitalismo, a Indústria Cultural aliena uma sociedade com fins de manutenção de controle das massas pela hegemonia burguesa, é devido a ela que se pode ter acesso ao descobrimento de artistas e aos conhecimentos gerais de maneira mais democrática, ou, como diria Eco, integrada¹⁵.

No que cerne mais especificamente ao recorte feito para fins de viabilização prática da pesquisa, pareceu-nos pertinente aprofundar o conceito dos meios de comunicação como extensão do homem proposto por McLuhan pois, por definição, o autor defendia nos anos 1960 a tese de uma tecnologia que uniria todo o globo, como uma aldeia global. Considerando que o teórico canadense considerava que só entrando em contato com uma nova tecnologia é que se pode mudar a forma de se perceber o mundo, defendemos que a interferência e fusão de uma tecnologia sobre outra em um produto acaba por esfriar/aquecer a tecnologia. Assim, mudando ainda mais a percepção dos sentidos e a participação da audiência.

A tecnologia/meio escolhida para nossa pesquisa foi a fotografia. Primeiramente, por afinidade pessoal; em segundo lugar, por permitir uma representação imagética mais palpável de ser impactada para a audiência pela própria dinâmica da cultura da convergência (JENKINS, 2009) do século XXI. É por essa

¹⁵ Perspectiva das tecnologias que enaltecem o lado positivista de sua utilização. A veiculação de produtos culturais para a sociedade permite o acesso a informações, melhoria social e a renovação da cultura. (ECO, 1993)

razão que o meio (ou podemos chamar também de tecnologia) fotografia, com as características descritas no desenvolvimento deste trabalho, foi essencial para materializá-la tanto como tecnologia como quanto para dar continuidade à tese de meios quentes e frios — tema que iremos aprofundar nos capítulos seguintes. Nessa perspectiva, observamos que o período de isolamento social causado pela pandemia da COVID-19, em especial entre os anos de 2020 a 2021, modificou a forma como a sociedade se comunica pelos dispositivos digitais e como estes aparelhos, pelo excesso de uso, podem nos perturbar em nosso estado mental e físico — apesar de suas qualidades.

Assim, a interferência de um meio (tecnologia) sobre outro meio nos motivou a criar um produto fotográfico de 20 fotos que retratam a manipulação digital fotográfica como tecnologia potencializadora da fotografia e dos sentidos. Para isso, direcionamos da seguinte forma nosso trabalho, a partir de objetivos:

- Geral: Produzir, editar e diagramar o produto fotográfico, com a temática: *Tecnologicamente Humano*: a manipulação fotográfica como potencializadora dos sentidos.
- Específicos:
 - Discorrer sobre as relações entre fotografia e tecnologia, fotografia e arte e fotografia e meio de comunicação;
 - Contextualizar os conceitos de esfriamento de tecnologia de Marshall McLuhan e analisá-los;
 - Descrever as etapas do processo criativo da obra.

Como base metodológica, a análise do nosso produto parte do conceito do que Flusser (2002) denomina de “embranquecimento da caixa preta”. Conforme o autor, esse procedimento orienta para uma tentativa de decifrar as imagens, ir além do que se tem entre o *input* e *output*. Ou seja, estimular a capacidade imaginativa da audiência e observar o que está entre a entrada e a saída que faz a codificação da imagem técnica:

Imagens técnicas são, portanto, produtos indiretos de textos — que lhes confere posição histórica e ontológica diferente das imagens tradicionais. Historicamente, as imagens tradicionais precedem os textos, por milhares de anos, e as imagens técnicas sucedem aos textos altamente evoluídos. Ontologicamente, a imagem tradicional é abstração de primeiro grau: abstrai duas dimensões do fenômeno concreto; a imagem técnica é abstração de terceiro grau: abstrai uma das dimensões da imagem tradicional para resultar em textos (abstração de segundo grau); depois, reconstituem a dimensão abstraída, a fim de resultar novamente em imagem. Historicamente, as imagens tradicionais são pré-históricas; as imagens técnicas são pós-históricas. (FLUSSER, 2002, p. 15)

Como forma de expandir o campo interpretativo das obras, as leituras construídas dos mundos do emissor (autor da obra) e do receptor (audiência) tratam de leituras que se pautam em uma análise conotativa, como observa Flusser (2002). De acordo com o autor, “Imagens não são conjuntos de símbolos com significados inequívocos, como o são as cifras: não são ‘denotativas’. Imagens oferecem aos seus receptores um espaço interpretativo: símbolos ‘conotativos’.” (p. 8). Ou seja, a interpretação do que é dito pelas imagens é formada a partir do repertório da audiência.

A fim de que a leitura e a análise das imagens sejam coerentes com o texto percorrido neste trabalho, as obras produzidas aqui estão distribuídas de acordo com suas temáticas – trabalho de caracterização e agrupamento realizado por nós, sobre um conjunto de imagens até então produzidas. A partir das motivações, nossos objetivos e o fazer metodológico aqui apresentados, vamos nos debruçar, na sequência, para apresentar e discutir sobre a fotografia como tecnologia, arte e meio de comunicação.

3. FOTOGRAFIA COMO TECNOLOGIA, ARTE E MEIO DE COMUNICAÇÃO

O filósofo canadense Marshall McLuhan (1964) faz uma distinção entre *forma* e *conteúdo* de uma tecnologia, sendo a forma, a estrutura do meio e como ela funciona, e o conteúdo sendo a informação em si. Ele ainda considera que a sociedade sempre se transforma mais pela *essência dos meios* do que pelo conteúdo da comunicação. Com efeito, a maneira pela qual a tecnologia vai interferir no comportamento, no nível de dificuldade de manuseá-la e nos sentidos sensoriais afetados e/ou acionados é causado pela sua forma, já que “a ‘mensagem’ de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas”. (1964, p. 16).

No trabalho que ora desenvolvemos, partimos do pressuposto de que a tecnologia de manipulação fotográfica introduz um novo modo de operar a tecnologia “fotografia”. A união de outra tecnologia, no nosso caso a tecnologia “manipulação de imagem”, com a tecnologia “fotografia”, gera um novo tipo de tecnologia, e esse tipo de processo McLuhan chama de “tecnologia híbrida” (1964). Assim, isso leva a necessidade de conhecimentos técnicos novos em outras áreas, seja um computador, sejam novas interfaces de trabalho. No nosso caso, o manuseio dos *softwares* Adobe Photoshop e Lightroom representam esse hibridismo.

A tecnologia de manipulação de imagem requer mudança de comportamento no quesito dos processos de produção de imagem. Antes do momento da captura na câmera, isso é levado em consideração. A configuração, as condições de luz e até mesmo a quantidade de cliques do fotógrafo, pensados na manipulação, fazem por si só representar um processo que altera o que se entendia antes como tecnologia “fotografia”. Portanto, formas híbridas de tecnologia criam uma nova relação com o meio e as esfriam, criando uma maior participação da audiência. É esse mesmo processo que McLuhan descreve com a tecnologia do cinema:

A fotografia não é uma máquina, mas um processo químico e luminoso; cruzado com a máquina, produz o cinema. [...] observa-se uma relação inteiramente nova entre os meios e seus usuários. É uma relação de alta participação e envolvimento. (MCLUHAN, 1964, p. 150 e 151)

Outro fator que aumenta a participação da audiência na fotografia é a arte. A arte está presente em toda produção pela qual o ser humano pode expressar-se. De acordo com Fischer (1987, p. 20), “A arte é quase tão antiga quanto o homem”, e é equivocado pensar que arte está relacionada estritamente com o conceito de “beleza”. É uma necessidade da humanidade desde sempre contar suas crenças, costumes e opiniões através de produções artísticas:

Nos alvares da humanidade a arte pouco tinha a ver com “beleza” e nada tinha a ver com a contemplação estética: era um instrumento mágico, uma arma da coletividade humana em sua luta pela sobrevivência. (FISCHER, 1987, p. 45).

A arte na fotografia não poderia ser diferente. A fotografia mostra a tecnologia do ser humano como uma experiência registrada porque nela se vê um “espelho” ou algo que pode ser visto em termos de comparação com outras pessoas, seja de casas, lugares, objetos, posturas e comportamentos, “[...] a fotografia altera tanto as nossas atitudes externas quanto as nossas atitudes e o nosso diálogo interno.” (MCLUHAN, 1964, p. 153). Junto a isso, Fisher (1987) destaca que a produção artística tem origem em uma necessidade coletiva, que dialoga com o meio que ele está inserido. Portanto, esse processo artístico aplicado na tecnologia “fotografia” a esfria ainda mais, já que é pressuposto que parta da relação do homem com a sociedade em que ele vive e logo faça a arte aplicada na fotografia ser uma atividade que aumente a participação da audiência.

Assim, partindo dos estudos de comunicação de McLuhan, a fotografia como meio de comunicação e tecnologia molda por si só comportamentos de uma sociedade impactada por ela. Como vimos, outras tecnologias, que, cruzadas com a fotografia como a manipulação de imagem, a hibridizam – como defendemos, porque eleva o que se tinha por fotografia a outro patamar, aumentando assim a participação da audiência e a esfriando. A arte está como um elemento que também reforça a participação da audiência – como dissemos –, ainda que, mais fortemente pelo conteúdo, sua forma estruturada do fazer artístico (dotado da expressão corporal e de técnicas de iluminação) contribui com o enriquecimento do trabalho.

4. TECNOLOGICAMENTE HUMANO

Para Flusser (2002), todos os aspectos relacionados à construção da imagem são uma escolha: “O fotógrafo ‘escolhe’, dentre as categorias disponíveis, as que lhe parecem mais convenientes. Neste sentido, o aparelho funciona em função da intenção do fotógrafo.” (p. 31). Ainda que boa parte das imagens produzidas como resultado prático da pesquisa desenvolvida e apresentada neste Relatório tenham sido esteticamente realizadas de maneira intuitiva, as escolhas partiram de um repertório que foi construído pelo consumo de videocliques, músicas e *games* ao longo da vida do autor. Foram escolhas que são mais confortáveis e convenientes de reproduzir intuitivamente pela crença construída desse ideal de “bom” e admirável já validado pelo que a indústria utiliza.

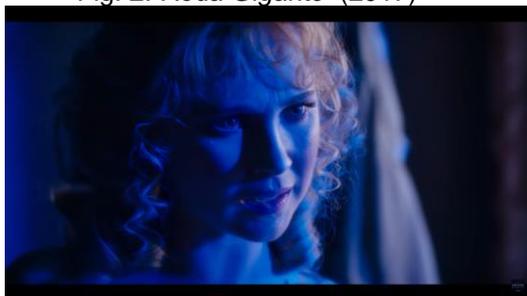
Ainda que Adorno (2007) defenda que a Indústria Cultural aliena a sociedade e não tenha qualquer valor artístico, é indiscutível que produtos de massa só chegam às massas por serem tecnicamente estudados para agradar ao público e, obviamente, muitas vezes acabam o cativando, porque, de algum modo, o público se vê representado nesses produtos. Então esse ideal estético de “bom” a que aqui me refiro é baseado no que é validado pela indústria, no que “deu certo” nesse aspecto.

Um exemplo disso que representa a influência estética da Indústria Cultural no *Tecnologicamente Humano* é, por exemplo, o filme *Roda Gigante* (2017) de Woody Allen. A pertinência do contexto narrativo com a direção fotográfica utilizada durante todo o filme serve de parâmetro para representar o que valoro em uma boa produção de imagem. A emoção está evidente não só pelo que o ator diz de maneira literal, mas também na ambientação, ainda que de maneira sutil ou até mais explícita. No filme, a direção fotográfica comandada por Vittorio Storaro é marcada por deixar evidente a utilização da iluminação artificial¹⁶ carregada de significado de acordo com o conteúdo dos diálogos. Durante as quase duas horas de filme, a luz alterna dos tons quentes para tons frios, às vezes no mesmo corte, na mesma sequência. Na cena das figuras 2 e 3 abaixo, Carolina (interpretada por Juno Temple) e Ginny (interpretada por Kate Winslet) estão em uma discussão e no momento que Ginny começa a alterar o temperamento, a luz da parte da sombra da face alterna para vermelho (tom quente), enquanto a de Carolina permanece azul (tom frio). Essa forma de utilizar a luz

¹⁶ Entende-se por “iluminação artificial” aquela que é gerada por luz de refletores e lâmpadas, ou seja, que não seja gerada pela luz do sol.

cinematográfica nos parece um compromisso com a narrativa da obra, assim como em *Gritos e Sussurros* (1972) (direção do glorioso Ingmar Bergman e fotografia de Sven Nykvist) as cores são utilizadas em favor do contexto acima de querer reproduzir um cenário da realidade.

Fig. 2: *Roda Gigante* (2017)



Fonte: Youtube.

Fig. 3: *Roda Gigante* (2017)



Fonte: Youtube.

O teor das imagens do *Tecnologicamente Humano* foi criado a partir da união do conhecimento técnico e da expressão da minha opinião como *produtor-artista-performancer*, da visão de mundo e da vivência com os dispositivos digitais em meio às perturbações causadas pelo isolamento devido à COVID-19, entre junho de 2020 a agosto de 2022, período de realização das imagens.

Como opção, dividimos a obra deste trabalho a partir de três pilares centrais da estética das imagens: corpo, luz e tecnologia. O *corpo* é a representação dele mesmo em sua forma mais pura em que viemos ao mundo, desnuda. A *luz*, por sua vez, é a tecnologia que permite que a imagem seja vista, dando forma e contorno aos objetos. E, por fim, a *tecnologia* é considerada em um aspecto duplo, ao mesmo tempo de dispositivo digital e também no sentido definido por McLuhan (1964) como potencializadora dos sentidos. Esses pilares formam juntos uma obra de arte que, aliada à *performance*, tem intenção de transmitir os sentimentos de estranheza, reflexão e incômodo no espectador, ou seja, estados disfóricos do indivíduo diante das incertezas do porvir daquele presente orientado pelo isolamento social, tendo a supervalorização do uso dos instrumentos tecnológicos para o exercício do trabalho e mesmo para a manutenção das relações interpessoais.

4.1. O Corpo

Fig. 4: *Le Noyed*, Hippolity Bayard (1840, s/p)



Fonte: Hippolity Bayard (1840).

O corpo atua como suporte visual, o meio que comunica e que se torna parte da expressão de uma *performance*. A imagem do corpo na história sempre foi objeto de adoração ou de sofrimento (HOLZMEISTER, 2010), um canal que comunica seja em religiões, comunidades ou para os artistas uma “tela em branco” para criatividade. Uma das primeiras obras que exibem o corpo performático foi do autorretrato¹⁷ de Hippolity Bayard em *Le Noyed* (fig. 4) de 1840 – na imagem, o autor simboliza sua morte, representado pelo seu corpo resgatado de um afogamento. Auslander (2006) chama isso de documentação da *performance*, sendo a categoria teatral:

São casos em que as performances foram encenadas unicamente para serem fotografadas ou filmadas e que não tiveram existência anterior como eventos autônomos apresentados a plateias. O espaço do documento (seja visual ou audiovisual) então se torna o único espaço no qual a performance ocorre. (AUSLANDER, 2006, p. 3)

Ainda que na época de Bayard não tenha sido dado esse nome, o conceito é similar ao registrado também por Vinhosa (2014) em trabalhos reconhecidos como *foto-performances*. Para ele, um dos primeiros registros dessa linguagem seria de

¹⁷ Em *Tecnologicamente humano*, utilizamos o autorretrato como uma representação de uma persona do autor. Assim como aborda Walker (2005) nas teorias psicanalíticas, o indivíduo usa sua própria imagem refletida para compreender suas personas.

Yves Klein em *Salto no Vazio* de 1962 (figs. 5 e 6), quando faz uma montagem fotográfica para *Journal du Dimanche*. A foto de Klein faz parte de um dos primeiros registros de imagens manipuladas antes da era digital¹⁸ e também parte de um movimento de arte conceitual na proposta da discursividade corporal (VINHOSA, 2014).

Fig. 5 e 6: *Salto no vazio*, Yves Klein (1962, s/p)



Fonte: jornal *Dimanche*.

Nas obras produzidas no presente trabalho que serão apresentadas na sequência, a *foto-performance*¹⁹ é exercida para causar estranheza; utiliza-se de expressões faciais exageradas, corpos ligeiramente deformados e o imbricamento com a tecnologia no corpo que serve de centro ou âncora para a significação da imagem. Outro ponto em predominância nas imagens é, como dissemos, o nu. O corpo desnudo, para Breton (2003), atua na simbologia da descoberta e fragilidade humana, “ela tira a máscara” (p. 164). E é esse jogo de se expor à vulnerabilidade com a exposição à tecnologia que o corpo dessa maneira é exaltado no produto final. Outra característica presente é a ausência do rosto, ou a não exibição em evidência dele. Esse ato é uma demonstração de tornar o corpo anônimo, na intenção que

¹⁸ Entende-se aqui por “era digital” as imagens produzidas antes do Photoshop. A exposição “Faking It: Manipulated Photography Before Photoshop” (Falsificando: Fotografias Manipuladas Antes do Photoshop — tradução nossa), exibida entre outubro de 2012 e janeiro de 2013, no Metropolitan Museum em Nova Iorque, trata de reunir 200 imagens entre os anos 1840 e 1990 com esse foco.

¹⁹ “Dentre as técnicas mais utilizadas na *foto-performance* estão a montagem, a colagem e o *mise-en-scène*, cada uma com suas características próprias. E que focam na documentação como suporte artístico, elevando a autonomia da mesma.” (VINHOSA, 2014, p. 7)

poderia ser qualquer rosto, inclusive o do espectador. Em *Identidade* (fig. 7) e *Brasil, 2020* (fig. 8), isso representa essa intencionalidade da obra como um todo.

Fig. 7: *Identidade*, Rafael C. Vasconcelos (2020)



Fonte: Acervo do autor.

Fig. 8: *Brasil, 2020*, Rafael C. Vasconcelos (2020)



Fonte: Acervo do autor.

Outro pilar que dá significado às imagens e sobretudo amplia significados referentes ao corpo e suas interpretações, é, como já anunciamos, a luz, tópico que vamos discutir em sequência.

4.2. A luz

Na etimologia da palavra fotografia, “foto” significa *luz* e “graphein” significa *escrever*, por isso sem luz não há imagem. Saber utilizar a luz conforme a intenção de significado que o autor quer passar, é o que dá à fotografia “vida” ou “morte”, segundo Dubois (1990):

[...] a luz é, portanto, o que é necessário ao surgimento da imagem, mas é também o que pode fazê-la desaparecer, apagá-la, eliminá-la por inteiro: é preciso se proteger dela quando procurá-la. (p. 221)

A forma de utilizar a luz dá significados que, segundo Aumont (2004), podem ter três funções: *simbólica*, *dramática* ou *atmosférica*. A primeira dá à luz a um sentido na imagem, como, por exemplo o posicionamento da luz vindo de cima podendo criar um efeito de característica de graça recebida, ou o inverso, um feixe de luz de baixo para cima criando um efeito de uma ideia de uma atmosfera sombria. A segunda tem função de manifestar um elemento da estrutura da narrativa do enunciado, por exemplo, o feixe de luz como algo sobrenatural. E a função atmosférica, por fim, aponta para elementos inerentes ao contexto presente, se é um dia ensolarado, chuvoso e suas características próprias. No nosso trabalho, essas três funções estão presentes com predominância no contraste entre sombra/luz (figs. 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 20, 21, 24 e 40) e nas cores (figs. 16, 18, 19, 25 e 38), que deram forma a signos que vêm da intenção do autor de explorar ideias opostas em uma imagem só. Em *Lockdown* (fig. 9) e *Quando dormimos, pra onde vamos?* (fig. 10), o contraste representado pela sombra (morte) e luz (vida) representa essa intencionalidade na construção da imagem.

Fig. 9: *Lockdown*, Rafael C. Vasconcelos (2021)



Fonte: Acervo do autor.

Fig. 10: *Quando dormimos, pra onde vamos?*, Rafael C. Vasconcelos (2021)



Fonte: Acervo do autor.

A cor também é agregadora de sentido. Potencializado pela manipulação da imagem, o volume dos objetos e do corpo é alterado pela cor. Assim, segundo Farina et al. (2006): “Uma superfície branca parece sempre maior, pois a luz que reflete lhe confere amplidão. As cores escuras, ao contrário, diminuem o espaço.” (p. 16) Essa dinâmica de “escuro = menor” e “claro = maior” é presente em toda obra do *Tecnologicamente Humano*. Portanto o tom, a saturação e a luminosidade são características que provocam sensações através da cor (FARINA et al., 2006).

O tom é o que chamamos propriamente de cor, são as cores primárias e compostas e sua variação qualitativa (LOSADA, 1960 apud FARINA, PEREZ e BASTOS, 2006). A saturação, por sua vez, é a densidade e a concentração. E, por fim, a luminosidade é a capacidade de refletir a luz branca em cima dela: “É por isso que, à noite, na praia, não vemos a areia tão branca como de dia. Quando acrescentamos o preto a uma determinada cor, reduzimos sua luminosidade.” (FARINA et al., 2006, p. 71). Apesar dos estudos sobre a utilização e os efeitos da cor na comunicação, nem sempre a cor por si só vai estar relacionada aos significados simbólicos atribuídos por esses estudos.

A cor acrescida dos outros elementos da luz, posicionamento, contexto dos objetos e da prática performática do corpo, vão dar outros sentidos à imagem. É nesse caminho que consciente ou inconscientemente a intenção do significado simbólico da cor não é responsabilidade somente dela, mas da cor em função de algo (FARINA et al., 2006). Isso foi evidenciado em *Cheio de si* (fig. 11) e *A última selfie* (fig. 12), onde o tom azulado, somado à expressão do corpo e o objeto utilizado, juntos agregam outros significados.

Fig. 11: *Cheio de si*, Rafael C. Vasconcelos (2020)



Fonte: Acervo do autor.

Fig. 12: *A última selfie*, Rafael C. Vasconcelos (2020)



Fonte: Acervo do autor.

A estética formada pela união de corpo (ato performático) mais luz nas imagens provocam uma experiência que promove um ambiente para arte (fig. 13) que cabe à audiência fazer suas próprias interpretações. É o que Holzmeister (2010) aporta dessa abordagem para a definição de estética:

Dessa forma, é pertinente resgatar a origem da palavra "estética", que remonta à *aisthesis*, do grego antigo, que significa "sensação". Ou seja, uma experiência centrada exclusivamente num ambiente subjetivo. (p. 62)

Fig. 13: *Não Caíbo*: Rafael C. Vasconcelos (2020)



Fonte: Acervo do autor.

Nas figuras 7, 8, 13, 14, 15 e 40, a escolha do preto e branco deveu-se pela intenção de ter menos distrações com cores vibrantes e o foco do espectador ser principalmente na narrativa performática. Além disso, para Farina et al. (2006, p. 97), o "branco é a cor do vazio interior, da carência afetiva e da solidão, haja vista que a exposição prolongada de sujeitos em ambientes totalmente brancos tende a acentuar neles caracteres esquizóides", portanto os tons monocromáticos acrescentados ao corpo

e a ação performática dele são potencializadores nas nossas imagens dos sentidos dessa perspectiva solitária em conflito. Em contraste, o preto é a ausência de luz que gera a sombra: “É a cor da vida interior sombria e depressiva. Morte, destruição, tremor estão associados a ela”. (FARINA et al., 2006, p. 98)

Figura 14: *Preso fora da minha cabeça*, Rafael C. Vasconcelos (2020)



Fonte: Acervo do autor.

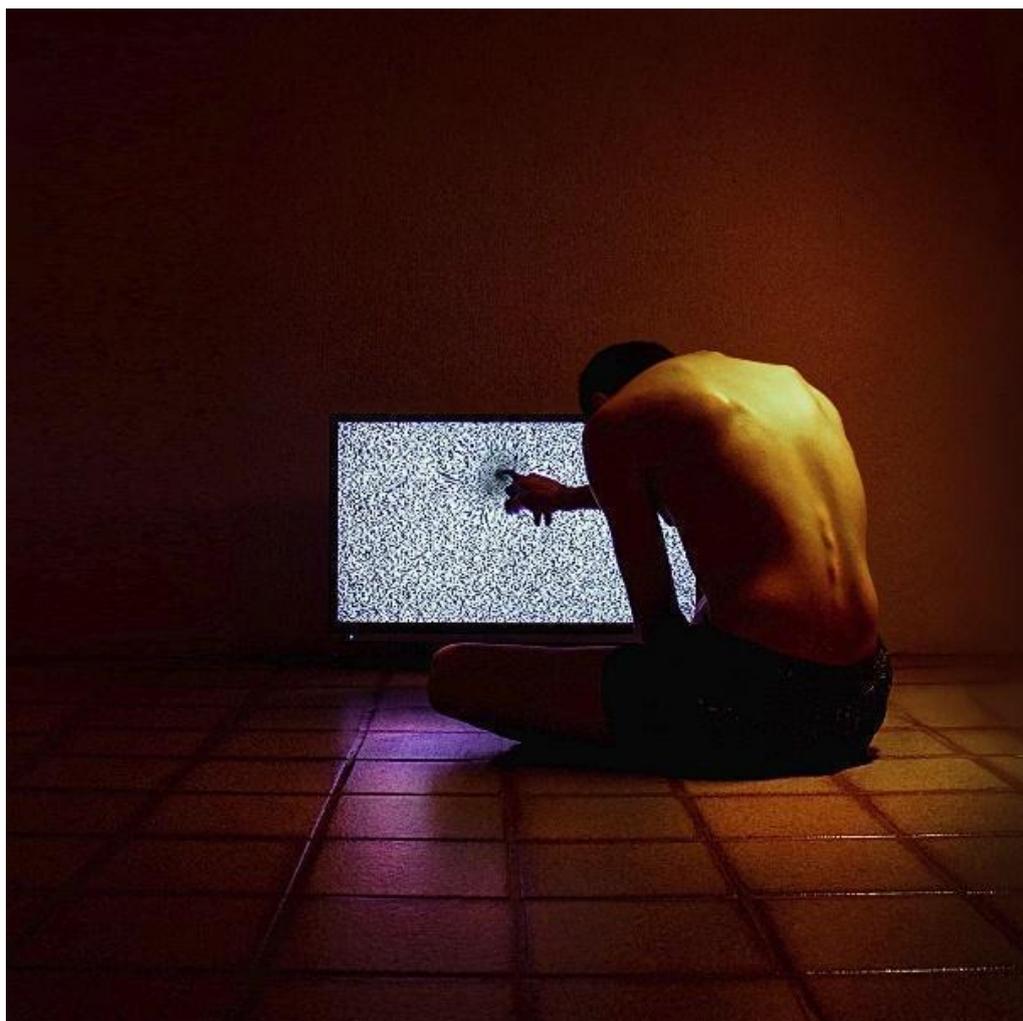
Figura 15: *Entretenimento*, Rafael C. Vasconcelos (2020)



Fonte: Acervo do autor.

Apesar da predominância, de forma geral, de tons frios²⁰ na obra (figs. 9, 10, 11, 12, 18, 19, 21, 24, 38 e 39), a escolha de tons quentes evidencia o contorno do corpo em sua ação performática. O tom amarelado de ambas imagens (figs. 16 e 17) ressalta essa ação de formas distintas. Enquanto o tom reforça, dentre outros sentidos, a intuição (2006) na primeira, na segunda exalta entrega e espontaneidade.

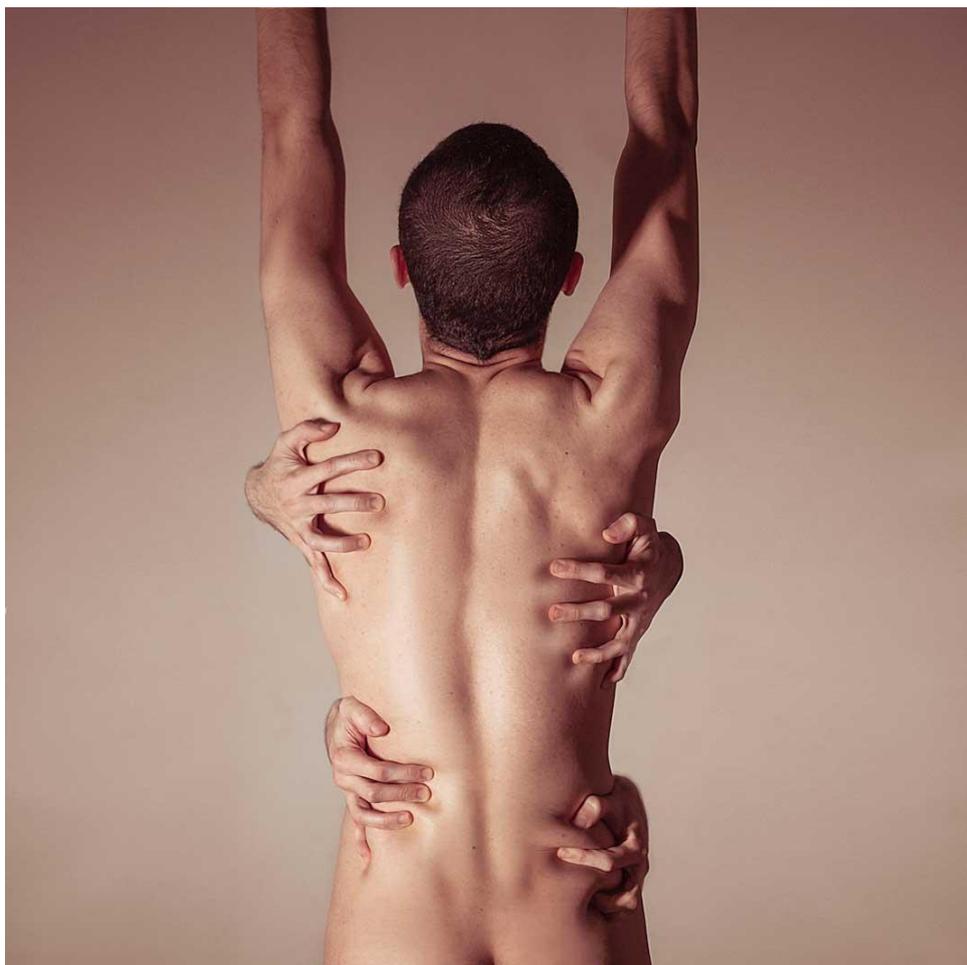
Fig. 16: *Fissura*, Rafael C. Vasconcelos (2021)



Fonte: Acervo do autor.

²⁰ “Denominamos de cores quentes as que derivam do vermelho-alaranjado e de cores frias as que partem do azul-esverdeado.” (FARINA et al., 2006, p. 77)

Fig. 17: *Entregue a si mesmo*, Rafael C. Vasconcelos (2021)



Fonte: Acervo do autor.

O tom esverdeado, na variação do ciano (azul + verde), conforme, por exemplo, na figura 25, foi aplicado na intenção de induzir uma espécie de laboratório pelo corpo desnudo, e a cor presente expressa o que Farina et al. (2006, p. 101) descrevem: “contém a dualidade do impulso ativo e a tendência ao descanso e relaxamento.” Já os tons de violeta e azul cumprem o papel de criar uma atmosfera de mistério, profundidade, aliada aos elementos que remetem diretamente aos dispositivos de tecnologia, como a televisão, *tablet*, *notebook* e cabos – e, na imagem, ligado a uma certa perspectiva de futurismo tecnológico, como na produção, isto é, relacionado à forma e ao conteúdo. Isso é evidenciado nas figuras 18, 19, 20, 24 e 38.

Fig. 18: *Meio de comunicação*, Rafael C. Vasconcelos (2021)



Fonte: Acervo do autor.

Fig. 19: *Amarras digitais*, Rafael C. Vasconcelos (2021)



Fonte: Acervo do autor.

4.3. A tecnologia

O tema da tecnologia envolvida com a vida humana é abordado nas artes há séculos. Uma das primeiras obras na indústria a tratar a imbricação da tecnologia no corpo do ser humano foi no filme *Metrópolis*, de Fritz Lang (1926). A ideia de um ciborgue²¹ que une a esfera humana e tecnológica nem sempre tem uma perspectiva pessimista, mas que denota um homem em construção a partir da relação com a tecnologia e seus efeitos na vida humana, “Imagens são mediações entre homem e o mundo” (FLUSSER, 2002, p. 9). *Homeoffice* (fig. 20) e *Cheio de controle* (fig. 21) foram criadas com essa intencionalidade, na relação casa x trabalho e casa x entretenimento.

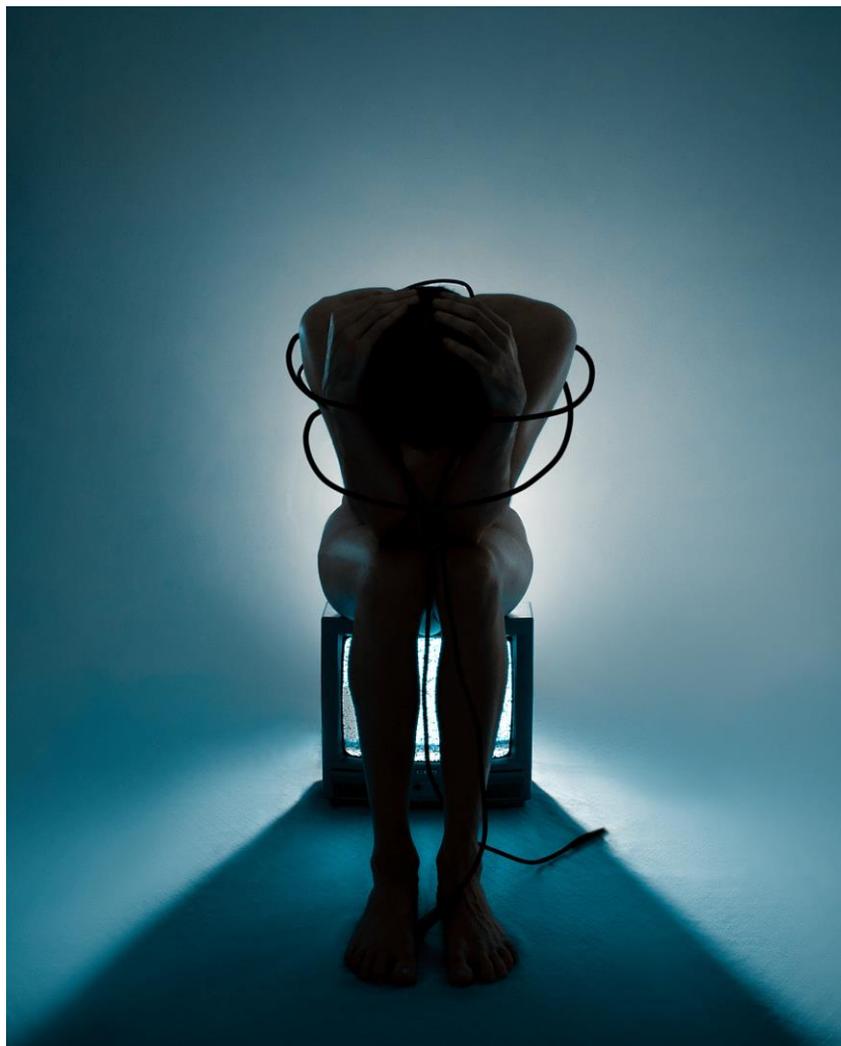
Fig. 20: *Homeoffice*, Rafael C. Vasconcelos (2022)



Fonte: Acervo do autor.

²¹ “O termo ciborgue surge da fusão da expressão inglesa *cybernetic organism* (cyb + org formando o neologismo cyborg). Para Donna Haraway (2016), o ciborgue representaria um ser que hibridiza máquina e organismo vivo, tornando-se uma metáfora para um ser fronteiro em um mundo configurado pelo binômio ciência e tecnologia. Ocupa, assim, a função de manifestação de uma perda existencial e da sensação de não pertencimento, pois, apesar de ser um híbrido, é um não-ser, no sentido de não estar inteiramente na ordem do humano, nem na ordem do maquínico.” (ARANHA, 2019, p. 266)

Fig. 21: *Cheio de controle*, Rafael C. Vasconcelos (2021)



Fonte: Acervo do autor.

Em *Tecnologicamente Humano*, o uso da tecnologia faz parte para além de seu significado explícito nas imagens, de sua leitura denotada. A manipulação das fotografias na pós-produção é realizada também para suprir uma necessidade que só seria possível de ser executada há até poucas décadas com altos custos e amputação real do corpo, como fez em várias performances a artista francesa Orlan²² (fig. 22).

²² A artista utiliza seu corpo como suporte para criar arte e *performances* críticas à religião, política, misoginia e o racismo.

Fig. 22: *Le vif état de l'Art*, Orlan (2012)

Fonte: Galeria Michel Journiac.

O artista italiano Andrea Giacobbe refletia a virada do milênio (2010), as incertezas e as pautas referentes aos dilemas da vida hiperconectada que ditaram os anos seguintes. Sobre o trabalho de Giacobbe (fig. 23), Holzmeister (2010) descreve: “Seus personagens, Jason e Ketuta, assemelham-se a extraterrestres ou a andróides desprovidos de emoção, movimentos e sensações, e estão mergulhados em um universo asséptico, confuso e tecnologicamente decadente.” (p. 85). Assim como o ensaio de Giacobbe, nosso trabalho reflete sobre o seu tempo no agora que circunscreve o seu momento de produção e projeta uma visão de futuro. Aqui, tratamos de incertezas, possibilidades e exaustão física e principalmente mental no contexto pandêmico por uso das tecnologias desde sua concepção até a pós-produção, como retratado em *Tecnologicamente Humano* (fig. 24) e *Distorção de imagem* (fig. 25).

Fig. 23: *Simplex Concordia*, Andrea Giacobbe (1998)

Fonte: The Face.

Fig. 24: *Tecnologicamente Humano*, Rafael C. Vasconcelos (2022)



Fonte: Acervo do autor.

Fig. 25: *Distorção de imagem*, Rafael C. Vasconcelos (2021)



Fonte: Acervo do autor.

4.4. O processo criativo

A lógica da construção das imagens a serem produzidas foram não-causais. Aqui, a lógica é feita pelo que Flusser (2002) vai chamar de “tempo da magia”. Na escolha da construção dos objetos e posicionamento das luzes a serem postos, a intenção é de que os elementos formados na imagem sejam interdependentes:

O tempo que circula e estabelece relações significativas é muito específico: tempo de magia. Tempo diferente do linear, o qual estabelece relações causais entre eventos. No tempo linear, o nascer do sol é a causa do canto do galo; no circular, o canto do galo dá significado ao nascer do sol, e este dá significado ao canto do galo. Em outros termos: no tempo da magia, um elemento explica o outro, e este explica o primeiro. O significado das imagens é o contexto mágico das relações reversíveis. (FLUSSER, 2002, p. 8)

As primeiras fotos, realizadas em junho de 2020, partiram da inquietação e de forma intuitiva, por consequência, do contexto de isolamento social devido à COVID-19. Houve um padrão nos processos de criação que vamos detalhar neste tópico como base que serviu para todas as obras que produzimos. Por essa razão é que iremos observar a foto *Obra de TV* (fig. 38) em seu passo a passo que representa o todo na padronização das etapas de criação. De forma geral, a construção da imagem passou por cinco etapas: *referências gerais, ideia, produção, seleção e edição/pós-produção*.

4.4.1. Referências gerais

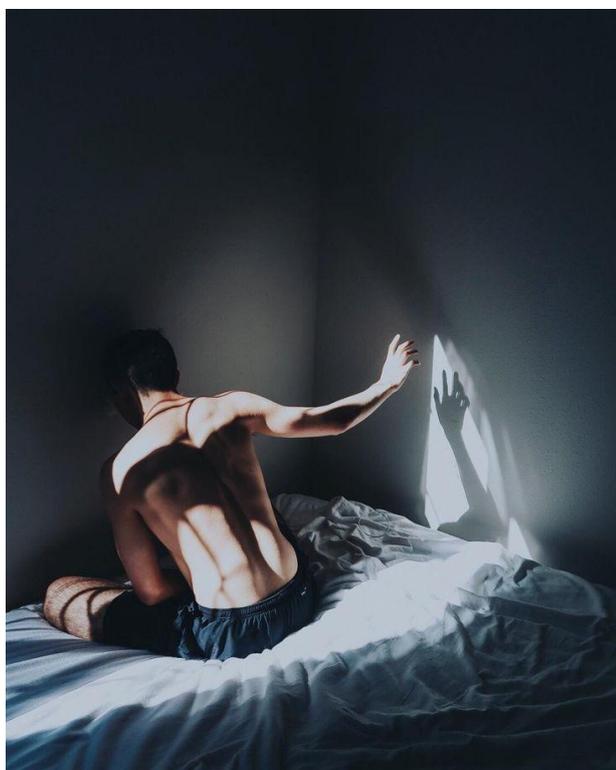
As referências aqui são um norte do que esteve mais presente durante o período de criação das imagens e que tiveram uma influência no resultado almejado das fotografias. Sem seguir ordem de importância, vale repetir que este trabalho é o resultado de vivências pessoais, exposição da própria vulnerabilidade e inspirado também por artistas, fotógrafos, jogos, músicas e seus videoclipes, conforme iremos observar a seguir.

Dois artistas autorretratistas que têm papel importante no início da jornada do *Tecnologicamente Humano* são o estadunidense Marc Klaus e a brasileira Danny Bittencourt. Em seu *website*²³ e no canal do Youtube, Klaus foi um dos primeiros fotógrafos que nos chamou atenção dentro do nicho de criatividade e promovia o lema

²³ Por razões pessoais, até a finalização deste Relatório, Marc Klaus retirou do ar todas suas redes sociais e o seu *website*, no qual possuía seu acervo de autorretratos e trabalhos profissionais.

“be weird” (seja estranho) na sua discursividade. Ele utiliza como propagador disso o seu corpo na *foto-performance* e manipulação na pós-produção, representado pelo uso das mãos e o contraste marcado pela sombra e luz nas fotos (figs. 26 e 27). A poeta visual Danny Bittencourt, em sua série de autorretratos *200 dias para dentro* (fig. 28) expõe uma identidade visual própria, também utilizando seu corpo como uma “validação dos modos de sentir”²⁴. Esses dois artistas têm grande papel na construção não somente deste trabalho como na identificação na linguagem artística que desejamos seguir no futuro.

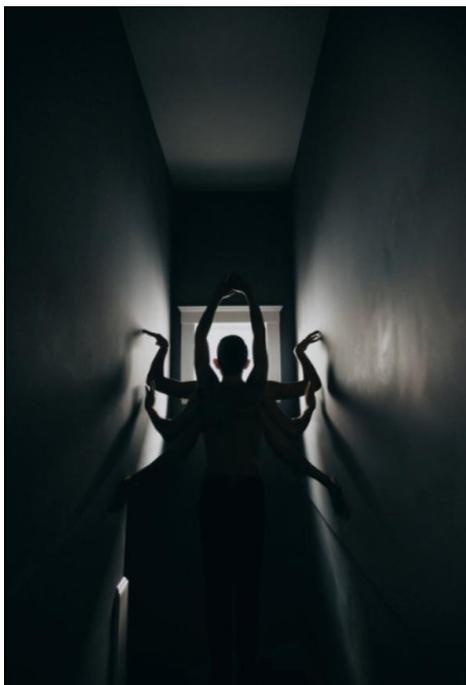
Fig. 26: *Light touch*, Marc Klaus (2020).



Fonte: Facebook.

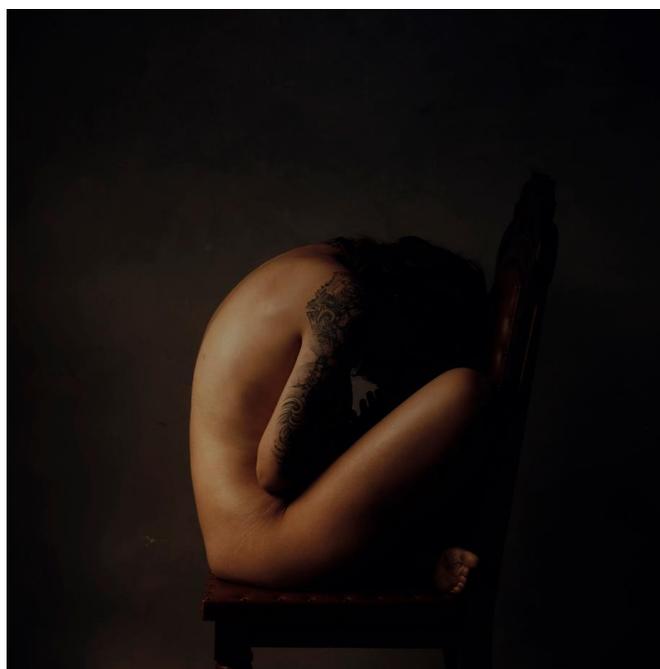
²⁴ BITTENCOURT, Danny. **Bio/Contato**. 2022. Disponível em: <<https://dannybittencourt.com/biocontato>>. Acesso em 13 de dezembro de 2022.

Fig. 27: Sem título, Marc Klaus (2020).



Fonte: Facebook.

Fig. 28: *200 dias para dentro*, Danny Bittencourt (2017)



Fonte: dannybittencourt.com

Na música, durante o período de isolamento social, conhecemos o gênero *K-pop* (música pop coreana) em paralelo ao início das produções das imagens. No primeiro contato em junho de 2020, despertou-nos o interesse nos clipes como uma

fonte de estudo das produções a partir deste viés que merece destaque aqui: clipes bastantes coloridos com associações pertinentes ao conceito de cada música (figs. 29, 30 e 31). Esses clipes foram um pontapé para o aprendizado mais aprofundado na aplicação do uso da luz no nosso projeto. Em *Criminal*, o ídolo sul-coreano Taemin expressa o sofrimento de uma relação que o aprisiona, e esse contexto é retratado esteticamente pelas cores e objetos mostrados nas figuras abaixo (figs. 29 e 31). Já em *Crown*, a performance da cantora do grupo de *k-pop* Twice, Jihyo, explora o uso dos braços e das mãos como ponto chave na coreografia (fig. 30).

Fig. 29: *Criminal*, Taemin (2020).

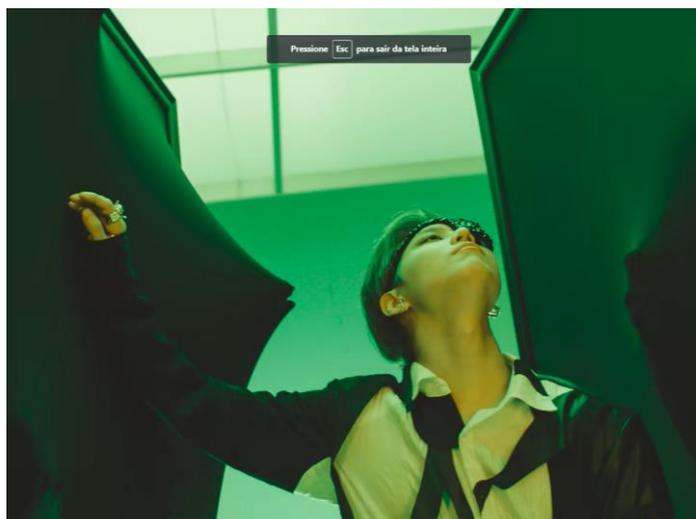


Fonte: Youtube.

Fig. 30: *Crown*, Jihyo from TWICE (2021).



Fonte: Youtube.

Fig. 31: *Criminal*, Taemin (2020).

Fonte: Youtube.

Por fim, para encerrar este subtópico, dois jogos eletrônicos contemporâneos ao período de criação também são fonte de inspiração no quesito da estética e imbricação com a tecnologia do produto em geral: os *games Little Nightmares*²⁵ (fig. 32) e *Cyberpunk 2077*²⁶ (fig. 33). No primeiro (fig. 32), a fotografia com atmosfera de terror teve forte influência nas imagens *Lockdown* (fig. 9), *Quando dormimos, pra onde vamos?* (fig. 10), e *Fissura* (fig. 16); enquanto, por sua vez, no segundo (fig. 33), a influência se deu pelas cores vibrantes neon e a perspectiva negativa marcada pelo domínio da tecnologia na sociedade pelo capitalismo, que é próprio do *game* inspirado no movimento literário *cyberpunk*²⁷.

²⁵ Lançado em 11 de fevereiro de 2021, pela Bandai Namco Entertainment. *LITTLE NIGHTMARES*. In: WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikipedia Foundation, 2021. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Little_Nightmares_2>. Acesso em 29 de dezembro de 2022.

²⁶ Lançado em 10 de dezembro de 2020, pela CD Projekt Red. *CYBERPUNK 2077*. In: WIKIPEDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikipedia Foundation, 2021. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk_2077>. Acesso em 29 de dezembro de 2022.

²⁷ O movimento se inicia na década de 1980, indo na contramão ao senso comum da época por falar sobre os avanços tecnológicos em uma crítica alegórico-projetiva com foco no desenvolvimento tecnológico e caos urbano. “Cyber, como ideia de alta tecnologia (implantes cibernéticos, biotecnologia, tecnologia digital); e punk, inspirado no movimento sociocultural homônimo, marcado pela iconoclastia e rebeldia.” (ARANHA, 2019, p. 256)

Fig. 32: *Little Nightmares 2*, Bandai Namco (2021).



Fonte: imagem promocional, Bandai Namco.

Fig. 33: *Cyberpunk 2077*, CD Projekt RED (2020).



Fonte: imagem promocional, CD Projekt RED

4.4.2. Ideia

Desde a concepção da ideia, houve uma preferência de que o foco de significação da imagem fosse o corpo performático para validar a sensibilidade das emoções provocadas pelo contexto de pandemia. Isso fez com que o corpo se tornasse o ator performático central das obras. Como resultado na imagem, Flusser (2002) descreve que o olhar circula pela imagem e tende sempre a voltar para os elementos preferenciais de significado. A escolha do olhar contemplativo que nos propomos se materializa de maneira intencional em todas as imagens, já que desde a concepção a câmera é posicionada no mesmo ângulo do recorte do que seria o outro (no caso, o “eu” espectador) observando a realização da vivência da captura.

Na imagem *Obra de TV* (fig. 38), a ideia surgiu a partir de uma exaustão pelo consumo excessivo das “telas”. O contexto era de mais de 600 mil mortos no Brasil causadas pelo vírus²⁸, isolamento social não levado mais rigorosamente a sério pelas forças públicas, além do cansaço e necessidade de quem não teria escolha a não ser voltar à rotina “normal”. Em meio a isso, o cotidiano era marcado pela viabilização das atividades profissionais e de lazer por meio das mídias digitais e seus dispositivos. Por isso, a ideia principal dessa imagem parte da relação dupla de dependência e o desgaste mental (e físico) causados pelo excesso das “telas” naquele momento.

4.4.3. Produção

Com a ideia e as referências em mente, seguimos para o *mise-en-scène*²⁹, com a preparação do ambiente, posicionamento e ajuste das luzes, configurações ajustadas para as condições de luz projetadas na câmera. Para realizar o disparo da câmera de forma remota, é utilizado o aplicativo Canon Camera Connect via *Wi-Fi* parelhado com o *smartphone*. A câmera é apoiada em um tripé.

Fig. 34: Imagem crua de *Obra de TV*, Rafael C. Vasconcelos (2021).



Fonte: Acervo do autor.

²⁸ G1. “Brasil registra 97 mortes por COVID; média móvel volta a ficar em estabilidade”. 2021. Disponível em: <<https://g1.globo.com/saude/coronavirus/noticia/2021/11/21/brasil-registra-97-mortes-por-covid-media-movel-volta-a-ficar-em-estabilidade.ghtml>>. Acesso em 19 de novembro de 2022.

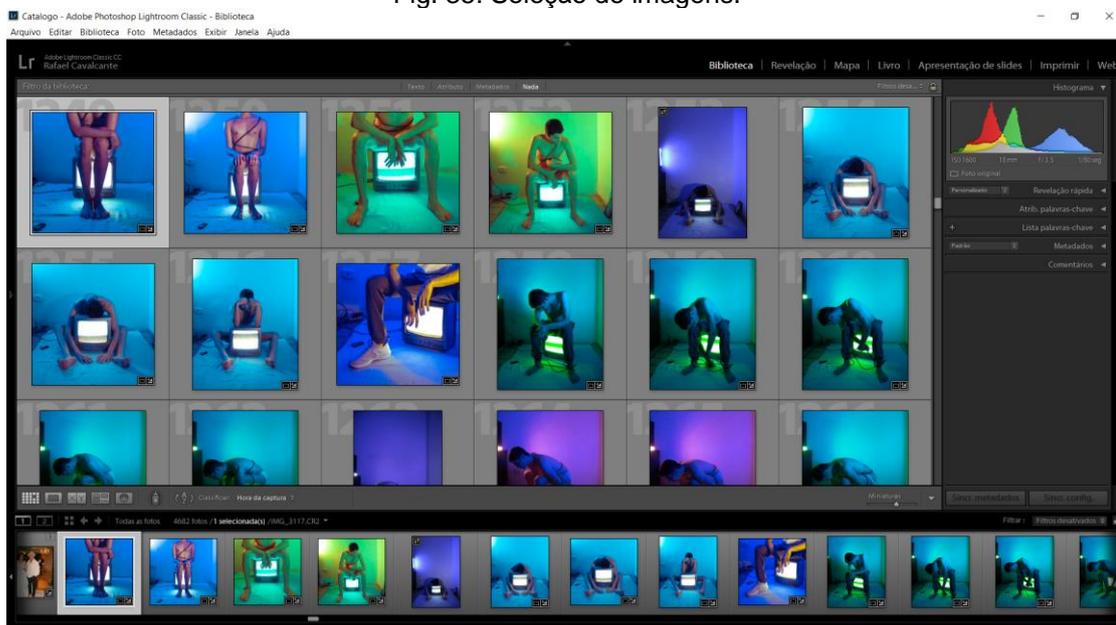
²⁹ O termo é uma expressão do teatro francês, que, traduzindo, significa “colocar no palco”. Na prática, consiste em reunir todos os elementos que irão aparecer no quadro e como ele será montado.

Dentro da ideia de manter uma identidade no trabalho, a posição do corpo contorcida, de cabeça próxima aos joelhos, faz referência a *Não Caibo* (fig. 13). Diferentemente dessa, *Obra de TV* (fig. 38) brinca com uma dualidade de ao mesmo tempo que o corpo se “abastece” da tecnologia (representada pela televisão), ela também “descarrega” esse corpo. Os cabos enrolados no corpo são na realidade apenas um cabo HDMI, que originalmente cobria apenas pequena parte do corpo (fig. 32). Os objetos em cena utilizados nessa fotografia foram uma televisão de tubo CCE analógica de 14 polegadas e um cabo HDMI. Tais objetos fazem parte do contexto de todo o projeto, e a escolha deve-se pela forma dos dois objetos permitirem uma interação direta com o corpo. Foram realizados 29 cliques para a escolha dessa imagem.

4.4.4. Seleção

Capturadas as fotos, partimos para a seleção das imagens. A seleção é feita no *software* Adobe Lightroom, pois a ferramenta permite que possam ser feitos ajustes gerais de cor e iluminação que dão uma prévia do resultado desejado em lote (fig. 35).

Fig. 35: Seleção de imagens.



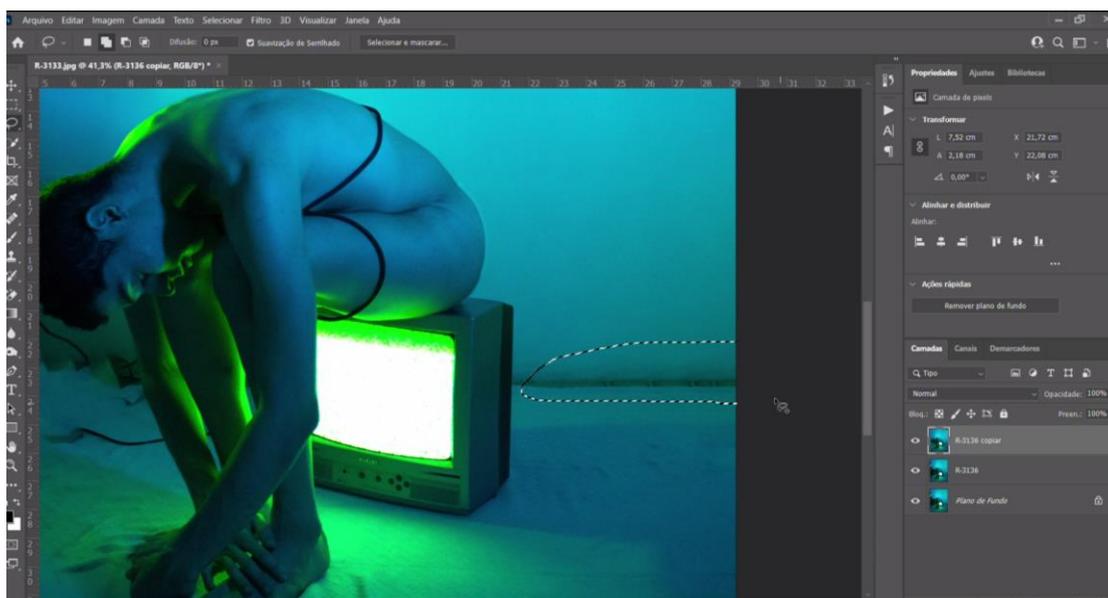
Fonte: Acervo do autor.

O ato de fotografar uma sequência de fotos para se escolher uma é parte de uma tradição na prática fotográfica a fim de obter o melhor clique que represente melhor a intenção do autor: “Sabemos que mesmo uma imagem de Cartier-Bresson não é única, existem dez imagens antes e dez depois, com pequenas diferenças. Mas

escolhia-se apenas uma.” (BORDAS; ENTLER, 1996, p. 10 e 11) Após feita a escolha, é exportada a imagem com os primeiros ajustes. A foto escolhida sempre é a que está mais de acordo com a intenção de significado idealizado pelo produtor e segue para a edição em profundidade no *software* Adobe Photoshop. Contudo, a leitura final do trabalho está para acionar a competência cognitiva da audiência, que é o objetivo último da imagem, podendo ou não seguir a mesma linha de raciocínio pela intenção inicial de criação. Além disso, insistimos que o tipo de trabalho que realizamos requer mesmo a interpretação da audiência, dado o meio construído: uma interpretação que se centra no espectador e no produto em si (forma e conteúdo) e menos na dita “intenção do autor”.

4.4.5. Edição / Pós-produção

Fig. 36: Edição da imagem *Obra de TV*, Rafael C. Vasconcelos (2021)

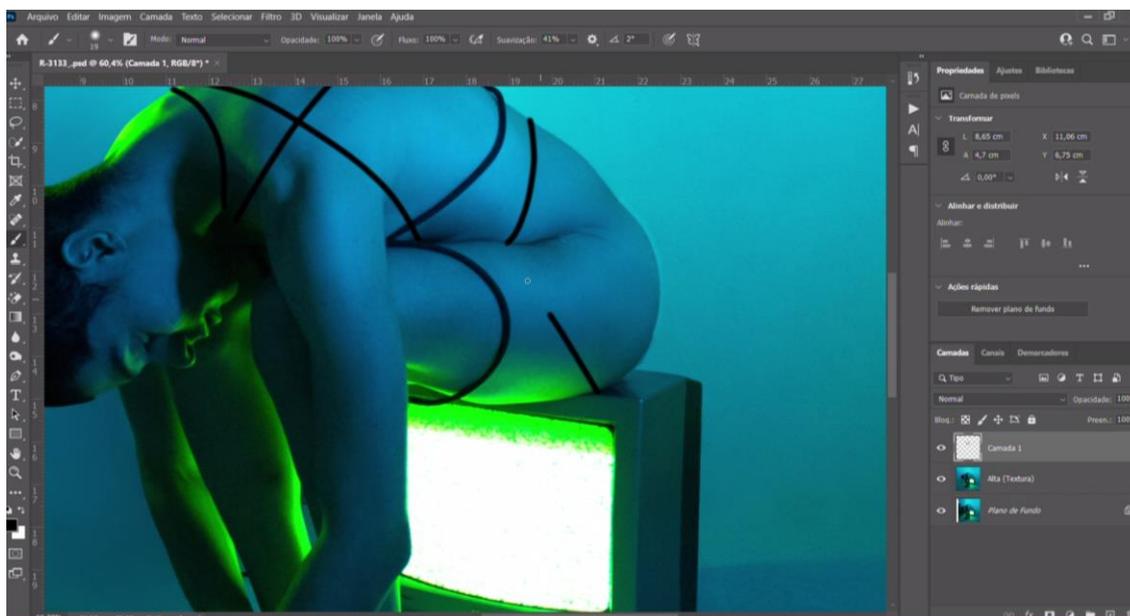


Fonte: Acervo do autor.

Uma vez concluídas a produção e seleção das imagens, o passo seguinte é a pós-produção. Aqui, a primeira etapa é limpar o cenário (fig. 36) e tornar o fundo “infinito” a fim de deixar a imagem com menos distrações do objeto central. Para isso, foi necessário fazer a separação de frequência por camadas na imagem. Essa separação deixa uma camada específica para modificar a cor e outra, a textura. Após feito isso, utilizam-se as ferramentas pincel de mistura e carimbo do *software* para suavizar as texturas e cores da parede com o piso, resultando assim em um fundo contínuo “infinito” (fig. 36). O segundo passo é desenhar à mão livre o que seriam os

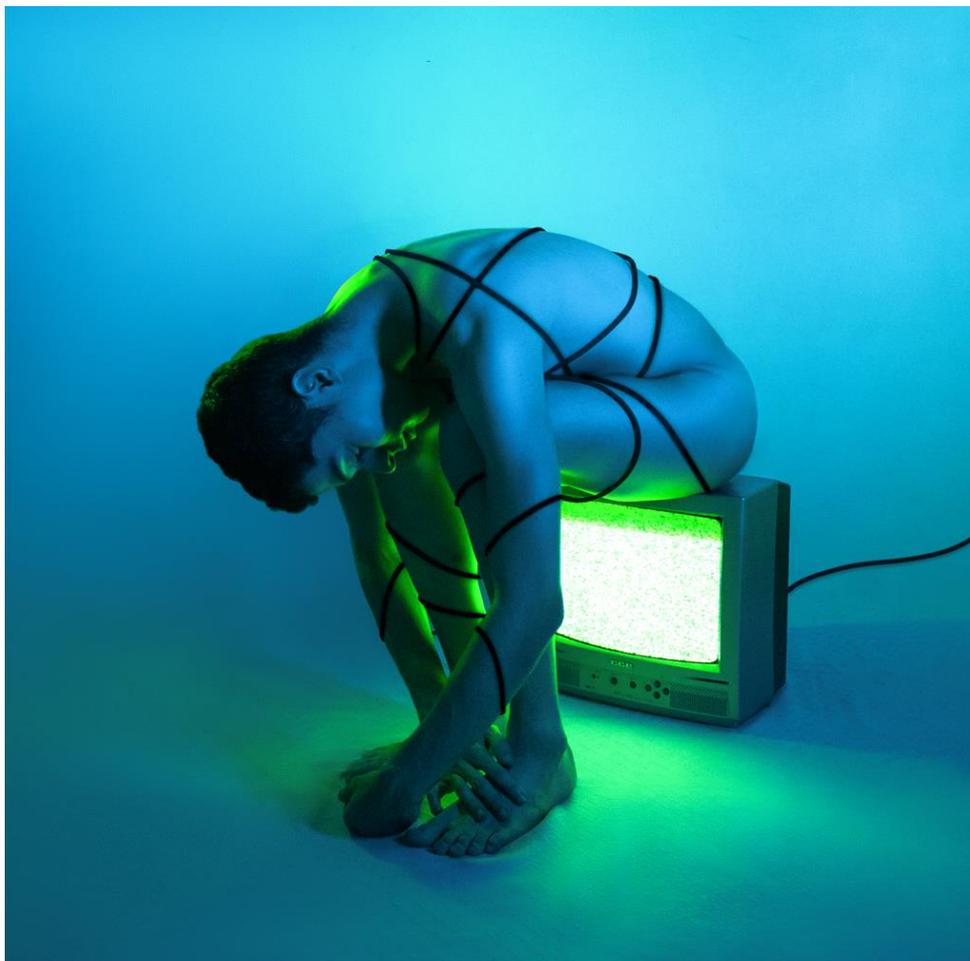
fios enrolados pelo corpo (fig. 37). Para isso, a ferramenta pincel foi utilizada e o trabalho finalizado com camadas de luz para criar profundidade e sombra que tornam o objeto inserido similar a um objeto concreto presente.

Fig. 37: Edição da imagem *Obra de TV*, Rafael C. Vasconcelos (2021)



Fonte: Acervo do autor.

O terceiro passo é dar volume ao corpo e aos objetos. Como já observamos no tópico sobre a luz, clareamos o que queríamos aumentar e escurecemos o que queríamos diminuir. Para isso, utilizamos a ferramenta *dodge and burn* (desviar e queimar). Os pontos mais claros do corpo são ressaltados e os pontos mais escuros de sombra são escurecidos, o que fortalece as cores e cria uma ilusão de que o objeto tem mais volume. Por fim, são aplicados os retoques finais no fundo e nos elementos da imagem, resultando assim na imagem final (fig. 38).

Fig. 38: *Obra de TV*, Rafael C. Vasconcelos (2021)

Fonte: Acervo do autor.

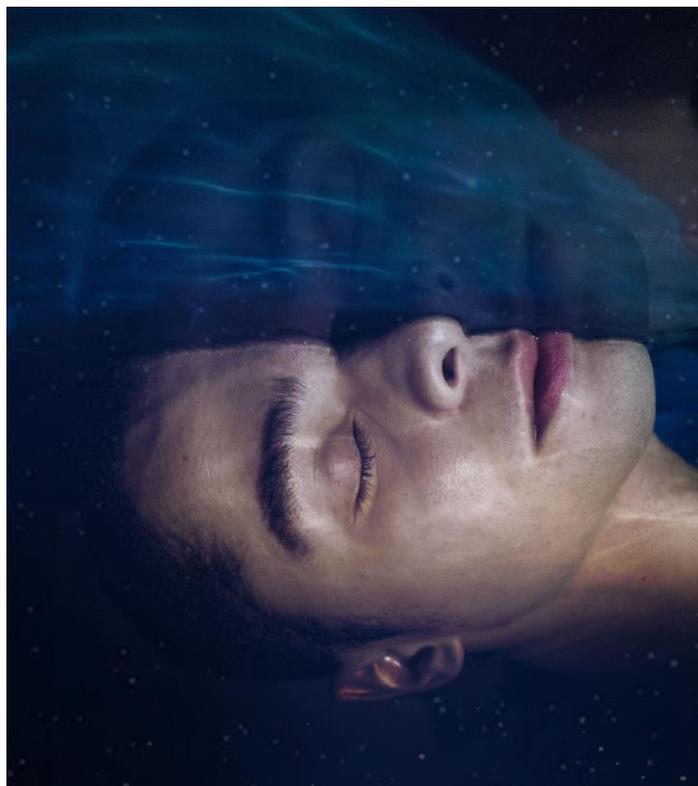
Apesar das imagens que estão aqui, prontas, houve algumas dificuldades na execução geral no decorrer do trabalho. As primeiras imagens do projeto (figs. 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15 e 39) foram criadas mesmo com a falta de equipamentos que auxiliaram a minha produção fotográfica, como tripé e iluminação. Para suprir isso, utilizei caixas e livros empilhados para dar suporte à câmera, e com relação à luz, a alternativa foi o *flash* do celular. Outra dificuldade foi com relação à falta de espaço adequado para realização das fotos. Mover objetos e móveis que se encaixassem no ambiente para acomodar os equipamentos foi necessário e por vezes cansativo de realizar – já que demanda tempo de organização e reorganização deles. Ainda assim, fiz da dificuldade uma oportunidade. O contexto de isolamento e a minha proposta de criar e expressar-se dentro dessas condições serviram como um trabalho instigante pelo desafio da situação. Além disso, apesar de muitas ideias terem surgido

naturalmente de maneira intuitiva, também vale mencionar que por vezes, pela natureza do meu processo criativo, nem sempre eu sabia se seria possível concretizar a ideia na prática da edição, o que tornou o trabalho ainda mais desafiador e instigante. E, por último, e talvez a maior das dificuldades enfrentadas, foi o processo de coragem de se expor à vulnerabilidade do julgamento do outro. A expressão do corpo, na maioria das vezes nua, foi algo que representou esse sentimento a ser superado – e ainda é – como um ato de coragem e desapego.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

McLuhan afirma que o meio é a mensagem (1964) – e assim, neste ponto, voltamos às ideias iniciais com as quais abrimos a apresentação deste Relatório. O processo de referência, ideia, produção, seleção e a manipulação da imagem na edição observada aqui é reflexo de outro modo de gerar informação e de se comportar com relação à fotografia. Com isso, ampliamos os estudos de McLuhan que se mostravam arbitrários com relação aos meios quentes e frios, com as etapas que mostramos com as técnicas de manipulação de imagem e a inclusão da arte performática (materializada pela *foto-performance*) na fotografia. Podemos afirmar, assim, que a produção do *Tecnologicamente Humano* reflete um desmembramento do conhecimento técnico do meio e, por isso, o esfria. Deixa de ser o que seria para McLuhan e Barthes apenas um registro de pouco espaço para pensamento crítico além da imagem em si para um gerador de reflexões a partir do “mergulho” do artista na obra: “O artista empenha-se não apenas na sua capacidade técnica, mas envolvendo a dignidade de toda a sua pessoa” (HEINICH, 1993, p. 207). Para nosso trabalho, esse momento de reflexão pode ser representado na imagem *Tanto bate, até que fura* (fig. 39).

Fig. 39: *Tanto bate, até que fura*, Rafael C. Vasconcelos (2020)



Fonte: Acervo do autor.

Em seu conteúdo, a proposta do projeto possui, em essência, a tentativa de estimular o propósito do ideal de imagem técnica abordado por Flusser: “constituir denominador comum entre conhecimento científico, experiência artística e vivência política de todos os dias.” (2002, p. 18). Consequentemente, o trabalho evidencia o conhecimento dos processos tanto para interferir no resultado em benefício das ideias estéticas quanto no saber das imposições e conseguir ultrapassá-las (FLUSSER, 2002). Isso é evidente nas limitações de espaço, na insuficiência ou mesmo ausência de objetos que são característicos da falta de recursos financeiros e também pela limitação do contexto de isolamento pandêmico.

Além disso, trata de ir de encontro com o que tem se tornado a lógica capitalista de consumo dos produtos em geral, sobretudo das imagens em seu excesso dadas as plataformas das redes sociais digitais: produto que não estimula o pensamento crítico. É a partir desse mesmo raciocínio que Sontag (2009) afirma: “[...] a razão principal para a necessidade de se fotografar tudo reside dentro da própria lógica de consumo. Consumir significa queimar [da combustão], usar e, por conseguinte, isso tem de ser reabastecido.” (p. 93). Foi por meio dessa lógica, então, que a imagem *conSUMA* (fig. 40) se tornou realidade.

Fig. 40: *conSUMA*, Rafael C. Vasconcelos (2022)

Fonte: Acervo do autor.

O conjunto desta obra já se revelou com grande potencial para ocupar outros espaços culturais, pois já foi notado por festivais de fotografia no Brasil. A fotografia *Não Caíbo* (fig. 13) recebeu o prêmio de menção honrosa no concurso fotográfico Foco Preto e Branco – categoria geral do *Foto Clube Festival* de 2021 de Porto Alegre - RS (conforme o Anexo A) e também está presente na capa da música *Dissonância*, da banda Joana Francesa (conforme o Anexo B). Além disso, outras imagens do projeto já foram selecionadas para a amostra do festival *Brasília Photo Show* no ano de 2021 (conforme Anexo C) e da 8ª edição do *Pequeno Encontro de Fotografia* de 2022 de Recife - PE (conforme Anexo D). Na *web*, algumas obras também tiveram repercussão notável, como o vídeo do processo de criação da fotografia *Brasil, 2020* (fig. 6), que contou com quase 100 mil visualizações nos primeiros seis meses de publicação na plataforma da rede social digital Tik Tok, que, por sua vez, gerou uma reação espontânea de outros membros da rede a criar a sua própria versão da obra

— conforme as imagens do anexo E. Nossas imagens também foram reconhecidas pelo Museu do Isolamento, para onde fui convidado a falar sobre as imagens na prática da *foto-performance* no canal do Youtube da instituição (conforme Anexo F).

A temática acerca dos danos psicológicos e sociais a partir das tecnologias digitais é reflexo do nosso *zeitgeist*, e o *Tecnologicamente Humano* é um trabalho que para o Curso de Comunicação Social da UFPE do Centro Acadêmico do Agreste, Campus Caruaru, é de extrema relevância para consulta como uma obra visual e de reflexão para uso em diversas disciplinas que permeiam sobre esses temas. Desde já, me sinto realizado de concluir o curso com perspectivas evidentes profissionais a partir deste trabalho e feliz pela trajetória de encontros com mestres inspiradores. Por fim, espero que este trabalho sirva de reflexão aos espectadores por onde quer que o observe.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. e HORKHEIMER, Max. A indústria cultural – o iluminismo como mistificação das massas. In: **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

ADORNO, Theodor W. **Indústria Cultural e Sociedade**. 4. ed., São Paulo: Paz e Terra, 2007.

AKVIS. **História da fotografia: Niépce**. 2023. Disponível em: <<https://akvis.com/pt/articles/photo-history/niepce.php>>. Acesso em 31 de janeiro de 2023.

ARANHA, Glaucio. **O Movimento Literário Cyberpunk: a estética de uma sociedade em declínio**. Via Atlântica, São Paulo, n. 36, p. 251-271, dezembro, 2019.

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo, Cortez, 2008.

ARTE REF. **Críticos de arte: uma união entre o subjetivo e objetivo**. 2021. Disponível em: <<https://arteref.com/mercado/criticos-de-arte-uma-uniao-entre-o-subjetivo-e-objetivo/>>. Acesso em 24 de janeiro de 2023.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papirus, 1993.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável: cinema e pintura**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BARTHES, Roland. **A câmara clara: nota sobre a fotografia**. Tradução de Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BEST, David. **A racionalidade do sentimento: o papel das artes na educação**. Portugal: Porto Codex, 1996.

CARTIER-BRESSON, Henry. **The Decisive Moment**. Editora Steidl Dap, Nova Iorque, 2015.

CAREY, James. Harold Adams Innis and Marshall McLuhan. In: GENOSKO, Gary (eds.). **Marshall McLuhan: Critical Evaluations in Cultural Theory**. Volume I. New York, Routledge: 2005. P. 193-220. Reimpresso de CAREY, James W.. "Harold Adams Innis and Marshall McLuhan." *Antioch Review* (spring), 5-39, 1967.

CRIGG, Claudia. **Orlan: 'This Is My Body, This Is My Software'**. 2017. BerlinArtLink. Disponível em: <<https://www.berlinartlink.com/2017/07/05/interview-orlan-this-is-my-body-this-is-my-software>> Acesso em 19 de novembro de 2022.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico**. Campinas, SP: Papirus Editora, 1990.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 5ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

ESCOLA BRITÂNICA DE ARTES CRIATIVAS & TECNOLOGIA. **O que é Photoshop e como aprender a usar**. 2022. Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-photoshop>>. Acesso em 10 de janeiro de 2023.

FARINA, M., PEREZ, C., BASTOS, D. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5a ed. São Paulo (Brasil): Edgar Blucher Ltda, 2006.

FISCHER, Ernest. **A necessidade da arte**. 9. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1987.

GOOGLE NOTÍCIAS. **Coronavírus (COVID-19)**. 2023. Disponível em: <<https://news.google.com/covid19/map?hl=pt-BR&mid=%2Fm%2F015fr&gl=BR&ceid=BR%3Apt-419>>. Acesso em 23 de janeiro de 2023.

HOLZMEISTER, Silvana. **O estranho na moda: a imagem nos anos 1990**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.

INDEED. **O que um Artista Plástico faz e qual formação escolher**. 2023. Disponível em: <<https://br.indeed.com/conselho-de-carreira/encontrando-emprego/o-que-artista-plastico-faz>>. Acesso em 24 de janeiro de 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2ª ed., São Paulo: Aleph, 2009.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade**. Campinas: Papirus, 2003.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Editora Cultrix, São Paulo, 1964.

MEDITSCH, Eduardo. **A desinformação política na campanha eleitoral de 2002: programa de governo de Lula na propaganda e no jornalismo eletrônicos**. Comunicação & Sociedade, São Bernardo do Campo, v. 26, n. 43, p. 29-45, set./dez. 2005. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/CSO/article/view/3986/3865>>. Acesso em: 10 de fevereiro de 2023.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. **O que é a Covid-19**. 2023. Disponível em: <<https://www.gov.br/saude/pt-br/coronavirus/o-que-e-o-coronavirus>>. Acesso em 23 de janeiro de 2023.

MIRANDA, Fabiana Cristina de; BATISTA, Paulo Henrique Camargo. **Manipulação de Imagens: os excessos e seus reflexos na sociedade**. FAE Centro Universitário - Núcleo de Pesquisa Acadêmica – NPA, 2010.

MUNDO EDUCAÇÃO. **Arte rupestre**. 2023. Disponível em: <<https://mundoeducacao.uol.com.br/artes/arte-rupestre.htm#:~:text=Os%20mais%20antigos%20ind%C3%ADcios%20dessa,algo%20inerente%20ao%20ser%20humano>>. Acesso em 31 de janeiro de 2023.

MUNHOZ, Paulo. **Manipulação, prática profissional e deontologia na fotografia de informação: identificando novos parâmetros**. Brazilian Journalism Research (Online), v. 10, p. 192-217, 2014.

NIEPCE, Joseph N. Memoire on the Heliograph. In: TRACHTENBERG, Alan (ed.). **Classic essays on photography**. New Haven: Leete's Island Books, 1980. p. 5.

Sontag, Susan. (2009 [1978]), On photography. In: Evans Jessica & Hall, Stuart (orgs.). **Visual culture**. Milton Keynes/London, Open University Press/Sage.

THE MET. **First Major Exhibition Devoted to History of Manipulated Photography Before Digital Age Opens at Metropolitan Museum**. 2012. Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/press/exhibitions/2012/faking-it>>. Acesso em 24 de janeiro de 2023.

WALKER, Jill. **Mirrors and Shadows: the digital aestheticisation of oneself**. University of Bergen. Department of Humanistic informatics, 2005.

ANEXO A – Certificado de menção honrosa no concurso fotográfico Foco Preto e Branco do *Foto Clube Festival* de 2021 de Porto Alegre – RS.

CONCURSO FOTOGRÁFICO
FOCO PB_POA I

**foto clube
FESTIVAL**
FOTO CLUBE
PORTO-ALEGRENSE

Rafael Cavalcante Vasconcelos
foi premiado com a **Menção Honrosa no Concurso Fotográfico
Foco PB_PoA I** - Categoria Geral, do Foto Clube Festival



Produção: **Wimion Cívica**
Foto Clube Porto-Alegrense

Parceria: **PRETO
CINZA
BRANCO**
Grupo Preto, Cinza e Branco

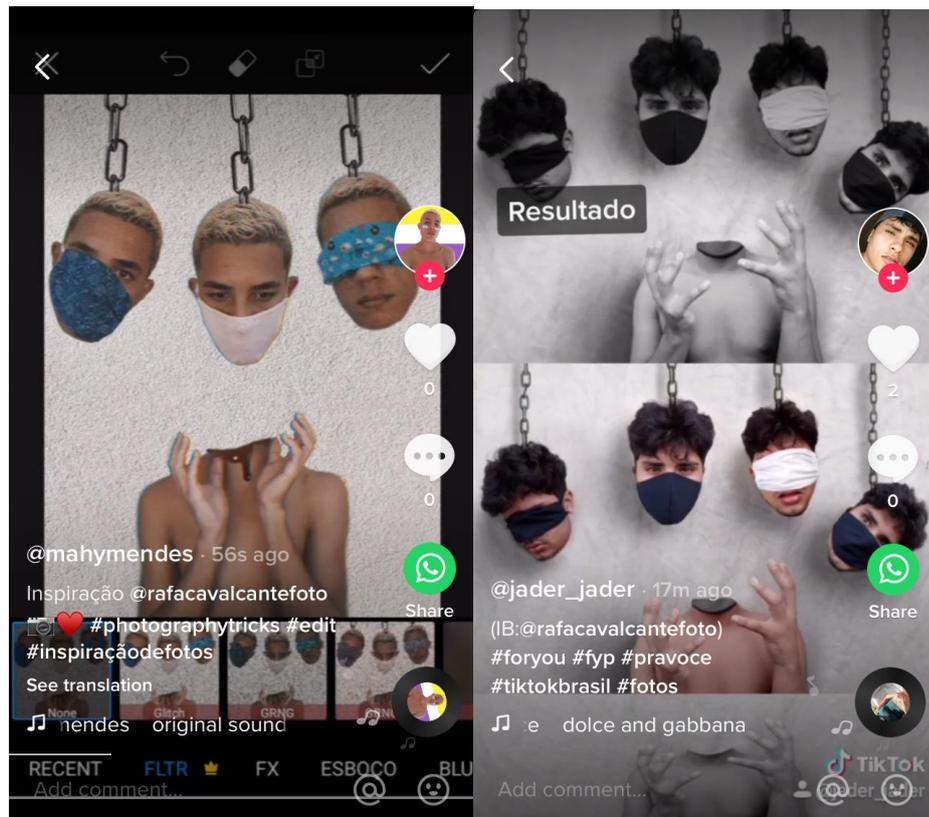
**FOTO CLUBE
PORTO-ALEGRENSE**
Preto, Cinza e Branco

ANEXO B – Capa do *single* “Dissonância” da banda Joana Francesa.**ANEXO C – Participação no *Brasília Photo Show* edição de 2021.**

ANEXO D – Participação na 8ª edição do *Pequeno Encontro de Fotografia de 2022 de Recife – PE*



ANEXO E – Reprodução de seguidores no Tiktok da imagem *Brasil, 2020*.



ANEXO F – Participação no canal Museu do Isolamento no Youtube.

FOTO PERFORMANCE COM RAFAEL CAVALCANTE

Museu do Isolamento
763 inscritos

Inscrito

20

Compartilhar

Download

RAFAEL CAVALCANTE VASCONCELOS

Tecnologicamente Humano:

a manipulação fotográfica como potencializadora dos sentidos

Relatório de fundamentação do Trabalho de Conclusão de Curso (tipo: Produto de Fotografia) apresentado ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, como requisito para obtenção do Título de Bacharel em Comunicação Social.

Aprovado em: 04/04/2023

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcelo Machado Martins (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dra. Juliana Andrade Leitão (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Me. Phelipe Daniele Rodrigues da Silva (Examinador Externo)
Universidade Federal de Pernambuco