Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação
Universidade Europeia

2021

INÊS DE MENDONÇA EIRÓ MARQUES FERNANDES
inesmendoncafernandes3@gmail.com

O INÍCIO, O FIM E O MEIO: projeto visual sobre o vínculo entre imagem digital e identidade pessoal

Mestrado em Design e Cultura Visual

Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação
Universidade Europeia

2021

INÊS DE MENDONÇA EIRÓ MARQUES FERNANDES

O INÍCIO, O FIM E O MEIO: projeto visual sobre o vínculo entre imagem digital e identidade pessoal

Projeto apresentado ao IADE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual realizada sob a orientação científica do Professor Doutor Eduardo Côrte-
-Real.

Agradecimentos

Começo por agradecer ao IADE, uma instituição que proporcionou um grupo de docentes que auxiliaram o meu crescimento pessoal e igualmente como designer, ao longo desta curta, mas fascinante, jornada.

Devo reconhecer, também, a pertinência dos ensinamentos da Professora Doutora Ana Marques, que, através da sua disciplina de Teoria e Crítica do Design, clarificou que o designer deve adoptar uma postura crítica em todos os projetos que desenvolve, o que se refletiu na presente investigação. Será, certamente, um conselho que irei relembrar no meu futuro profissional.

Um especial agradecimento ao Professor Doutor Eduardo Corte-Real, por me ter auxiliado, numa época inicial, onde as minhas ideias surgiram de forma turbulenta, a desenvolver um rumo passível de ser investigado e me ter ensinado que uma ideia mais simples, mas clara e bem fundamentada, pode tornar-se mais forte e ambiciosa que uma ideia, inicialmente, mais complexa. Ficarei para sempre grata pelo seu constante apoio e disponibilidade durante todo este processo analítico e artístico.

Por fim, mas não menos importante, um agradecimento ao meu avô, que, mesmo não estando nesta realidade terrena, influenciou, indiretamente, o presente projeto. Uma figura paternal que me incutiu, desde criança, o gosto pelo conhecimento, pela leitura e a paixão pelo mundo artístico.

Palavras-chave imagem digital; imaginação; Cultura Visual; sociedade contemporânea; perceção subjetiva; fotografia.

Resumo

A presente investigação procurou tocar nos assuntos da cultura digital e de massas, na compreensão das repercussões socioculturais agregadas à imagem digital e como as criações produzidas numa dada sociedade podem moldar, de forma negativa, o modo como o observador perceciona a realidade que o rodeia; o fim último da presente investigação, e projeto, centrar-se-á: 1) nos fatores que podem ajudar a quebrar o círculo vicioso de manipulação e controlo — a apatia social — provenientes da imagem digital; 2) na utilização da imagem digital como meio de expressão da identidade pessoal.

A conclusão define-se através da criação de um livro de artista digital/website, para a fundamentação das respostas alcançadas, acerca do modo como o criador e o observador podem obter
o controlo outrora perdido.

Cada indivíduo deve sentir-se capaz de colocar no mundo as suas ideias e identidade, expressar o que lhe vai na mente — a sua imaginação; apenas deste modo se consegue mudar a mentalidade da sociedade.

Keywords *digital image; imagination; Visual Culture; contemporary society; subjective perception; photography.*

Abstract

The present investigation was concerned with the issues related to mass and digital culture, in understanding the socio-cultural repercussions of the digital image and how the several creations, produced in a specific society, help to shape, in a negative manner, the way the observer perceives the reality that surrounds him; the purpose of the present investigation, and project, will focus in 1) the factors that might help break the vicious cycle related with the manipulation and control — the social apathy — as an outcome of the digital image; 2) the use of the digital image as a means to express self-identity.

In order to support the answers, previously attained, regarding the ways with which both the creator and the observer can acquire the control once lost, the conclusion of this project is defined through the creation of an artist's book/ website.

Every individual must feel capable of communicating it's own ideas and identity, to express what is on it's mind — it's imagination; only through this way, one can change the mindset of the society.

Sumário

Índice de figuras ……..… 13

1. Introdução ……... 31

1.1 Objetivos e metodologia de investigação …….……... 36

1.2 Particularidades associadas à investigação e ao projeto …….……. 38

2. A imagem na sociedade contemporânea …….. 39

2.1 A influência da imagem na sociedade …….. 40

2.2 Dualidades na imagem ……. 42

2.2.1 Função e propósito ……... 42

2.2.2 Distinção entre *imagem* e *picture* ……. 48

2.3 Memória e identidade pessoal …….. 52

2.3.1 A imaginação do criador …….. 52

2.3.2 Identidade pessoal …… 55

2.3.3 Uma imagem criada através de sonhos …… 57

2.4 A realidade da imagem ……. 58

2.4.1 Imaginário associado a grupos sociais ……. 60

2.5 Essência da imagem-matérica …….. 60

2.6 Imagem digital ……. 63

2.6.1 Um corpo virtual …….. 63

2.6.2 Fotografia/montagens fotográficas …….. 66

2.6.3 Reprodução vs. cópia ……... 69

2.6.4 A essência da imagem digital ……... 73

3. Referências visuais (casos de estudo) …….. 75

3.1 Metodologia de análise …… 75

3.1.1 Explicação de terminologias — cor ……. 77

3.1.2 Explicação de terminologias — fotografia/montagens …… 77

3.2 A imaginação e o imaginário na montagem fotográfica …….. 79

3.2.1 Lista de artistas base …… 79

3.2.2 Artistas importantes para a técnica nas montagens …….. 89

3.2.3 Notas sobre artistas de inspiração menos utilizados …… 91

3.2.4 Notas sobre o artista base de inspiração para as montagens …… 91

3.3 A identidade no livro de artista …… 92

4. Projeto …….. 101

4.1 Introdução …….. 102

4.1.1 Conceito visual ……... 104

4.1.2 Metodologia do projeto …….. 105

4.2 Processo criativo …… 106

4.2.1 Entrada nas montagens fotográficas …….. 106

4.2.2 Entrada no livro de artista …….. 120

4.2.3 Um *website* "de artista" …… 135

5. Considerações finais …… 142

6. Referências bibliográficas …….. 146

7. Referências auxiliares ……. 149

8. Anexos …….. 151

Índice de figuras

Figura 1 - *Internal Line*, instalação artística/performance, corda vermelha, Chiharu Shiota (2019), Japan House, Brazil. Retirado de: **https://www.chiharu-shiota.com/internal-line** ……. 41

Figura 2 - *Pieta*, pintura a óleo, William Adolphe Bouguereau (1876), 230 x148 cm, Dallas Museum of Fine Arts. Retirado de: **https://www.artrenewal.org/artworks/pieta/william-adolphe-bouguereau/26** ……..… 44

Figura 3 - *One: Number 31*, parte da exposição A Collection Survey, pintura a óleo, Jackson Pollock (1950), 269,5 x 530,8 cm, The Museum of Modern Art, 2º piso. Retirado de: **https://www.moma.org/audio/playlist/23/182** ……. 46

Figura 4 - *A crucificação de Santo Adolfo no Haven*, ilustração, lápis e giz de cera em papel de jornal, William Adolphe Bouguereau (1914), 72,6 x 100,5 cm, Fundação Adolf Wölfli. Retirado de: **https://www.adolfwoelfli.ch/?c=e&level=17&sublevel=0** ……..… 50

Figura 5 - Frame retirado do filme *The Hunger Games: Catching Fire*, realizado por Francis Lawrence (2013). Retirado de: **https://www.youtube.com/watch?v=2V6d3f8W-oc** …..… 51

Figura 6 - *Salvator Mundi*, pintura a óleo,Leonardo da Vinci (1500), 64,6 x 45,4 cm, coleção particular. Retirado de: **https://www.wikiart.org/pt/leonardo-da-vinci/salvator-mundi-1500** …….. 51

Figura 7 - *The Ideia of Imagery*, esquema, Mitchell (1986). Retirado de: W.J.T. Mitchell. (1986, p.10). *Iconology; image, text, ideology* ……..…….…… 54

Figura 8 - *East Broadway Breakdown*, livro de artista, fotografia, Christopher Wool (2002). Retirado de: **http://wool735.com/work/?year=2020** …… 56

Figura 9 - *Rhythm 0*, fotografia de performance, impressão em gelatina de prata, Marina Abramovic (1975), 98,1 x 100,7 x 2,5 cm, imagem alterada pela autora (2021). Retirado de: **https://www.guggenheim.org/artwork/5177** ……..…….. 59

Figura 10 - *Sketchbook: El Golea II*, desenho, tinta e papel, Jean Dubuffet (1948), 15,6 x 16,8 cm, The Museum of Modern Art, apena online. Retirado de: **https://www.moma.org/collection/works/84657** …….. 62

Figura 11 - *Animeyed II*, autorretrato/fotografia, Flóra Borsi (2021). Retirado de: **https://floraborsi.com/animeyed-ii** ……... 67

Figura 12 - *Animeyed II*, autorretrato/fotografia, Flóra Borsi (2021). Retirado de: **https://floraborsi.com/animeyed-ii** ……... 70

Figura 13 - *Nascita di Venere* (Nascimento de Vénus), pintura a óleo, Sandro Botticelli (1485), 172,5 x 278,5 cm, Le Gallerie Degli Uffizi. Retirado de: **https://www.uffizi.it/opere/nascita-di-venere** ……...…… 73

Figura 14 - *Summer of 2020*, montagem fotográfica, Dan Cretu (2020). Retirado de: **https://www.instagram.com/dan_cretu/?hl=pt** ……..….. 73

Figura 15 - Frame retirado da série *Teletubbies,* episódio *The Beach* (2020). Retirado de: **https://www.youtube.com/watch?v=HGj_9qCa2G8** …….. 77

Figura 16 - Frame retirado do vídeo *Atmosphere*, Joy Divison, remasterização digital (2020). Retirado de: **https://www.youtube.com/watch?v=98lOJGTe1M0** …….. 77

Figura 17 - *Bicocca*, fotografia, manipulação digital, António Palmerini (2014). Retirado de: **https://www.artlimited.net/18637/art/digital-art-bicocca-manipulation-people-portrait-female/en/511405** ……... 80

Figura 18 - *Via palor sarpi*, fotografia, manipulação digital, António Palmerini (2014). Retirado de: **https://www.artlimited.net/18637/art/digital-art-via-paolo-sarpi-manipulation-people-portrait-female/en/485876** …… 80

Figura 19 - *Black tie, Blue moles*, fotografia, manipulação digital, António Palmerini (2021). Retirado de: **https://www.artlimited.net/18637/art/digital-art-black-tie-blue-moles-manipulation-people-portrait-female/en/11838059** …… 80

Figura 20 - *Odysseus*, fotografia, manipulação digital, António Palmerini (2019). Retirado de: **https://www.artlimited.net/18637/art/digital-art-odysseus-manipulation-people-portrait-female/en/11745784** …… 80

Figura 21 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati. Retirado de: **https://www.rimelneffati.com/** …….. 82

Figura 22 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati. Retirado de: **https://www.rimelneffati.com/** ……..…. 82

Figura 23 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati. Retirado de: **https://www.rimelneffati.com/** ……..…. 82

Figura 24 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati. Retirado de: **https://www.rimelneffati.com/** ……..…. 83

Figura 25 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati. Retirado de: **https://www.rimelneffati.com/** ……..…. 83

Figura 26 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati. Retirado de: **https://www.rimelneffati.com/** ……..…. 83

Figura 27 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati. Retirado de: **https://www.rimelneffati.com/** ……..…. 83

Figura 28 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, Deborah Sheedy. Retirado de: **https://www.deborahsheedy.com/print** …… 85

Figura 29 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, imagem pertencente à série work#17 , Deborah Sheedy. Retirado de: **https://www.deborahsheedy.com/work#29** ……..…… 85

Figura 30 - *Sem Título*, fotografia, técnica mista: pintura e manipulação digital, Deborah Sheedy. Retirado de: **https://www.deborahsheedy.com/6298688-4-x-4-print** …… 85

Figura 31 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, parte da série Music promos, cliente Kate Dinenn, Deborah Sheedy. Retirado de: **https://www.deborahsheedy.com/2937088-music-promos#47** ……..…. 85

Figura 32 - *Halfsleeper,* fotografia, manipulação digital, Deborah Sheedy. Retirado de: **https://www.deborahsheedy.com/halfsleeper** …….. 85

Figura 33 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Geoff Kim. Retirado de: **http://www.geoffjkim.com/work** …….. 87

Figura 34 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Geoff Kim. Retirado de: **http://www.geoffjkim.com/work** ……..… 87

Figura 35 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Geoff Kim. Retirado de: **http://www.geoffjkim.com/work** ……..… 87

Figura 36 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Geoff Kim. Retirado de: **http://www.geoffjkim.com/work** ……..… 87

Figura 37 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Geoff Kim. Retirado de: **http://www.geoffjkim.com/work** ……..… 88

Figura 38 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Geoff Kim. Retirado de: **http://www.geoffjkim.com/work** ……..… 88

Figura 39 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Geoff Kim. Retirado de: **http://www.geoffjkim.com/work** …….. 88

Figura 40 - Frame de vídeo, prata coloidal, Cindy Sherman (1978), 19,1 x 24 cm, The Museum of Modern Art, piso 2, 201. Retirado de: **https://www.moma.org/collection/works/56596** ……... 89

Figura 41 - Frame de vídeo, prata coloidal, Cindy Sherman (1980), 16,2 x 24cm, The Museum of Modern Art, apenas online. Retirado de: **https://www.moma.org/collection/works/56596** ……... 89

Figura 42 - Pertencente à coleção *No One*, pintura, Emilio Villalba (2018). Retirado de: **https://emiliovillalbaart.com/no-one** ……... 90

Figura 43 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Tyler Spangler (2020). Retirado de: **https://tylerspangler.com/post/618287493052334080/artwork-copyright-tyler-spangler-shop** ……. 90

Figura 44 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Tyler Spangler (2020). Retirado de: **https://tylerspangler.com/post/611707819867144192/artwork-copyright-tyler-spangler-shop** ……. 90

Figura 45 - *Marble Powderpuff*, pintura, Alex Garant, 24 x 24 cm. Retirado de: **https://www.alexgarant.com/gallery?pgid=jcm3a3ia-6838db54-5278-4ec7-b7fe-9aac0c0a80e4** …….. 90

Figura 46 - Pertencente à coleção *No One*, pintura, Emilio Villalba (2018). Retirado de: **https://emiliovillalbaart.com/no-one** ……... 90

Figura 47 - *Tranquil Eyes*, manipulação digital, imagem criada a partir de vídeo, Richard Vergez. Retirado de: **https://cargocollective.com/richardvergez/Selected-works** ……. 91

Figura 48 - *A Woman's Worth*, assemblage, Lori Vrba. Retirado de: **http://www.lorivrba.com/assemblage-1** ……. 92

Figura 49 - *Feral*, assemblage, Lori Vrba. Retirado de: **http://www.lorivrba.com/assemblage-1** …….. 92

Figura 50 - Pertencente à exposição *Of the Earth*, livro de artista, Bridgette Guerzon Mills (2015). Retirado de: **https://www.flickr.com/photos/7235969@N03/18845283863/in/photostream/** …….. 93

Figura 51 - *Carousel 1394,* pertencente à exposição Tulips of my summer, livro de artista, Ivana Petan (2013). Retirado de: **https://ivanapetan.com/2013/11/24/tulipani-moga-ljeta-2013-tulipani-mojega-poletja-2013-tulips-of-my-summer-2013/zoran01/** …….. 93

Figura 52 - *Tourists and 2 Venus,* livro de artista (frente e verso + interior, respetivamente), encadernado com arame e fita + uso de postais com selos, Laura Davidson (2010). Retirado de: **https://www.lauradavidsonbooks.com/work-avenue#/new-page/** ……... 94

Figura 53 - *Torquil's Book*, livro de artista, Sarah Morphet. Retirado de: **http://sarahmorpeth.com/sales/** …….. 94

Figura 54 - Livro de artista, Ana Vidigal (2019), Museu Calouste Gulbenkian. Retirado de: **https://gulbenkian.pt/biblioteca-arte/livros-de-artista/ana-vidigal/** …… 94

Figura 55 - Livro de artista, pertencente à exposição Errata Corrige, Ekaterina Panikanova (2013), Z20 Galleria. Retirado de: **https://www.yatzer.com/ekaterina-panikanova/slideshow/8** …… 95

Figura 56 - *tão depois agora*, livro de artista, Juanan Requena (2020). Retirado de: **http://www.nodetenerse.com/index.php?/diarios/61-tanto-despues-ahora/** …… 95

Figura 57 - *Famous Characters of History* , livro de artista, colagem, Lisa Kokin. Retirado de: **http://www.lisakokin.com/images/galleries/book_art/collages-two/Famous-Characters-of-History.jpg** …… 96

Figura 58 - *El Amor a la* Verdad, livro de artista, colagem, Lisa Kokin. Retirado de: **http://www.lisakokin.com/images/galleries/book_art/collages-one/El_Amor_a_la_Verdad.jpg** …… 96

Figura 59 - *What* Rights, livro de artista, Lisa Kokin. Retirado de: **http://www.lisakokin.com/images/home/2020/What-Rights-Lisa-Kokin.jpg** …… 96

Figura 60 - *Association det* , livro de artista, técnica mista, Lisa Kokin. Retirado de: **http://www.lisakokin.com/images/galleries/book_art/mixed_media_two/association_det.jpg** …… 96

Figura 61 - *Pat Money*, livro de artista, Lisa Kokin. Retirado de: **http://www.lisakokin.com/images/galleries/book_art/altered_two/pat-money.jpg** …… 97

Figura 62 - *arma não* explorada, livro de artista (capa e contracapa, respetivamente), Juanan Requena (2019). Retirado de: **http://www.nodetenerse.com/index.php?/diarios/59-polvora-sin-estallar/** …… 97

Figura 63 - *Loss of Voice* , livro de artista, técnica mista, Lisa Kokin. Retirado de: **http://www.lisakokin.com/images/galleries/book_art/mixed_media_one/loss_of_voice.jpg** …. 98

Figura 64 - *Pop up carousel book*, livro de artista para venda, cortes manuais e uso de letterpress, Kimberly Maher (2011). Retirado de: **http://www.kimmaher.com/artists-books#/binding/** …… 99

Figura 65 - *Dia da lavandaria*, imagem para concurso, trabalho manual, Epystyle (2012). Retirado de: **http://epistyle.blogspot.com/2012/05/blanc-12-jour-de-lessive-et-concours.html** …… 99

Figura 66 - *paciência e substantivos*, livro de artista, Juanan Requena (2020), imagem alterada pela autora (2021). Retirado de: **http://www.nodetenerse.com/index.php?/cuadernos/2020-paciencia-y-sustantivos/** …….. 100

Figura 67 - *Leman album*, livro de motivos, James Leman (página esquerda 1711, página direita 1706), Victoria and Albert Museum. Retirado de: **http://www.vam.ac.uk/content/articles/j/the-leman-album/** …… 100

Figura 68 - Imagem de acesso ao projeto — *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acendo à imagem: **https://iniciofimeio.myportfolio.com/** ……..…… 101

Figura 69 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Tyler Spangler (2019). Retirado de: **https://tylerspangler.com/post/186404195770/artwork-copyright-tyler-spangler-buy-prints** …… 103

Figura 70 - Frames retirados do filme *Alice through the looking glass*, realizado por James Bobin (2016). Retirado de: **https://www.youtube.com/watch?v=x3IWwnNe5mc&t=2s** …… 104

Figura 71 - *Halfsleeper,* fotografia, manipulação digital, Deborah Sheedy. Retirado de: **https://www.deborahsheedy.com/halfsleeper** …… 107

Figura 72 - *Insomnia*, fotografia, manipulação digital, Flora Borsi (2017). Retirado de: **https://floraborsi.com/insomnia** ……. 107

Figura 73 - *Black tie, Blue moles*, fotografia, manipulação digital, Antonio Palmerini (2021). Retirado de: **https://www.artlimited.net/18637/art/digital-art-black-tie-blue-moles-manipulation-people-portrait-female/en/11838059** …….. 107

Figura 74 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, parte da série Recent artwork V, Flora Borsi (2016). Retirado de: **https://floraborsi.com/recent-artwork-v-1** …….…… 107

Figura 75 - *Via Paolo Sarpi*, fotografia, manipulação digital, Antonio Palmerini (2014). Retirado de: **https://www.artlimited.net/18637/art/digital-art-via-paolo-sarpi-manipulation-people-portrait-female/en/485876** …….. 107

Figura 76 - *The Blue Flannel Suit*, fotografia, manipulação digital, Antonio Palmerini (2014). Retirado de: **https://www.artlimited.net/18637/art/digital-art-the-blue-flannel-suit-manipulation-people-portrait-female/en/486416** …….. 107

Figura 77 - *Sem Título*, fotografia editorial, Shawn Paul. Retirado de: **https://www.shawnpaulphotography.com/editorials** …… 107

Figura 78 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati. Retirado de: **https://www.rimelneffati.com/** …… 107

Figura 79 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati. Retirado de: **https://www.rimelneffati.com/** …… 107

Figura 80 - Frames retirados do filme *Dark Shadows*, realizado por Tim Burton (2012). Retirado de: **https://www.youtube.com/watch?v=N6tVdffCr_M&t=71s** …… 108

Figura 81 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, parte da série Music promos, cliente Kate Dinenn, Deborah Sheedy. Retirado de: **https://www.deborahsheedy.com/2937088-music-promos#47** ……. 108

Figura 82 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati. Retirado de: **https://www.rimelneffati.com/** …… 108

Figura 83 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Geoff Kim. Retirado de: **http://www.geoffjkim.com/work** ……..... 108

Figura 84 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Geoff Kim. Retirado de: **http://www.geoffjkim.com/work** ……... 108

Figura 85 - *Tunel Asiatique*, parte da exposição Death and the after life, Nicolas Malinowsky. Retirado de: **http://www.iwantyoumagazine.com/nicolas-malinowsky/** …… 108

Figura 86 - *Sem Título*, fotografia editorial, Shawn Paul. Retirado de: **https://www.shawnpaulphotography.com/editorials** …… 109

Figura 87 - *Composition with red,yellow and blue*, pintura a óleo, Piet Mondrian (1921), 95,7 x 95,1 cm, Kunsthaus Zürich (Museu das Belas Artes de Zurique). Retirado de: **https://www.kunsthaus.ch/en/sammlung/** …….. 109

Figura 88 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, Deborah Sheedy. Retirado de: **https://www.deborahsheedy.com/print** …….. 109

Figura 89 - *Ritratto del pianista da vecchio*, fotografia, manipulação digital, Antonio Palmerini (2019). Retirado de: **https://www.artlimited.net/18637/art/digital-art-ritratto-del-pianista-da-vecchio-manipulation-people-portrait-male/en/11760917** …… 109

Figura 90 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Tyler Spangler (2019). Retirado de: **https://tylerspangler.com/post/184183964071/artwork-copyright-tyler-spangler-buy-prints** …… 109

Figura 91 - *Marble Powderpuff*, pintura, Alex Garant, 24 x 24 cm. Retirado de: **https://www.alexgarant.com/gallery?pgid=jcm3a3ia-6838db54-5278-4ec7-b7fe-9aac0c0a80e4** …… 109

Figura 92 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, parte da série Colour, Deborah Sheedy. Retirado de: **https://www.deborahsheedy.com/series-vii#6** ……. 110

Figura 93 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, parte da série Artwork, Deborah Sheedy. Retirado de: **https://www.deborahsheedy.com/3919858-artwork** ……...… 110

Figura 94 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Tyler Spangler (2020). Retirado de: **https://tylerspangler.com/post/624294584554487808/artwork-copyright-tyler-spangler-shop** …… 110

Figura 95 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Tyler Spangler (2020). Retirado de: **https://tylerspangler.com/post/624265637692358657/artwork-copyright-tyler-spangler-shop** ……..…….. 110

Figura 96 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, Deborah Sheedy. Retirado de: **https://www.deborahsheedy.com/print** …….. 110

Figura 97 - *Primeiras fotografias em sequência*, fotografia, Eadweard Muybridge (1979) Retirado de: M. Bussele (1979, p.37). *Tudo sobre fotografia*. …….. 110

Figura 98 - *Sem Título*, fotografia editorial, Shawn Paul. Retirado de: **https:// www.shawnpaulphotography.com/editorials** …… 110

Figura 99 - *Sem Título*, fotografia editorial, Shawn Paul. Retirado de: **https:// www.shawnpaulphotography.com/editorials** …… 110

Figura 100 - *Sem Título*, fotografia editorial, Shawn Paul. Retirado de: **https:// www.shawnpaulphotography.com/editorials** …… 111

Figura 101 - Frame retirados do video *Sanguine*, Shawn Paul. Retirado de: **https:// www.shawnpaulphotography.com/film** ……. 111

Figura 102 - Frame retirado do filme *Alice Through the Looking Glass*, realizado por James Bobin (2016). Retirado de: **https://www.youtube.com/watch?v=x3IWwnNe5mc&t=2s** …… 111

Figura 103 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Tyler Spangler (2021). Retirado de: **https:// tylerspangler.com/** ……...…… 111

Figura 104 - *Mingues Plays The Clown*, fotografia, manipulação digital, Antonio Palmerini (2013). Retirado de: **https://www.artlimited.net/18637/art/digital-art-mingus-plays-the-clown-manipulation-people-portrait-female/en/479689** …….. 112

Figura 105 - *The Leading Lady*, fotografia, manipulação digital, Antonio Palmerini (2014). Retirado de: **https://www.artlimited.net/18637/art/digital-art-the-leading-lady-manipulation-people-portrait-female/en/508688** …….. 112

Figura 106 - *Dead* Visions, fotografia, manipulação digital, Michalina Wozniak. Retirado de: **https://strkng.com/en/photographer/michalina+wozniak/dead+visions/ QQvqPwXM4C9DXEXaqKsE54d2b93e5d315/** ……..……...…… 112

Figura 107 - *Sem Título*, fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati. Retirado de: **https:// www.rimelneffati.com/** …… 112

Figura 108 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Geoff Kim. Retirado de: **http:// www.geoffjkim.com/work** ……..…. 112

Figura 109 - *Tranquil Eyes*, manipulação digital, imagem criada a partir de vídeo, Richard Vergez. Retirado de: **https://cargocollective.com/richardvergez/Selected-works** ……..... 112

Figura 110 - *Flashback*, manipulação digital, imagem criada a partir de vídeo, Richard Vergez. Retirado de: **https://www.beyondphotography.online/interviewed-richard-vergez** …… 112

Figura 111 - *The Scream* - Skrik (título original), pintura a óleo, Edvard Munch (1893), National Museum Oslo. Retirado de: **https://www.nasjonalmuseet.no/en/collection/object/ NG.M.00939** ……. 112

Figura 112 - Esquema de organização, vista geral das pastas, imagem da autora (2021). …… 114

Figura 113 - Esquema de organização para conteúdo das pastas, imagem da autora (2021). …… 115

Figura 114 - Exemplo 1 do processo de criação de uma montagem — grupo 3, imagem da autora (2021). …… 116

Figura 115 - Exemplo 2 do processo de criação de uma montagem — grupo 3, imagem da autora (2021) ……. 117

Figura 116 - *The dimensions of visual space*, esquema, G. Kress & T. V. Leuwen (2006). Retirado de: G. Kress & T. V. Leuwen (2006, p.198). *Reading Images: The Grammar of Visual Design.* ……..... 117

Figura 117 - Montagem pertencente ao grupo 5, imagem da autora (2021). ……... 119

Figura 118 - *For Allegra*, Daguerriótipo, Adam Fuss (2009), 25,4 x 20,3 cm, Baldwin Gallery. Retirado de: **http://www.artnet.com/artists/adam-fuss/for-allegra-a-m9-6po2NnEo84IRYs6cCA2** …….. 121

Figura 119 - *The Last Supper*, fotogravura, Adam Fuss (2014), 105,1 x 94 cm, Fraenkel Gallery, San Francisco. Retirado de: **http://www.artnet.com/artists/adam-fuss/the-last-supper-a-CXCG_Aj9OhXndIqaHmBEZA2** ……..….... 121

Figura 120 - *Moonrise Kingdom*, parte da coleção Wes Anderson Prop prints, póster/ fotografia, processo manual com manipulação digital, Jordan Bolton. Retirado de: **https://www.instagram.com/jordanboltondesign/** …… 122

Figura 121 - *Good Looking Things Next To Each Other - Small Inconsequential* Objects, processo manual fotografado, Luci Everett (2012). Retirado de: **https://thedesignfiles.net/2012/02/good-looking-things-next-to-each-other-with-luci-everett-small-inconsequential-objects/** ……..…. 122

Figura 122 - Parte da exposição *Drawn to Nostalgia*, póster, processo manual com manipulação digital, Jacqueline O. Retirado de: **https://www.jacquelineong.com/?p=213** …… 122

Figura 123 - Esquema da organização de páginas por grupos - retirado do *website*, imagem da autora (2021). ……... 124

Figura 124 - Início da criação do grupo 1, subgrupo 1.1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). ……. 125

Figura 125 - Início da criação do grupo 1, subgrupo 1.1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). ……. 125

Figura 126 - *Link* de acesso ao grupo de imagens 2 e 4 - grupo 1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). ……... 126

Figura 127 - *Link* de acesso ao grupo de imagens 3 e 5 - grupo 1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). ……... 126

Figura 128 - *Link* de acesso à segunda página do mesmo grupo - grupo 1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). …….. 126

Figura 129 - *Link* de acesso à *homepage* - dentro do grupo 1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). ……. 126

Figura 130 - *Link* para voltar atrás - dentro do grupo 1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). ……... 126

Figura 131 - Evolução grupo 1 - início de página - exemplo retirado do *website*; versão final do início de página, antes das alterações finais, imagem da autora (2021). ……. 127

Figura 132 - Evolução grupo 1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). …… 127

Figura 133 - Evolução 2 - início de página - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). ……...… 127

Figura 134 - Evolução do *link* de acesso à segunda página do mesmo grupo - grupo 3 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). …….. 127

Figura 135 - Evolução grupo 2 - parte da página - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). …… 128

Figura 136 - Evolução grupo 3 - 3.1 - parte da página - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). …… 128-129

Figura 137 - Evolução grupo 3 - início de página subgrupo 3.1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). ……. 129

Figura 138 - *Sem Título*, montagem fotográfica, GIF, Tyler Spangler (2020). Retirado de: **https://tylerspangler.com/post/614481066081845248/artwork-copyright-tyler-spangler-shop** ……... 129

Figura 139 - Evolução grupo 4 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). …… 129

Figura 140 - Palavras-chave retiradas do *website* de Tyler Spangler, relativas ao GIF da figura 138. Retirado de: **https://tylerspangler.com/post/614481066081845248/artwork-copyright-tyler-spangler-shop** …….. 130

Figura 141 - *Sem Título*, montagem fotográfica, Tyler Spangler (2019). Retirado de: **https://tylerspangler.com/post/182618705992/artwork-copyright-tyler-spangler-buy-prints** …… 131

Figura 142 - Grupo 5, página pertencente ao subgrupo 5.1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). ……. 131

Figura 143 - Grupo 0 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). ……..... 131

Figura 144 - Legendas auxiliares para leitura das figuras imediatamente acima, imagem da autora (2021). …… 132

Figura 145 - Grupo 0 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso à página: **https://iniciofimeio.myportfolio.com/** ……. 133

Figura 146 - Subgrupo 3.1 (esquerda) e grupo 4 (direta) - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso à página: **https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-3-31** …… 134

Figura 147 - Exemplo de esquema de ordem/leitura do *website*, imagem da autora (2021). …… 136

Figura 148 - Elementos de interligação entre páginas - grupo 0 e subgrupo 5.1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). ……. 137

Figura 149 - Exemplo de interligações possíveis - páginas grupo 1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso ao grupo 1: **https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-1** Acesso do grupo 1.1: **https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-1-12** ……..… 138

Figura 150 - Exemplo de interligações possíveis - grupo 4 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso à página: **https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-4** ……. 138

Figura 151 - Exemplo de equiparação para imagens “escondidas” - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). ……..…….. 140

Figura 152 - Implementação de vídeo no *website* - início de página grupo 5 - os três estágios de um vídeo - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). ……... 141

Figura 153 - Exemplos de GIFs utilizados - páginas grupo 0 e 3 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). ……...…… 142

Figura 154 - Esquema/planificação para grupo 1 - construção das montagens, imagem da autora (2021). …… 151

Figura 155 - Esquema/planificação para grupo 2 - construção das montagens, imagem da autora (2021). …… 152

Figura 156 - Esquema/planificação para grupo 3 - construção das montagens, imagem da autora (2021). …… 152

Figura 157 - Esquema/planificação para grupo 4 - construção das montagens, imagem da autora (2021). …… 153

Figura 158 - Esquema/planificação para grupo 5 - construção das montagens, imagem da autora (2021). …… 153

Figura 159 - Esquema/ planificação para grupo 1 - construção do *website*, imagem da autora (2021). ……... 154

Figura 160 - Esquema/planificação para grupo 2 - construção do *website*, imagem da autora (2021). ……... 155

Figura 161 - Esquema/planificação para grupo 3 - construção do *website*, imagem da autora (2021). …… 156-157

Figura 162 - Esquema/planificação para grupo 4 - construção do *website*, imagem da autora (2021). ……... 158

Figura 163 - Esquema/planificação para grupo 5 - construção do *website*, imagem da autora (2021). ……... 159

Figura 164 - Esquema/planificação para grupo 0 - construção do *website*, imagem da autora (2021). ……... 160

Figura 165 - Documento de comparação para as montagens fotográficas, *close-up*, imagem da autora (2021). ……... 160

Figura 166 - Documento de comparação para as montagens fotográficas, *close-up*, imagem da autora (2021). ……... 161

Figura 167 - Documento de comparação para as montagens fotográficas, imagens excluídas, imagem da autora (2021). ……. 161

Figura 168 - Documento de comparação para as montagens fotográficas, vista geral, imagem da autora (2021). ……... 162

Figura 169 - Esquema 1 de ordem/leitura do *website* — leitura vertical, imagem da autora (2021). …… 163-164

Figura 170 - Esquema 2 de ordem/leitura do *website* — leitura vertical, imagem da autora (2021). ……... 165

Figura 171 - Processo de desenvolvimento grupo 0 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso: **https://iniciofimeio.myportfolio.com/** ……...…….... 166

Figura 172 - Processo de desenvolvimento grupo 1 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso: **https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-1** ……..… 166

Figura 173 - Processo de desenvolvimento subgrupo 1.1 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso: **https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-1-12** ……... 167

Figura 174 - Processo de desenvolvimento grupo 2 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso: **https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-2** …… 167

Figura 175 - Processo de desenvolvimento grupo 3 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso: **https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-3** …… 168

Figura 176 - Processo de desenvolvimento subgrupo 3.1 - retirado do *website,* imagem da autora (2021). *Link* de acesso: **https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-3-31** …… 168

Figura 177 - Processo de desenvolvimento grupo 4 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso: **https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-4** ……... 169

Figura 178 - Processo de desenvolvimento grupo 5 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso: **https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-5** ……... 170

Figura 179 - Processo de desenvolvimento subgrupo 5.1 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso: **https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-5-51** …… 171

Figura 180 - Versão final grupo 0 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). ……... 172

Figura 181 - Versão final grupo 1 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). …….. 172

Figura 182 - Versão final subgrupo 1.1 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). ... 173

Figura 183 - Versão final grupo 2 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). …….. 174

Figura 184 - Versão final subgrupo 3.1 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). ... 174

Figura 185 - Versão final grupo 5 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). …….. 175

Figura 186 - Versão final subgrupo 5.1 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). ... 175

"Para aquele que vê, não se trata de sentir-se capaz de “fazer parecido”, mas tão-só capaz, capaz de viver e de ser causa de si próprio na experimentação do seu desejo e liberdade dos seus gestos.”

Marie-José Mondzain, homo spectator: ver, fazer ver

1. Introdução

Em pleno século XXI, através dos diversos avanços tecnológicos alcançados até à data, o observador adquire um papel importante na sociedade, servindo de mediador entre o capitalismo — a par com as várias normas implementadas no mercado de consumo — e as várias ideologias sociais que culminam numa abstenção da expressão individual.

Pode-se, certamente, encarar a presente pesquisa, sobre a relação do observador com a imagem, como um caminho que oferece respostas acerca das características do objeto (imagem digital) e as várias teorias — tanto positivas como negativas — que lhe foram associadas, passando-se pela mente do criador, onde a entrada é permitida pela dança entre *imaginação* e *imaginário*, que se desdobra nas intenções do criador aquando da implementação de uma imagem na sociedade.

Roger Scruton (2009, p.98) defende uma cultura moderna dominada pela imagem digital — seja para publicidade, TV, em filmes — que satisfaz os desejos do observador, apelando assim à fantasia e à falsidade. A imagem digital é utilizada como meio de escape da realidade, sendo imersiva, ao ponto de a sociedade viver numa realidade utópica, encarando-a como verdadeira (no ato da perceção). Entende-se que este desejo utópico pode ser "acalmado" ou "retardado" através da compra e do consumo de determinados produtos/imagens.

Existem vários autores que explicam a condição social em que o indivíduo do século XXI se encontra, no entanto, o fundamento principal que se pode retirar dos diversos argumentos, será uma sociedade onde prevalece a produção e o consumo em massa, onde produtos e imagens são criados para manipular a mente do indivíduo — refletindo-se isto na sua forma de pensar e agir. Está-se igualmente perante uma sociedade onde a comunidade, o grupo (plural), prevalece em relação ao indivíduo (singular), algo a ser explicado, de forma mais profunda, ao longo dos capítulos. Através de Žarko Paić (2016 a) entende-se um círculo vicioso, onde os produtos e imagens criados através do uso de tecnologia, apenas irão auxiliar um contínuo consumo em massa: "A economia capitalista global contemporânea baseia-se na imaterialidade digital do trabalho e das relações sociais."[1] (Paić, 2016 a, p.123).

Compreende-se ainda, portanto, que se está perante uma época de "(…) primazia da

[1] ***As traduções ficam a cargo de quem redigiu a presente investigação (Inês Fernandes)***
" The contemporary global capitalist economy is based on the digital immateriality of work and related social connections."

virtualidade"[2] baseada na tecnologia, onde o digital promete uma ilusão da realidade objetiva, aquilo que o indivíduo encara como sendo Verdade (Paić, 2016 a). Considera-se ainda, de fácil compreensão, o facto de as imagens, que servem o propósito de oferecer uma *fantasia*, serem desenvolvidas com base em elementos que existem na realidade objetiva. Será ainda necessário referir-se que Scruton (2009, p.98) acaba por defender a imagem artística como *representada*, a qual instiga o observador a completar a mesma através da sua imaginação, ao passo que a imagem *fantasia* é completa, já realizada, não promovendo, portanto, reflexão. Deste modo, "A verdadeira arte apela à imaginação, ao passo que o mero efeito suscita a fantasia. As coisas imaginárias são objeto de reflexão, as fantasias são concretizadas." (Scruton, 2009, p.98).

A *fantasia* apela à parte mais primária do ser humano, instiga pois, no observador, emoções que são falsas, enquanto que aquilo que é proveniente da imaginação, permite a exaltação de emoções verdadeiras (Scruton, 1998/2020, p.83). A condição humana acaba por recair nesta atitude passiva, o que se revê nas ações do observador-consumidor (Scruton, 2009); uma imagem que promove um "hipnotismo", uma imersão que apela às emoções, que pretende chocar o observador e formatar a mente deste, apenas pode resultar num consumo de informação que não é questionada, na sua essência, pela sua veracidade; a informação deve ser dada prontamente, ao observador, e, para tal, desenvolve-se um produto rápido e com contínua repetição (para que o efeito do controlo seja bem administrado), fazendo com que o observador se recorde da imagem e/ou do som. Através deste método dá-se então uma incapacidade de reflexão. De acordo com René Huyghe, "(…) pode dizer-se que este ataque contínuo do olhar visa criar uma inércia do espectador, que, incapaz de reflectir e controlar, regista e sofre uma espécie de hipnotismo larvar. A reflexão é eliminada, e o reflexo, com o seu automatismo, tende a suplantá-la." (1986, p.10).

Krešimir Purgar (2016 b, p.96) defende que um dos maiores problemas do século XXI, devido aos desenvolvimentos tecnológicos referidos previamente, será, pois, a dificuldade numa distinção entre realidade e falsidade/fantasia. Ao fenómeno proveniente da imagem criada na sociedade presente, portanto, a procura da simulação de experiências e sensações, Purgar (2016 b) dá o nome de *post pictural condition.* O século XXI acaba por ser definido como sendo uma *cultura tecnocientífica* (termo definido pelo autor), onde existe acesso à

[2] "(…) primacy of virtuality."

mais variada informação via online, uma cultura de "(…) visualizações digitais." (2016 b, p. 98)[3].

Entende-se ainda que, para se conseguir eliminar ou atenuar o problema em questão de forma eficaz, deverá ser implementado um método que se lhe oponha na sua essência, ou seja, a procura e o desenvolvimento de uma criação única: o único e autêntico por oposição à criação industrializada — em massa.

Walter Benjamin em *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1961/1975)[4], colocou no mundo um vislumbre da época do século XIX, permitindo ao investigador do século XXI entender que já nessa época antecedente, definida pelos primórdios de um avanço tecnológico, existiam repercussões conectadas com uma instigação da produção e do consumo em massa. Benjamin, sem o saber, acabou por colocar em palavras uma previsão do futuro, defendendo que a produção e o consumo em massa, de certo modo, iriam corresponder aos desejos da sociedade e que iriam moldar a perceção que o observador-consumidor teria da realidade objetiva. Assim, já em finais do século XIX, se teria este entendimento de que uma manipulação social, com origem no controlo do pensamento, apenas poderia ter futuras repercussões socioculturais (Benjamin, 1961/1975, pp.15-16). Dá-se, deste modo, "O alinhamento da realidade pelas massas, o alinhamento conexo das massas pelas realidade, constituem um processo de alcance indefinido, tanto para o pensamento, como para a intuição." (Benjamin, 1961/1975, pp. 15-16).

O problema em questão foi tratado da seguinte forma: pela demonstração de que é possível criar algo único através de meios tecnológicos, bem como defender que o fator personalização tem grande peso na criação de algo único. De modo a construir-se uma base, o "esqueleto" da presente investigação e projeto — a escolha de um rumo passível de ser investigado, dentro de um tema tão vasto — procedeu-se ao levantamento das problemáticas, previamente explicadas, a par com uma elaboração das seguintes questões: 1) Existe alguma ligação entre a unicidade e a identidade de uma imagem? E se sim, o que é a identidade de uma imagem? Ao desejar-se encontrar a identidade de uma imagem surge a segunda questão: 2) A imagem pode ter uma identidade própria ou apenas reflete a identidade pessoal do seu criador? No caso de a imagem ter uma identidade, poderá esta ser desvinculada da identidade do seu

[3] "(…) digital visualizations."

[4] Para a presente investigação foi analisada a obra *A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução* (1975), uma tradução do original de 1961, em Português do Brasil.

criador? 3) Ao fazer-se uma fusão entre essência e identidade da imagem, poderá a unicidade de uma imagem residir apenas dentro do observador?

Esta base possibilitou o desenvolvimento de outras questões, que já se encontram diretamente relacionadas com a identidade pessoal demonstrada por meio de uma imagem, as quais proporcionaram uma ponte para uma pesquisa acerca dos fundamentos da imagem digital: 4) Será a transmissão das emoções do criador uma das características que apelam mais rapidamente à exposição da sua identidade pessoal e que contribuem para a essência da imagem, ou da identidade desta? Ao encarar-se a imagem como algo que pode ser único, passa-se a uma fase mais profunda dentro do tema: 5) Se possível, qual poderá ser a imagem criada por um indivíduo que denota o mínimo de influências ideológicas sociais? 6) Dentro da imagem digital, poderá existir unicidade na fotografia digital se esta for manipulada? Se sim, em que medida uma montagem digital pode ser única? A par com: 7) Poderá a subjetividade de conteúdo, mais propriamente o visível da imagem, ser uma característica da essência da imagem digital?

Um última questão surgiu, ainda numa fase inicial, com base na necessidade da distinção entre os termos reprodução e cópia: 8) Até que ponto a reprodução de uma imagem pode tornar-se autêntica, tornado-se numa imagem original?

Será igualmente pertinente explicar-se que estas questões foram colocadas tendo em consideração a seguinte hipótese: 1) Tudo o que é produzido na sociedade tem a possibilidade de ser algo único, devido à forma (diferente/subjetiva) com que cada observador perceciona um dado objeto. A imaginação pessoal e a personalidade podem constituir, assim, fatores decisivos para a fundamentação das características de uma imagem única; 2) Por outro lado, dentro da reprodução e cópia de uma imagem, nunca se poderá copiar um objeto na íntegra, pois o contexto de criação será sempre modificado de acordo com quem faz a cópia.

De modo a entender-se a extensão das problemáticas levantadas, que deram azo a esta investigação, bem como à sua pertinência, autores como o próprio Walter Benjamin explicaram os problemas existentes no século XIX, uma época de extremo consumo. Neste contexto, compreende-se que os problemas existentes em sociedades passadas, sendo um bom exemplo o século XIX, ainda são pertinentes na atualidade, como referido no início deste documento, identificando-se uma regressão ao passado. Benjamin deve ser facilmente encarado como um dos principais autores que referiram os problemas associados ao advento

da indústria do século XIX, e como tal, será um dos pioneiros a defender a necessidade de uma imagem única que auxilia o combate à produção e ao consumo em massa. O facto de a sociedade presente estar a sofrer os mesmos problemas que sociedades passadas sofreram (nomeadamente no século XIX), pelo desejo acrescido de consumo, torna a teoria de Benjamin claramente plausível, merecendo o seu devido lugar e implementação nesta pesquisa. É importante entender-se as mudanças graduais, ou a falta destas, que se desenvolvem numa dada sociedade, pois apenas desta forma se conseguem identificar e eliminar certos problemas, como aqueles identificados até à data. Através de Benjamin (1961/1975, pp.15-16) compreende-se que que os objetos criados em massa permitem a distorção da realidade objetiva; como tal, a pertinência e rumo do tema/da investigação definidos centra-se na análise de um tema ainda recorrente: o controlo da sociedade pela imagem e pelo excesso de consumo, levando a uma alteração dos valores e pensamento da sociedade.

Por outro lado, avançando-se mais profundamente no tema em questão, Carol Armstrong (1996, p.27) defende a necessidade de um romper com o desejo de uma produção em massa, da eliminação do "fetichismo" para com o objeto, pois o tipo de produto consumido implementa, obrigatoriamente, uma estrutura hierárquica social, a rotulagem de quem procedeu à compra de um dado produto. Através do afastamento desta manipulação, promovida por ideais capitalistas, o indivíduo poderá retrair-se do controlo e das normas do que é socialmente aceite, de como as pessoas se devem apresentar ao mundo. Keith Moxey (1996, p.58) permite ainda o entendimento de que o valor da cultura é diminuído quando a arte, neste caso a imagem, é produzida numa sociedade que ajuda a difundir e a implementar uma dada estrutura hierárquica, o que promove uma imagem/identidade pessoal formatada que seja aceite na sociedade. A necessidade de uma mudança no pensamento da sociedade será, então, o primeiro passo para o combate à atitude passiva defendida por Huyghe (1986), para o combate à ilusão.

A presente investigação centra-se nas áreas da Cultura Visual, História da Arte, Design Gráfico e Multimédia, sendo realizada a par com um projeto visual. A criação de um projeto surge como complemento à investigação, por necessidade de se demonstrar ao observador-utilizador a relevância do tema em questão, numa componente mais prática e clara, fazendo com que o observador interaja/reaja diretamente com as questões tratadas — a mudança da

mentalidade da sociedade começa através da ação, do agir. O projeto, apesar de se centrar numa aérea ligada à arte, é uma peça visual criada puramente com o propósito de iniciar uma jornada pessoal e de autorreflexão — da procura de uma estética e universo pessoais de criação — que toca nas questões da necessidade da expressão individual, e, claramente, da transmissão da seguinte mensagem: a importância e a possibilidade da exposição da identidade pessoal ao mundo/sociedade de vivência.

Existem diversas áreas de estudo que podem beneficiar com esta investigação, centrando-se principalmente nas áreas da arte e cultura e do Design; entende-se igualmente, numa primeira instância, que o maior contributo dar-se-á, portanto, no âmbito da comunidade escolar/de investigação. Num primeiro grupo das áreas destacadas, encontram-se as áreas do Design: Design Gráfico/de Comunicação e Multimédia; num grupo relacionado com a arte e cultura: História da Arte, Cultura Visual e Estética.

1.1 Objetivos e metodologia de investigação

De modo a encontrarem-se respostas às perguntas, enumeradas anteriormente, que possibilitaram um rumo passível de ser investigado e analisado, determinados pontos tiveram a sua obrigatoriedade, como o desenvolvimento de uma explicação sobre as repercussões socioculturais da imagem, na época contemporânea do século XXI, passando-se pela procura da definição do conceito de imagem (englobando as de corpo físico e principalmente as digitais). Tendo-se percorrido estes pontos iniciais, alcançou-se a importância da imagem digital para a propagação de informação na sociedade. O passo seguinte definiu-se, certamente, pela explicação das características que definem uma imagem como única; este ponto provou estar diretamente relacionado com a essência de uma imagem: a análise e elaboração das várias características que permitiram a definição da essência — de uma imagem com corpo — tornaram-se cruciais para a criação da sua transposição e enquadramento na imagem digital. De modo a desenvolver-se uma análise profunda e correta, acerca das várias formas que uma imagem pode adquirir, foi imperativa a distinção dos seguintes termos: 1) imagem e *picture* (contendo distinção entre imagem mental, imagem com corpo e imagem digital); 2) contexto de criação e contexto de inserção; 3) diferença entre a reprodução e cópia de uma imagem digital; um outro termo que mereceu a sua explicação e definição centrou-se no carácter representativo de uma imagem física e digital. Por fim, de modo a desenvolver-se o tema em questão, dentro de uma componente visual e projetual,

estabeleceu-se uma análise de diversos livros de artista, considerando-se uma transposição das suas características base para um meio digital — a criação de um livro de artista num formato *website*. O *website* funciona como a componente de apresentação final para o presente projeto, havendo uma solidificação do tema, na mente de qualquer observador-utilizador, através do fator interação observador-utilizador-livro de artista.

Para o desenvolvimento dos vários pontos acima enumerados foi necessária uma análise da literatura já existente — dentro dos temas da imagem: na sua componente mental, com corpo físico e digital, da cultura e capitalismo, da definição de observador com um envolvimento de teorias acerca do fenómeno da perceção, sobre a imaginação, as diferentes características dos sonhos, da fotografia e da arte — numa componente narrativa, servindo como ponto de partida para a escolha, recolha e análise de casos de estudo e para o desenvolvimento do projeto visual agregado. Os textos analisados constam em livros comprados — objeto físico, ou na sua componente E-Book, acedidos através da sua disponibilização gratuita na internet.

Um dos pontos principais, que deve ser referido e enfatizado nesta fase — sendo algo igualmente explicado, de forma clara, ao longo do seguinte capítulo — será o facto da construção da pesquisa ter por base os procedimentos metodológicos utilizados dentro da disciplina da Cultura Visual. Assim, através de inúmeros autores — Svetlana Alpers et Al., 1996, Jonathan Crary, 1999, William J. T. Mitchell, 2002, Deborah Cherry, 2005, Jane Kromm & Susan. B. Bakewell, 2010 e Guy Julier, 2006 — chegou-se à conclusão de que um tema que trata questões acerca da perceção, do observador, da cultura e da visualidade, deveria ter uma abordagem antropológica, na sua essência, recaindo na importância da relação entre observador-objeto, neste caso, observador-imagem, bem como a pertinência de tais imagens para a sua sociedade de criação, portanto, a relação imagem - meio de inserção.

Entre os vários autores analisados, os que mais se destacam, no campo da Cultura Visual, são Scruton, Jacques Rancière e Benjamin, permitindo o desenvolvimento das características desta época presente do século XXI e do século XIX, associadas à produção e consumo em massa; William J. T. Mitchell, Neal Curtis, Ernst H. Gombrich e Benjamin, respetivamente, por esta ordem, para uma abordagem sobre o conceito de imagem, na sua componente física, com corpo, dando azo a novas hipóteses dentro do campo da imagem digital; Lev Manovich a par com Leonardo Grau, para a delimitação das componentes que constituem uma imagem digital, fotografia e montagens fotográficas; Sigmund Freud, autor obrigatório, dentro do

campo dos sonhos e da identidade pessoal, juntando-se a Michael Pollak, para um aprofundar da importância das identidades pessoal e social e como ambas se unem e apresentam em qualquer criação desenvolvida por um dado criador. Para uma sólida justificação da pertinência do tipo de projeto visual desenvolvido, assim como a importância do tema a ser estudado em si, Huyghe e Jacques Rancière. Por fim, mas definitivamente não menos importante, no que toca ao casos de estudo, bem como para a recolha de artistas de inspiração, destacam-se Gillian Rose a par com Johannes Itten, para um forte esclarecimento acerca dos pontos mais pertinentes a ter-se em consideração aquando de uma análise da composição de uma imagem.

Deverá ser novamente enfatizada a necessidade de se analisarem textos do século XX e XIX, incluindo os textos de Benjamin e de Jonathan Crary (século XIX), por debaterem assuntos que continuam a ser pertinentes nos campos da visualidade e no modo como a sociedade influencia todas as criações artísticas, desenvolvidas para o entendimento da relação observador - imagem.

1.2 Particularidades associadas à investigação e ao projeto

1.2.1) Restrições: É importante explicar-se que a presente investigação teve o seu início dentro do contexto pandémico e de confinamento, em que, devido à COVID-19, foi apenas imperativo o desenvolvimento de um projeto que pudesse ser executado tendo principalmente em consideração o bem estar e saúde da sociedade e do observador, mas igualmente a facilidade de acesso ao próprio projeto — algo a ser feito através de casa. Deste modo, o utilizador não seria obrigado a deslocar-se (o que poderia envolver transportes públicos) e estar em contacto com um grupo de pessoas. Este problema levanta, então, a primeira contingência: uma questão que será comum a todos os estudantes, a possível dificuldade de se adquirir material informativo, de foro bibliográfico, para se completar a investigação — o acesso interdito a bibliotecas e livrarias nas épocas assinaladas como confinamento obrigatório.

Uma segunda contingência centrou-se na dificuldade em traduzir-se o tema da investigação — que toca no digital — em algo visual, portanto, num projeto que pudesse, igualmente, englobar as áreas do design editorial — áreas de preferência pessoal. A solução encontrou-se, pois, na fusão entre o analógico e o digital, como explicado acima, culminando num livro de artista digital.

1.2.2) Contributos: O contributo principal, proporcionado por esta investigação e projeto, dirá respeito à explicação de que uma imagem digital, para ser única, deverá ser desenvolvida com base na identidade pessoal (verdadeira) do criador — implicando a imaginação — sendo aliado à memória e personalização de conteúdo. Entre as diversas propostas a serem colocadas aquando do desenvolvimento da corrente investigação, a principal recairá na procura e definição das características que formam a unicidade de uma imagem digital, provando-se ainda, através da componente projetual agregada, que existe a possibilidade da transposição de algo criado de um modo analógico/tradicional, para um modo digital — através da criação do livro de artista digital. A investigação contará ainda com a proposta de determinados termos: 1) uma distinção entre reprodução e cópia, 2) a pertinência da criação de uma palavra portuguesa que diferencie a palavra imagem de *picture*, adquirindo cada uma, o seu significado específico.

2. A imagem na sociedade contemporânea

O presente capítulo irá expor um tratamento mais profundo acerca das razões que deram origem a esta investigação, através de uma contextualização da mentalidade da sociedade do século XXI, abordando-se uma reflexão sobre as várias questões referentes às consequências originadas pelos avanços tecnológicos: a forma como a tecnologia influencia o modo do indivíduo entender a realidade objetiva. Este ponto constituirá a transição para uma introdução à disciplina da Cultura Visual, mediante as várias teorias desenvolvidas sobre o conceito de imagem; a finalização dar-se-á através da definição de imagem e das repercussões socioculturais que lhe estão associadas.

Os seguintes termos serão utilizados ao longo do presente documento:

Realidade física/objetiva: realidade onde o indivíduo pertence e habita. Termo desenvolvido com base e por oposição aos argumentos de vários autores, entre os quais se destacam: Ernst H. Gombrich (1986, p.32), Marie-José Mondzain (2007/2015, p.325), Jonathan Crary (1990/2017, p.113), Rancière (2003/2011, pp.10-16), Huyghe (1986, p.285), Svetlana Alpers et Al., (1996, p.33), Hans Belting (2005, p.313) e Rose (2001, p.104), relativos à perceção subjetiva feita pelo observador: como perceção subjetiva entende-se a forma como o observador impõe as suas memórias, experiências passadas — conhecimento adquirido previamente — bem como desejos, aquando da perceção de algo — a personalidade do

observador entrará sempre em contacto com o seu próprio entendimento sobre o mundo que o rodeia. A denominação também é utilizada por Scruton (1998/2020, p.93), para explicar um afastamento pessoal/subjetivo aquando da perceção de algo.

Observador: termo inspirado pela definição de Crary em *Técnicas do Observador* (1990/2017, p.144) para designar um sujeito que deixa de ter uma atitude passiva perante a realidade que o rodeia, transformando-se num observador; ser observador implica a ação de percecionar algo. Este termo deu origem a outros subtermos, dentro da presente investigação, como: 1) observador-utilizador: o observador admite uma interação com um dispositivo digital; 2) observador-consumidor: observador que "se deixa" ser manipulado pelas leis do mercado.

Ideologias sociais/ideologia: termo explicado por Rose (2001, p.69) e por William J. T. Mitchell (1986, p.177) como códigos desenvolvidos pela sociedade de criação que se refletem na forma de agir e de pensar do indivíduo — normas/condutas que o indivíduo entende e pelas quais se rege para poder ser socialmente aceite.

2.1 A influência da imagem na sociedade

De modo a iniciar-se uma dada explicação, acerca dos mais variados temas, que recaem no fundamento de imagem, deve, como método para uma abordagem primária, expor-se a importância e o poder da imagem na sua sociedade de criação. De acordo com Huyghe (1986, p.18), a imagem, em todas as épocas históricas, inclusive na época presente, representa a sua sociedade de criação, tanto no estilo como na mensagem a ser transmitida. São os ideais e valores, implementados numa dada criação, que lhe permitem ser uma fonte de conhecimento para sociedades futuras: informação que se pode tornar relevante, não apenas para a época e sociedades onde se desenvolveu dada imagem, mas igualmente, para as sociedades e gerações futuras — a mensagem/informação transmitida é intemporal. Inúmeros autores, previamente citados, acabam por sustentar este argumento, defendendo que, independentemente da sua época de criação, uma imagem é sempre detentora de conhecimento, contendo uma "presença" que por sua vez engloba uma "(…) história que se equipara e participa nas histórias que contamos a nós mesmos sobre a nossa própria evolução." [5] (Mitchell, 1986, p.9), conferindo-se ainda, através de Alpers, no seu estudo da pintura dos Países Baixos no século

[5] "(…) history that parallels and participates in the stories we tell ourselves about our own evolution"

XVII, que as "(…) imagens (…) eram fulcrais para a representação (no sentido da formulação do conhecimento sobre o mundo)."[6] (1996, p.26), ao que Keith Moxey acrescenta, "(…) todas as imagens manifestam um valor cultural."[7] (1996, p.58). Numa entrevista dada para o Yorkshire Sculpture Park (2018), no âmbito da sua exposição *Beyond Time* (https://www.studiointernational.com/index.php/chiharu-shiota-beyond-time-review-yorkshire-sculpture-park), a artista Chiharu Shiota explica a importância que a memória, aliada aos fatores tempo e espaço, tem nas suas instalações artísticas e como uma imagem pode funcionar como exteriorizador de memórias. Shiota defende que a imagem tem o poder de representar e de reviver memórias — algo do passado que se encontra na mente — invisível.



Fig. 1 - *Internal Line*, instalação artística/performance, corda vermelha, Chiharu Shiota (2019), Japan House, Brasil. Projeto que se centra na forma como um objeto tem maior capacidade de expressar a identidade de um indivíduo, ao invés da representação do corpo deste. Cada objeto tem uma forte carga emocional que lhe é intrínseca.

A imagem tem um tempo "demarcado" mas ilimitado, na medida em que não está presa a um tempo e espaço específicos. Assim como Mitchell (2006), Shiota defende que é através da imagem que se consegue traduzir algo invisível em visível.

Outras repercussões socioculturais da imagem centram-se no seguinte: as "(…) interações sociais introduziram nas imagens um tipo de valor completamente diferente."[8] (Purgar, 2016 a, p.63), portanto, a mudança de contexto de inserção de uma dada imagem, onde esta acaba por adquirir um novo significado para poder responder às mais variadas necessidades relacionadas com publicidade e consumo em massa. Este problema levantado acaba por ser relevante para se propor a seguinte distinção de termos: uma diferença entre os conceitos de *contexto de criação* — como o tempo e espaço específicos de criação da imagem, e *contexto de inserção* — como o próprio nome indica, uma mudança-espaço — onde a imagem é inserida (exemplo: mudança de inserção numa galeria de arte para um jornal ou revista).

---

[6] "(…) images (…) were central to the representation (in the sense of the formulation of knowledge of the world)."

[7] "(…) all images manifest cultural value."

[8] "(…) social interactions have attached to it a different sort of value altogether."

Será ainda imperativa uma distinção entre os termos *moda* e *estilo* e o porquê de contribuirem para o recalcamento da expressão individual na sociedade presente. O conceito de moda é caracterizado por Scruton (2009, p.88-89) como algo que é socialmente aceite e que constitui um fator de exclusão social. A moda reflete-se na forma como o indivíduo se demonstra ao mundo, tendo de se enquadrar dentro de certos fatores cruciais, para que este possa ser aceite dentro de um dado grupo — entenda-se o ser humano como um ser sociável, que necessita da vida em grupo. A *moda*, sendo algo socialmente comum, acaba com a diversidade dentro da população e, por outro lado, é um meio que auxilia a manter a população dentro de determinadas normas/regras, promovendo, assim, um controlo social. Desta forma, compreende-se a importância que a visão, e tudo o que é visual, tem para a sociedade. A *moda* introduz o conceito de *estilo* — o *estilo,* ao contrário da moda, acaba por ter uma componente subjetiva/pessoal. É através deste que o criador expressa o seu pensamento sobre a realidade, que transforma o que é invisível em visível — através dos seus gostos, personalidade e imaginação; é pois, a "(…) capacidade de pegar num repertório comum e dar-lhe um toque individual, de modo a revelar em cada escolha um carácter único. (Roger Scruton, 2009, p.100). O *estilo* acaba por ser um "auxiliar" no que toca à identificação de um criador — este acaba por desenvolver as suas criações através de um estilo imposto pela sociedade, devendo, no entanto, acrescentar-lhe algo que seja pessoal — o que reflete numa criação única.

Estes argumentos solidificam o verdadeiro poder da imagem quando exposta numa dada realidade, que se centra no "dar vida" a algo que não se consegue ver, ao invisível — dar vida a uma imagem mental, um meio que propõe a exposição da identidade pessoal de um criador. Este breve contexto acabará por iniciar a presente investigação nas várias teorias sobre o fundamento de imagem.

2.2 Dualidades na imagem

O ponto previamente explicado acaba por conduzir a uma necessidade de se criar uma definição para imagem — englobando uma análise da importância da sua função (como meio visual) e propósito, juntamente com a pertinência do seu contexto de criação e de inserção.

2.2.1 Função e propósito

A presente fase centrar-se-á nas características que tornam uma imagem numa criação única e autêntica/original. Como tal, as questões que se farão inicialmente, residem na sua

componente mais pessoal e subjetiva, estando relacionadas com o próprio criador. Contudo, e antes de se entrar na mente do autor, deve entender-se o conceito de imagem. O método desenvolvido por Klaus Sachs-Hombach (2016 a, p.191), para a elaboração de uma possível definição para o conceito de imagem, permitiu-lhe chegar à seguinte enumeração de características que esta deve conter: 1) a imagem deve ter um corpo que lhe possibilita ter uma certa resistência ao tempo; 2) a imagem deve transmitir uma mensagem, ou seja, comunicar algo; no entanto, esta comunicação é estabelecida porque o objeto em questão cria alusão a uma realidade específica — imaginário do criador — que terá por base a realidade objetiva — uma ou várias referências. Os elementos expostos numa imagem devem ser entendidos da mesma forma que a sua referência (objeto real), na medida em que

> Suponhamos que também a imagem serve o propósito de demonstrar algo ao pintor, p. ex., de informá-lo acerca da aparência externa de um objeto em particular, de imobilizar protestos contra uma deficiência política, ou apenas para efeitos de promover entretenimento. Em todos esses casos (assim como em muitos outros), podemos assumir uma função principal comunicativa. (Sachs-Hombach, 2016 a, p.190) [9]

A palavra objeto, para designar imagem, não foi usada neste contexto por acaso, uma vez que a imagem torna-se um objeto precisamente quando pretende transmitir uma mensagem. O ponto mais relevante da teoria de Sachs-Hombach (2016 a, pp.193-194), reside na fundamentação de uma aliança entre a caracterização (descrição) e a contextualização da referência que originou uma dada imagem. Deste modo, torna-se imperativa a conexão entre conceitos e objetos já existentes/percecionados pelo observador, para que este consiga descodificar a informação que lhe está a ser transmitida. Nelson Goodman (1978) em *When is Art* já tinha explicado este argumento, defendendo que as propriedades de uma imagem, a parte visível — os elementos que formam uma composição — nunca poderão ser únicos, na medida em que todas as "(…) cores, formas, texturas"[10] (1978, p.65), implementadas por um artista/criador, já existem no mundo físico; são, portanto, características exteriores à criação. A Sachs-Hombach e Goodman, junta-se Gombrich (1986, p.16), defendendo que para a

[9] "Let us suppose that image, too, serve the purpose of conveying something to a painter, e.g, in order to inform him about the outward appearance of a particular object , to imobilize protest against a political deficiency, or just for the sake of entertainment . In all those cases (as well as in many others), we can assume a communicative core function."

[10] "(…) colors, forms, textures."

criação de toda a imagem é necessária a elaboração e implementação de um código — regras de criação — que permitem que o observador descodifique o que está a percecionar, criando na sua mente uma associação com outros objetos e formas que ficaram retidos na sua memória, através de percepções anteriores. Gombrich (1986, p.29) enfatiza este argumento, explicando que pode ocorrer uma distorção das formas originais de um dado objeto referência aquando da criação de uma imagem com uma forte carga subjetiva, precisamente para que a mensagem seja transmitida de forma mais clara.



Fig. 2 - *Pieta*, pintura a óleo, William Adolphe Bouguereau (1876), 230 x 148 cm, Dallas Museum of Fine Arts. Exemplo de pintura, de temática religiosa, que contém um forte carga simbólica presente em diversos elementos representados (p.ex., figuras aladas, posição das figuras centrais com auréolas douradas) proporcionando ao observador o entendimento, neste caso óbvio, acerca do conceito da imagem — Virgem Maria e Jesus Cristo.

O primeiro de dois pontos a reter será o facto de cada imagem representar uma referência de forma subjetiva, gerando novo conhecimento no mundo. O segundo ponto reside no facto de a imagem apenas existir quando percecionada por um observador; se a imagem se destina a transmitir informação e se essa informação apenas é entendida através de um observador, então, a imagem existe, unicamente, quando é percecionada — quando serve a sua função de imagem (Sachs-Hombach, 2016 a). Os argumentos de Dieter Mersch (2016 a, p.163), por sua vez, implicam um duplo sentido para a imagem — um objeto de comunicação maioritariamente visual: 1) a imagem deve ser encarada como imagem, isto é, um meio visual, na medida em que toda a imagem tem um suporte (analógico ou digital) que a separa das restantes criações no mundo; este suporte auxilia a criação de um ponto de foco que se destina a captar a atenção do observador: é, por conseguinte, uma "moldura" que, simultaneamente, permite que a imagem seja inserida dentro de um dado contexto; 2) a imagem expõe algo, é um meio de comunicação (com ênfase numa componente visual) que

transforma o invisível em visível. Lembremo-nos, neste caso, que representação é diferente de exposição, sendo que "(…) onde elas [imagens] representam ou sugerem algo, elas representam ou sugerem algo por meio da exposição."[11] (2016 a, p.164). Mersch procede com a explicação sobre o que é a *picturality* e o *visível*; o primeiro sendo aquilo que é responsável — a característica — que faz com que a imagem seja um meio que transmite informação. Ora, esta componente é precisamente o invisível da imagem, é a capacidade de gerar informação que seja passível de ser entendida por um observador, fazendo com que este estabeleça uma conexão entre os conceitos já adquiridos (previamente) e o que está a percecionar (no presente). O visível da imagem constitui-se, logicamente, pelos próprios elementos que formam a composição, portanto, aquilo que é visível a olho nu; identifica-se, pois, uma diferença entre "(…) meio e representação."[12] (2016 a, p.164). O seguinte argumento de Mersch explica que a imagem pode ser entendida de diferentes formas: de uma forma subjetiva, na medida em que se torna impossível "(…) controlar o olhar"[13] (2016 a, p.164), e ainda, porque "(…) não devemos esquecer que cada olhar perceciona coisas diferentes."[14] (2016 a, p.181); como tal, a própria imagem auxilia a perceção do observador, cria um caminho específico para que este entenda a imagem da forma pretendida pelo seu criador. Gombrich (1986), através da sua teoria da projeção, acaba por explicar que esta perceção subjetiva é um mecanismo natural do observador, na medida em que este distorce a realidade, neste caso, a imagem a ser percecionada — projetando nela os seus desejos/fantasias uma vez que "Temos a tendência de procurar um tipo de suporte e confirmação e usamos qualquer pista, numa experiência visual, para encontrarmos o que tão procuramos."[15] (1986, p.37).

[11] "(…) where they represent or intimate something, they represent or intimate something in the mode of showing."

[12] "(…) medium and representation."

[13] "(…) to control the gaze"

[14] "(…) one must not forget that each different gaze perceives different things."

[15] "We may look for anchorage and confirmation and we use every hint in visual experience to find there what we sought."



Fig. 3 - *One: Number 31*, parte da exposição A Collection Survey, pintura a óleo, Jackson Pollock (1950), 269,5 x 530,8 cm, The Museum of Modern Art, 2º piso. Exemplo de pintura pertencente ao movimento Expressionismo abstrato, que reflete uma forte carga subjetiva, obrigando o observador a descodificar, por meio das suas experiências pessoais, a composição desenvolvida.

A capacidade de reflexão, promovida pela *picturality*, denomina-se de *iconic gaze* (Mersch, 2016 a, p.165) — a capacidade de pensar em imagem, a conexão entre conceitos — o que terá sido igualmente defendido por Mitchell (1986, p.79), sendo que "Este tipo de olhar (…) apenas existe quando já se percecionaram imagens."[16] (Mersch, 2016 a, p.165). Importa referir o facto de este "olhar" ser exclusivamente permitido pela moldura de uma imagem e que, por conseguinte, esta restringe o foco do observador perante o resto do mundo. Enfatiza-se ainda a seguinte propriedade específica das imagens: em primeiro lugar, deve expor-se a si própria e apenas depois fazer menção aos elementos dentro da sua composição. Através de Purgar (2016 b), compreende-se a facilidade com que o visível de uma dada imagem tem de transmitir, de forma mais fácil e correta, determinados significados, fazendo com que este objeto visual seja utilizado para a concretização dos desejos e fantasias do observador-consumidor. É neste ponto que se entende a linha ténue que separa o real da fantasia, pois, e parafraseando Mitchell (1986), a imagem acaba por adquirir uma certa credibilidade porque é visível, e o visível é inevitavelmente, e sempre foi, mais passível de ser aprovado do que algo que é invisível. Para uma clarificação do presente argumento, considere-se ainda que "(…) A imagem é um signo que finge não ser um signo"[17] (Mitchell, 1986, p.43), tem a necessidade de se expor ao mundo como real e não como uma representação de algo, o que apenas contribui para o seu carácter ilusório e para a opinião negativa da sociedade perante este meio de comunicação.

[16] "This gaze (…) only exists where images have already been perceived."

[17] "The image is the sign that pretends not to be a sign."

Começa-se, nesta fase, a conseguir decifrar qual poderá ser a definição da função da imagem, o que até à data se entendeu como sendo a vertente de meio visual — para exposição de informação. No entanto, David N. Rodowick (1996, p.61) acaba por aprofundar esta definição, defendendo que a função da imagem é a componente que distingue o meio de comunicação que é a imagem de outros meios de comunicação. Como tal, entende-se que o meio e função, deste objeto primeiramente visual, estão intrinsecamente ligados. Coloca-se, então, a hipótese de que a identidade da imagem reside no próprio meio de imagem, pois este tipo de meio tem uma identidade específica que o torna único, que o diferencia de outros meios de comunicação. Tais argumentos apenas poderiam culminar na explicação de que toda a imagem, de acordo com Belting (2005), existe porque está associada a um meio de comunicação, um suporte, um "(…) meio visual"[18] (2005, p.313), sendo que "As imagens são apresentadas por causa e através do seu meio (…) o aqui e agora de uma imagem, a sua presença, está, a certo ponto, dependente do meio visual onde esta se encontra."[19] (2005, p. 313). Será o meio/contexto de inserção da imagem que tem a capacidade de a tornar em algo visível, criar a sua presença — o que estará agregado a um corpo, seja fisico ou digital. Através de Belting (2005, p.304) entende-se ainda que "o quê" da imagem é a resposta à função da mesma, e que por sua vez, a função da imagem é a sua essência. A função diz respeito, tal como os autores previamente citados defendem, à imagem atuar como imagem, ao ser um meio de comunicação específico: o contexto de inserção e o ser imagem estão intrinsecamente ligados. O "como" envolve apenas o contexto de inserção, o meio onde a imagem é inserida para ser transmitida ao mundo, a forma como uma dada informação/ mensagem será transmitida. À característica deste objeto visual, que tinha a capacidade de captar a atenção do observador — a moldura que delimita o espaço da composição da imagem — junta-se o seu meio de inserção: este, para além de lhe dar um corpo, mantém a atenção do observador, auxilia-o na compreensão da imagem. Importa realçar que o meio de inserção não se pode separar da imagem que está a ser transmitida. Belting (2005, p.305) defende ainda o facto de o meio de inserção ter como fim último a comunicação da imagem, e que, apesar de auxiliar na descodificação da mesma, não faz parte da função da imagem; o meio, onde uma dada imagem se encontra inserida, não promove alterações no seu ADN, na sua essência.

[18] "(…) visual médium"

[19] "Images are present because and through their media (…) the here and now of an image, it's presence, to a certain degree relies on a visual medium in which it resides."

Chega-se, neste ponto, à diferença entre o meio de imagem (ser imagem) e o seu meio de inserção. Ao pensamento de Belting junta-se Purgar (2015), explicando, concisamente, que a imagem é uma fusão entre o visível e o invisível, onde se dá "(…) a interação do visível e do invisível no limiar entre o que foi exposto e o que foi negado ao olhar."[20] (2015, p.148). Purgar (2015) auxilia, ainda, a distinção que tem sido criada até então, ao longo de vários argumentos, a diferença entre função e propósito da imagem; contudo, o autor defende que ambos estão interligados — as imagens são definidas por uma "(…) noção de diferença"[21] (2015, p.164) — uma diferença semiótica e uma fenomenológica. A primeira diz respeito ao propósito da imagem que está inserido na sua função (como meio de comunicação), havendo uma distinção entre diferentes propósitos/finalidades para a criação e implementação de uma dada imagem na sociedade. A segunda diferença centra-se no facto de a imagem se separar do resto da informação e objetos já existentes.

2.2.2 Distinção entre imagem e *picture*

É imperativo mencionar que certas teorias sobre a imagem têm um uso simultâneo das palavras *image* e *picture*, podendo ambas deter o mesmo significado, enquanto noutros casos é defendida uma distinção entre os termos. No entanto, na língua portuguesa, não existe a distinção entre essas denominações. Imediatamente após serem tratadas as seguintes teorias, irá ser apresentada uma proposta — tentativa para a diferenciação entre ambas as palavras em português.

Terá sido previamente entendido, através de Sachs-Hombach (2016 a, pp.190-195), que o conceito de imagem é abrangente, atendendo a objetos visuais que não têm um corpo físico, como imagens mentais e digitais; apesar de determinados autores, como Susan Sontag (1977, pp.4-5), definirem as *pictures* como sendo detentoras de um corpo físico, o conceito de imagem nem sempre se refere à típica ideia de imagem com um corpo material. Contudo, o facto de as imagens digitais não terem um corpo material faz com que estas não adquiram a mesma durabilidade que uma imagem física, o que será tratado com uma maior profundidade, em capítulos posteriores. Mitchell (1986, p.10) específica, tal como Sachs-Hombach, que nem todas as imagens são *pictures*, na medida em que a palavra imagem abrange uma vasta

[20] "(…) the interaction of the visible and the invisible in the scope field between that which has been exposed to the gaze and denied to it."

[21] "(…)notion of diference"

panóplia de categorias. Assim, as *pictures* são imagens "gráficas"[22] (Mitchell, 1986, p.19) — com um corpo físico/material, que podendo ser ilusórias, promovem realidades "falsas" — fantasia — "aparências", sendo, neste caso, utilizadas para auxiliar o consumo em massa. O seguinte argumento explica de forma sucinta e clara a presente teoria de Mitchell: "(…) e finalmente, essas "aparências" que (numa linguagem comum) se intrometem entre nós e a realidade, e a que tão frequentemente nos referimos como "imagens" - desde a imagem projetada por um ator profissional, àquelas criadas por profissionais de publicidade e propaganda para produtores e personagens."[23] (1986, p.10).

A *picture* acaba por ser dividida entre um lado visível — suporte/superfície - material, e um lado invisível — relacionado com o pensamento, valores pessoais, emoção e espiritualidade. Por invisível define-se o contexto de criação da *picture*, a parte que, inevitavelmente, demonstra a identidade do seu criador e que cria uma ligação com o observador no momento da perceção. Pode, ainda, chegar-se à conclusão de que o invisível da imagem é a sua essência — a imagem não é apenas a sua composição, aquilo que todo o indivíduo descodifica visualmente, mas sim todo o processo, reflexão, conexões e significados que serão atribuídos aos elementos da dada composição pelo criador e que serão entendidos pelo observador: "Nunca conseguiremos entender uma imagem a não ser que compreendamos o que não é observado a olho nu, [e que desde sempre as] (…) imagens deveriam ser entendidas como algo interior e invisível."[24] (Mitchell, 1986, p.39). Mitchell (2006) acabou por aprofundar a sua distinção entre imagem e *picture*, defendendo, ainda, que a palavra imagem e o conceito que lhe é associado, se define por uma imagem sem corpo, o que o autor agora especifica de imagens mentais, e que as *pictures* são então a corporificação material/física de imagens sem corpo. Dentro das *pictures* existem as *metapictures* — uma imagem com corpo, que contém outras imagens dentro de si mesma. A definição do tipo de *metapicture* mais importante para a presente investigação é a seguinte: a *picture* principal, a que se irá dar o nome de *a)* contém a ideia de *b)* — *b)* é uma imagem mental que guia o observador — é um caminho que permite ao observador chegar a um dado conhecimento, através de conexões entre a informação nessa

[22] "graphic"

[23] "(…) and finally, those "appearences" which (in common parlance) intrude between ourselves and reality, and which we so often refer to as "images" - from the image projected by a skilled actor, to those created for producers and personages by experts in advertising and propaganda."

[24] "We can never understand a picture unless we grasp the ways in which it shows what cannot be seen, [and since the beginning of time] (…) images were to be understood as something inward and invisible."

picture com a informação contida noutras percecionadas anteriormente; portanto *a)* é visível, existe na realidade objetiva, e *b)* é o invisível da imagem, que já foi explicado previamente, através dos argumentos de outros autores.



Fig. 4 - *A crucificação de Santo Adolfo no Haven*, ilustração, lápis e giz de cera em papel de jornal, William Adolphe Bouguereau (1914), 72,6 x 100,5 cm, Fundação Adolf Wölfli. Ilustração que, assim como a figura 2, demonstra de forma clara a possibilidade de conexões e conceitos a serem entendidos pela mente do observador. Exemplo de uma *metapicture* previamente explicado.

Através de Mitchell (2006), entende-se que o grande poder da *picture* — pertencendo à sua função, à função de imagem — será o de auxiliar o observador a criar conexões mentais entre conceitos, na medida em que

> (E) o objetivo da *metapicture* será a criação de um espaço crítico, onde as imagens poderiam funcionar, não simplesmente como ilustrações ou "exemplos" do poder deste ou daquele método, mas sim como "casos" que até certo ponto (…) podem transformar ou desconstruir o método que foi utilizado para a sua própria criação. (2006, p.3)[25]

Ao contrário de Mitchell (1986, 2006) e de Sachs-Hombach (2016 a), Purgar (2015) acaba por não fazer uma distinção entre as duas nomenclaturas apresentadas, sendo que toda a imagem é uma *picture*, atendendo a que qualquer imagem, para ser entendida e definida como tal, deve ter um suporte que contém uma composição, que por sua vez serve para expor uma dada informação; Contudo, uma *picture* apenas é *picture* quando é percecionada por um observador, pois "(…) criar uma imagem com corpo significa criar a diferença entre o *continuum* físico, proveniente do suporte e aquilo que reconhecemos na imagem como uma

[25] "And the aim of the meta picture is to create a critical space in which images could function, not simply as illustrations or "examples" of the power of this or that method, but as "cases" that to some extent (…) might transform or deconstruct the method that is brought to them."

presença específica da sua referência" (Purgar, 2015, p.152)[26].

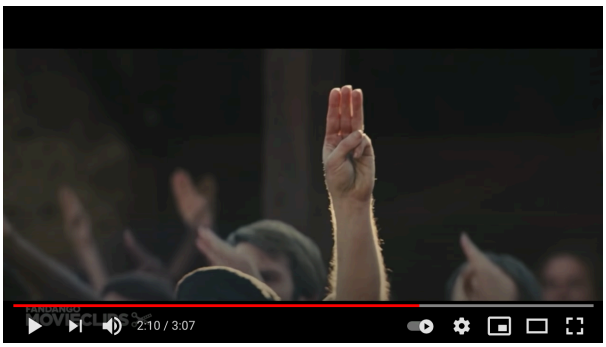


Fig. 5 - Frame retirado do filme *The Hunger Games: Catching Fire*, realizado por Francis Lawrence (2013).



Fig. 6 - *Salvator Mundi*, pintura a óleo, Leonardo da Vinci (1500), 64,6 x 45,4 cm, coleção particular. Dupla de imagens que exemplificam uma possível distinção entre referência e objeto que surgiu por essa inspiração; a referência dá-se pelo simbolismo agregado ao gesto representativo da figura de Cristo, tendo sido transposto para o gesto dos civis (filme Hunger Games) — o gesto em questão, e tendo-se em conta o conceito desenvolvido para o filme, significa 1) esperança e 2) associação a um poder superior que poderá ser divino — o apontar para o céu.

Através dos argumentos de Mitchell, acima apresentados, pode iniciar-se o levantamento de respostas concretas às seguintes questões. Existe alguma relação entre a unicidade e a identidade de uma imagem? E se sim, o que é a identidade de uma imagem? Mitchell (2006) possibilita o entendimento de que uma imagem (neste caso *picture*) pode ter uma identidade a partir do momento em que é colocada no mundo (existe), sendo, ainda, desenvolvida gradualmente por meio da perceção de um observador, fazendo com que este auxilie a construção do invisível de uma imagem.

As palavras de Mitchell levaram à iniciação de outra questão de partida: No caso de a imagem ter uma identidade, poderá esta ser desvinculada da identidade do seu criador? Para Huyghe (1968, p.62) uma imagem pode adquirir vida a partir do momento em que a ideia que originou a sua existência (imagem mental) é corporificada. Neste ponto, para Huygue, a imagem acaba por ser desvinculada do seu criador a partir do momento em que é colocada no mundo, sofrendo a subjetividade do seu observador. Cabe, pois, a uma imagem criar um

[26] "(…) to make a picture means to create a difference between the physical continuum of the surface and that which we recognize in the picture as a specific presence of the absent object."

caminho para orientar a leitura do seu observador, sendo isso feito através da unificação e organização dos elementos a serem expostos por meio de uma composição — pelo visível. Apesar desta impossível separação entre observador-imagem, e da correta justificação defendida por Huyghe, constata-se, pelos vários argumentos até à data, que a imagem nunca poderia ser desvinculada do seu criador, pois a identidade deste foi o que auxiliou, em primeiro lugar, a construção do invisível da imagem.

Atendendo-se às premissas explicadas sobre o significado de *picture* (e porque existem autores que justificam positivamente uma distinção entre ambos os termos) e ao facto de não existir a palavra *picture* em português, propõe-se uma distinção entre a palavra imagem e *picture.* As seguintes definições, por si simples nas suas denominações, pretendem a presente e fácil distinção: *imagem-meio*, para explicar a ideia de imagem como meio de comunicação, portanto, aquando da sua implementação numa sociedade e culturas; *imagem-matérica*, como uma tradução, e explicação rápida da palavra *picture*, uma imagem com um corpo físico/ material e palpável. Esta denominação foi inspirada na *imagem-matéria* de Henri Bergson, um termo desenvolvido na sua obra *Matière et Mémoire* (1939/1999).[27] Finalmente, e logicamente, *imagem digital* que será a designação para toda a imagem criada no mundo virtual, que será englobada, seguindo esta lógica de pensamento, na denominação *imagem-meio,* mas não de *imagem-matérica,* algo a ser explicado posteriormente com mais profundidade.

2.3 Memória e identidade pessoal

2.3.1 A imaginação do criador

Os argumentos que Neal Curtis (2011) apresenta auxiliam a contínua elaboração das possíveis respostas às questões anteriormente iniciadas, nomeadamente, no caso de a imagem ter uma identidade, poderá a mesma ser desvinculada da identidade do seu criador? Estas questões foram colocadas tendo em conta a premissa, com uma ideologia positiva, de que tudo o que é produzido na sociedade tem a possibilidade de ser algo único, devido à forma (diferente/subjetiva) com que cada observador perceciona um dado objeto. A imaginação

[27] Para a presente investigação foi analisada a obra *Matéria e Memória* (1999), uma tradução do original de 1939, em Português do Brasil. Definição da imagem-matéria de Bergson: uma imagem que se encontra no mundo físico/material e por isso será constituída por matéria, podendo encarar-se como"(…) matéria o conjunto das imagens, e de percepção da matéria essas mesmas imagens relacionadas à ação possível de uma certa imagem determinada, meu corpo." (1939/1999, p.17)

pessoal e personalidade podem constituir, então, fatores decisivos para a fundamentação das características de uma imagem única. Curtis (2011) enumera uma divisão (categorização) tripartida para a análise de imagens, no entanto, e nesta fase, tratar-se-á apenas a definição de *Imaginação*: "O poder da imagem centra-se na criação do mundo: de conduzi-las [ideias] à sua existência"[28] (2011, p.1091). A *imaginação*, como o próprio nome indica, diz respeito à imaginação/criatividade do artista/autor/criador — é, pois, o ato de criar novas formas/figuras, onde a organização destas acaba por resultar numa composição que, por sua vez, é uma nova imagem. Contudo, e apesar de parecer lógico, o autor expressa que para o desenvolvimento de algo novo é necessária inspiração, encontrando-se esta na realidade objetiva. A imaginação parte dessa inspiração, modelando e modificando-a a gosto, criando algo único. Tem-se agora uma segunda resposta: uma imagem, para ser única, deve conter esta característica subjetiva — da personalidade e modo de pensar do seu criador, a forma como este perceciona o mundo — fazendo parte da sua identidade pessoal.

De modo a entender-se mais facilmente a importância da imaginação na criação de uma imagem, Huyghe (1986, p.95) acaba por defender que a mensagem, presente numa imagem, apenas é transmitida de forma mais eficaz se o seu criador colocar uma parte de si na sua obra — será, pois, através da descoberta de um caminho único e pessoal que a sua mensagem será comunicada ao mundo: "Na realidade, o que o conjunto de uma criação pictórica impõe é a imagem de um universo, universo esse que é diferente do nosso e único." (1986, p.105).

As palavras de Mitchell em 1986 e em *What do pictures want?* (2006), assim como as de Curtis (2011), acabam por auxiliar a criação de outro termo, o de *imagem mental*. Entenda-se que, desde o início desta investigação, tem havido uma necessidade de se ir ao encontro de argumentos que expliquem as repercussões que a imagem pode ter na sua sociedade de criação, e que, por isso mesmo, apenas seria correto citarem-se autores que tratem da imagem na sua componente de imagem-meio — imagem como meio de comunicação. Observe-se o seguinte quadro, retirado da obra de Mitchell *Iconology; image, text, ideology*, provando mais uma vez, que o conceito de imagem é complexo por si só, e que a imagem tem o seu estado primário como um processo mental, que, por sua vez, origina uma imagem-matérica ou imagem digital, neste caso:

[28] "The effect of the image is thus to effect the world: to bring them into being;"

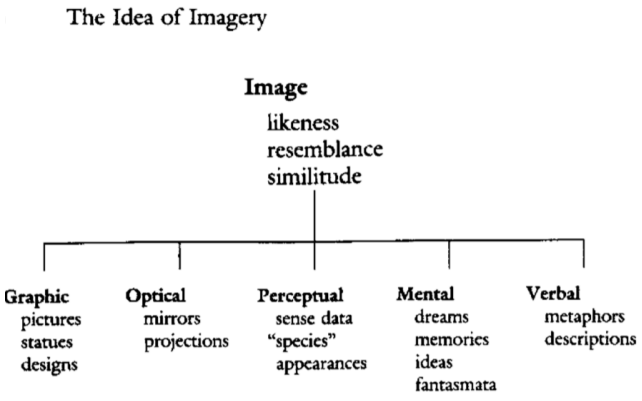


Fig. 7 - *The Ideia of Imagery*, esquema, Mitchell (1986).

Será compreendida uma mudança nos argumentos de Mitchell (1986 a 2006); o conceito de imagem (1986) acaba por ser entendido como algo com inspiração na realidade física, através desta "likeness" ou "resemblance", mas ainda não é definido puramente como imagem mental:

> E vimos brevemente, através do remoto conceito de imagem como uma "parecença" espiritual, que sempre existiu um sentido, de facto um sentido primitivo, onde as imagens seriam entendidas como algo interior e visível. (Mitchell, 1986, p.35) [29]

Em 2006, Mitchell, com a sua explicação da *metapicture*, acaba por afirmar com clareza o conceito de imagem como algo puramente mental, e que para o autor continua a existir a distinção entre imagem e *picture*. A este argumento junta-se Curtis (2011), defendendo que o primeiro estado da imagem se dá igualmente a nível mental, através da imaginação do criador. Ambos os autores acabam por sustentar o seguinte argumento: o primeiro estado de uma imagem acaba por adquirir um sentido muito platónico, na medida em que a primeira imagem de algo — de uma criação/objeto — é a ideia que originou essa mesma criação; é a junção de conceitos que conjuram uma imagem na mente do observador. A esse primeiro estado atende-se o conceito geral de imagem, no entanto, a necessidade de se explicar imagem como um meio de comunicação que tem implicações sociais, onde se desenvolveu uma transposição do seu primeiro estado para um segundo — onde a imagem se tornou visível e foi implementada no mundo — conduz ao termo de imagem-meio; imagem-matérica (*picture*) e imagem digital

[29] *"And we have seen in our brief look at the ancient concept of the image as a spiritual "likeness" that there was always a sense, a primary sense in fact, in which images were to be understood as something inward and visible."*

(referidas previamente) estão englobadas na imagem-meio. O entendimento mais profundo da imagem aquando da sua corporificação, da sua implementação no mundo, será explicado adiante em A realidade da imagem.

2.3.2 Identidade Pessoal

Encontraram-se argumentos que fundamentam a importância da imaginação do criador, aquando do desenvolvimento de algo único e pessoal, contudo, é imperativo que se defina o que é a identidade pessoal de um indivíduo, o que constituirá uma das definições que terá mais peso para a justificação da componente projetual englobada na presente investigação. Foi feita, igualmente, uma pequena introdução através dos argumentos de Scruton (2009) sobre o estilo pessoal agregado a modas sociais, e a forma como este está relacionado com a falsa imagem que o indivíduo cria de si mesmo. Michael Pollak (1992, p.5) acaba por seguir a mesma linha de pensamento de Scruton, defendendo que a identidade de um indivíduo, para além de envolver a influência da sociedade, demonstrando-se em formas de pensamento e de comportamento, envolve ainda, a forma como o indivíduo se perceciona a si próprio. Assim sendo, a necessidade de aceitação social irá fazer com que se crie uma imagem pessoal falsa, para ser demonstrada ao mundo; a identidade pessoal acaba por ser uma junção da identidade social, da perceção pessoal e das experiências passadas do indivíduo, que retidas na sua memória, ajudam a moldar a sua personalidade e comportamentos, sendo que

> (…) o sentido de identidade (…) é o sentido da imagem de si, para si e para os outros. Isto é, a imagem que uma pessoa adquire ao longo da vida referente a ela própria, a imagem que ela constrói e apresenta a outros e a si própria, para acreditar na sua própria representação, mas também para ser percebida da maneira como quer ser percebida pelos outros. (Pollak, 1992, p.5)

Através de Huyghe (1986, p.12) compreende-se que uma *imagem-matérica*, se for criada manualmente, acaba por ser um *duplo* do seu criador, na medida em que tem uma marca pessoal, demonstrando a identidade deste, servindo ainda, de legado para as gerações futuras. Segundo Huyghe, este tipo de imagem tem um carácter subjetivo, sendo um meio de autoconhecimento, de descoberta pessoal. A arte permite o desenvolvimento de uma criação livre, longe de imagens que se destinam à publicidade de um dado produto, ou que pretendem manipular a mente dos consumidores; no entanto, irá entender-se, posteriormente, que a

imagem digital, nomeadamente a montagem digital, dentro de determinados parâmetros, acaba por servir este mesmo propósito de descoberta pessoal que a *imagem-matérica* tem.

Parte da resposta à pergunta: "A imagem pode ter identidade própria ou apenas reflete a identidade pessoal do seu criador?" já foi respondida, na medida em que nesta fase se consegue compreender que a imagem acaba por deter uma identidade pessoal (a do seu autor) e social (influência da sociedade na construção pessoal de um indivíduo), ao que Huygue acrescenta, assim como Scruton (1998/2020, p.17), que tais identidades são mutáveis, que sofrem mudanças, de acordo com as alterações implementadas na forma de pensamento da sociedade. No entanto, o facto de se falar em identidade e que esta se encontra implementada numa imagem, implica, automaticamente, a reflexão sobre a forma como essa mesma identidade é exposta na imagem. A seguinte questão é levantada: Será a transmissão das emoções do criador uma das características que apelam, mais rapidamente, à exposição da sua identidade pessoal e que contribuem para a essência da imagem ou da identidade desta? A resposta, deve, positivamente, ser alcançada aquando da iniciação do projeto visual, pois envolve uma análise do imaginário, técnicas utilizadas por determinados artistas, como Rimel Neffati, que contribuem para a construção visual da identidade. Nesta fase, e para que se possam começar a apontar algumas respostas sobre como a identidade pessoal é exposta numa imagem, note-se os argumentos de Huyghe (1986, p.154) sobre o facto de tal identidade ser demonstrada de duas formas: 1) a personalidade e gostos do criador — uma componente estética/visual, assim como a visão do criador sobre o mundo que o rodeia, conforme já explicado anteriormente; por outro lado, 2) diz respeito à expressão de todo o processo de aprendizagem e de conhecimento que o indivíduo alcançou, uma vez que "(…) para se conhecer um artista não basta um quadro, mas é necessário o encadeamento da obra." (1986, p.155) — o que diz respeito ao invisível da imagem.



Fig. 8 - *East Broadway Breakdown*, livro de artista, fotografia, Christopher Wool (2002). Exemplo de projeto que demonstra o invisível de uma imagem — a representação de todas as escolhas, visuais e técnicas, que o artista decidiu utilizar para cada fotografia (cores, ângulos e tema) a par com um fator especial — o subentendimento da vida humana (pegadas), que, sendo algo invisível, tornou-se de certa forma visível a olho nu.

O facto de a imagem demonstrar a experiência de vida, apenas implica que este meio de comunicação seja uma própria extensão do seu criador.

2.3.3 Uma imagem criada através de sonhos

Tocou-se no ponto da importância das memórias pessoais do indivíduo para a construção da sua identidade pessoal, pelo que o pensamento desenvolvido na presente investigação apenas pode tomar o seguinte rumo: entendeu-se que tudo o que o criador desenvolve tem por influência algo que já terá sido, por sua vez, criado na realidade física/objetiva, e que, por isso, existe sempre alguma contaminação das ideologias sociais que foram implementadas na mente do indivíduo, permitindo e influenciando o seu desenvolvimento como um ser social, com capacidade de seguir normas e de viver em comunidade. No entanto, e se possível, qual poderá ser a imagem criada por um indivíduo que denota o mínimo de influências ideológicas sociais? Sigmund Freud, através do seu desenvolvimento do método para uma interpretação dos sonhos, formulou argumentos favoráveis e capazes de dar respostas a esta questão. Através de Freud (2010), compreende-se que, pelos sonhos, o indivíduo consegue aceder a uma parte *inconsciente*[30] de si próprio, inclusive a memórias que se pensavam terem sido apagadas. Ao compreender-se que " Os sonhos (…) pensam predominantemente em imagens visuais" (Freud, 1900/1942, p.46), entende-se igualmente que o sonho é uma imagem mental, que por si só, por ser criado através de fragmentos de memórias pessoais, pode constituir a imagem mental mais pura de todas — trata-se de uma fonte pura de imaginação e de identidade pessoais do indivíduo: "Os sonhos são desconexos, aceitam as mais violentas contradições sem a mínima objeção, admitem impossibilidade, desprezam conhecimentos que têm grande importância para nós na vida diurna e nos revelam como imbecis éticos e morais." (Freud, 1900/1942, p.49).

A imagem mental produzida por um sonho é criada tendo sempre em consideração uma referência — uma inspiração no mundo físico, e essa mesma referência será distorcida pela subjetividade do indivíduo — tendo sido comprovado, previamente, pelas palavras de Rancière (2003/2011), como sendo a capacidade que o criador possui de alterar as referências que escolheu, de modo a criar uma imagem pessoal e única. Assim, os sonhos — uma

[30] Nota sobre o termo: Freud (2010, p.58) explica o *inconsciente* como "O estado em que as ideias existiam antes de se tornarem conscientes", por sua vez, este estado é denominado "(…) repressão". A parte inconsciente do indivíduo, que forma uma parte da identidade pessoal deste, é liberta durante os sonhos, sendo "(…) o indivíduo como um id psíquico, desconhecido e inconsciente, sobre cuja superfície repousa o ego." (Freud, 2010, pp. 66-67)

imagem mental-invisível, bem como uma imagem-matérica ou digital-visível — que foi transmitida ao mundo, contém esta característica de alteração pela perceção subjetiva do seu criador. Acrescenta-se, ainda, o facto de os sonhos não terem uma influência direta desempenhada pela sociedade (Freud, 2010, pp.66-67). Contudo, estes acabam por ter sempre alguma contaminação da sociedade, na medida em que, mesmo inconscientemente, o indivíduo tem sempre a capacidade crítica e a necessidade de impor restrições nos seus sonhos, o que está relacionado com os sentimentos de vergonha que provêm de ensinamentos socioculturais, da distinção do bem e do mal; o mesmo terá sido explicado através dos argumentos de Pollak (1992), tornando-se impossível a separação da identidade social da identidade pessoal de um indivíduo.

Falou-se em desejos realizados através dos sonhos, contudo, não se deve encarar este desejo realizado através das palavras de Scruton (2009, p.98-100, 1998/2020, p.82-84), quando o mesmo explica o conceito de *fantasia* (explicado no início deste capítulo). Entenda-se pois o porquê desta separação: o sonho separa-se da *fantasia* na medida em que não tem por objetivo primário manter o indivíduo numa realidade falsa ou ilusória, onde existe um controlo e manipulação dos sentidos do observador. A *fantasia* é algo que é imposto por meios externos, enquanto que o sonho é algo gerado por meios internos.

Através dos vários argumentos enumerados, apenas se pode chegar à conclusão de que: 1) o sonho é uma imagem criada por fragmentos de memórias do indivíduo, "(…) que o conteúdo dos sonhos abrange também elementos de um período mais antigo da vida" (Freud, 1900/1942, p.127), e que 2) a memória faz parte da identidade pessoal do indivíduo, "(…) em todos os níveis, a memória é um fenômeno construído social e individualmente. (…) podemos também dizer que há uma ligação fenomenológica muito estreita entre a memória e o sentimento de identidade" (Pollak, 1992, p.5), como tal, o sonho representa, por meio visual, uma imagem mental que é única, na medida em que expõe visualmente, e de forma visível, uma parte da identidade pessoal do indivíduo, que nunca é exposta ao mundo, não havendo nada mais autêntico e genuíno do que isso. É pois deste modo, que o consciente e o inconsciente se podem unir numa imagem visível.

2.4 A realidade de uma imagem

De modo a concluir-se a base geral dos fundamentos da imagem, aquando da sua

implementação no mundo, será necessária a explicação da realidade criada numa dada imagem e como esta tem a capacidade de controlar e influenciar o observador. Nesta fase, acabar-se-á a categorizarão definida por Curtis (2011), através da definição dos termos *imaginário:* "(…) para regular e mantê-las [imagens]" e de *imagery*: "(…) e para difundir e distribuí-las [imagens]."[31] (2011, p.1091). O *imaginário* diz respeito à criação de conteúdo específico para a imagem, que a identifica com certos valores e ideologias que, automaticamente, farão com que seja inserida numa determinada realidade/imaginário e que, por isso, a fará ser aceite socialmente dentro de um contexto de inserção específico. Assim, estas imagens já têm o propósito de transmitir uma informação/mensagem para um determinado público-alvo. Neste momento, compreende-se que o criador consegue entender até que ponto a sua imagem é única — através da comparação entre a sua criação e imagens criadas, previamente, por outros criadores. Por outro lado, a reação do observador à sua imagem contribui para essa justificação, bem como o entendimento se a mensagem foi transmitida da melhor forma.

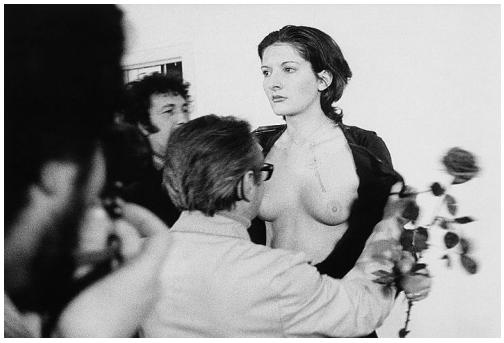


Fig. 9 - *Rhythm 0*, fotografia de performance, impressão em gelatina de prata, Marina Abramovic (1975), 98,1 x 100,7 x 2.5 cm, imagem alterada pela autora (2021). Uma fotografia que expõe, de forma crua e pura, o tipo de imagens que podem não ser facilmente aceites na sociedade — neste caso, não se trata da nudez da artista, mas sim de todos os atos horrendos que aconteceram durante a performance, a que a artista se sujeitou. Ao ter-se conhecimento desse fator, a imagem acaba por se tornar chocante. Por outro lado, este tipo de projetos — que colocam em risco a vida da artista — tornaram-se na identidade visual desta.

Imagery remete às questões de unicidade, autenticidade e cópia de imagens — o que será feito através da retirada da imagem do seu contexto/meio de inserção original, passando-se para a sua recolocação noutro contexto. A resposta à pergunta sobre quais as características de uma imagem única — a essência da imagem — não reside apenas na imaginação do autor, mas igualmente no "(…) cutting out of an image", na forma como a imagem "(…) se apresenta."[32] (Curtis, 2011, p.1097), ou seja, na forma como a imagem é exposta no mundo,

[31] *Imaginário*: "(…) to regulate and maintain them;", *imagery*: "(…) and to extend and distribute them."

[32] "(…) cutting out of an image" | "(…) shows itself."

dentro de um contexto de inserção específico, separando-se das restantes criações.

"No fim, o que importa não é o facto de a imagem ser uma alucinação ou uma ilusão", pois deve ter-se em consideração que: "(…) a imagem é tudo o que temos."[33] (Curtis, 2011, p. 1105), é um meio que auxilia o indivíduo a entender a realidade que o rodeia.

2.4.1 Imaginário associado a grupos sociais

A definição anteriormente explicada de *moda* e de *estilo*, a par com a explicação do termo *imaginário,* conduz a investigação para a explicação dos argumentos de Jacques Rancière sobre os movimentos/comunidades criados nas sociedades. Tal como os diversos autores referidos até à data, Rancière (2000/2004, p.14) defende que as criações desenvolvidas refletem não apenas a cultura da sociedade de criação, mas igualmente auxiliam e explicam uma hierarquia social e os "movimentos" criados pelas subculturas. Os movimentos relacionam-se com as modas desenvolvidas ao longo do tempo, originando estéticas/estilos específicos. Cada indivíduo de uma comunidade pertence a um certo grupo social, apresentando, como foi explicado por Scruton (2009, p.88-89, 1998/2020, p.15-17), uma imagem de si próprio que terá uma certa semelhança com os outros indivíduos desse mesmo grupo de inserção.

Será, pois, o factor expositivo da imagem, a capacidade de expor, por meio visual, as diversas ideologias sociais — de uma cultura e/ou subculturas específicas — que implica a necessidade de uma explicação sobre qual será, então, a essência de uma imagem-matérica.

2.5 Essência da imagem-matérica

Tom Conley (1996, p.31) explica que a essência de uma imagem acaba por ser o seu corpo, a sua capacidade de usar o seu suporte para expor algo, para comunicar com um público — implica-se aqui o termo criado: imagem-meio, sendo esta, simultaneamente, a função da imagem. Purgar (2016 b) acaba por seguir a mesma linha de pensamento de Conley, defendendo que a mensagem transmitida por uma imagem não é uma das características constituintes da sua essência, na medida em que "As imagens não se definem pelo que alguém consegue ver nelas"[34] (2016 b, p.79), a essência reside, pois, na função da própria imagem:

[33] "In the end it is not that the image is hallucinatory or an illusion." | "(…) the image is all we have"

[34] "Pictures are not what one sees in them"

ser um meio de comunicação e com uma superfície bidimensional/plana, que contém uma moldura que auxilia a separação da imagem do resto de todas as outras criações, e que "(…) a imagem perde a sua essência"[35] (2016 b, p.84) a partir do momento em que expõe elementos que tentam criar perspetiva e/ou volumetria — tentativa da representação de tridimensionalidade. Esta perda pode, ainda, acontecer quando a composição criada não é detentora de margens claramente delineadas e, por isso, o observador terá dificuldade em entender a imagem como imagem.

Contudo, para se poder falar da essência de uma imagem, tem de se referir obrigatoriamente os argumentos de Benjamin em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, onde o mesmo defende (1961/1975, pp.13-14) que a característica principal que define um objeto, neste caso uma imagem, como uma criação única, será o "*hic et nunc"*— referente ao contexto de criação onde todo o objeto é concebido — dentro e para uma sociedade específica, num espaço e tempo próprios. Esta unicidade é denominada, por Benjamin, de *Aura* — sendo uma junção das seguintes características: 1) autenticidade — material do objeto/imagem, a par do seu contexto de criação; 2) testemunho histórico — o tempo de duração da imagem: o seu tempo de "sobrevivência" sem ter sido reproduzida. Estas duas características, estão, por sua vez, ligadas à mensagem/informação que a imagem pretende transmitir.

Rancière (2003/2011) acaba por ser um dos autores que, através dos seus argumentos, ajuda a consolidar a ideia de essência da imagem como imagem-meio — aquando da sua comunicação ao mundo — defendendo que a imagem tem uma identidade própria, sendo isto, portanto, referente ao seu estado material ou digital. Rancière (2003/2011, p.30) defende que o método para se descodificar a essência de uma imagem será o seu despojamento de formas facilmente identificáveis/construídas por completo, e, igualmente, as ideologias acrescentadas à imagem pelos orgãos de comunicação social, sendo que se dá uma libertação "(…) da tensão entre as operações da arte e as formas sociais da semelhança e do reconhecimento." (2003/2011, p.29). Através de formas puras, linhas e cores — manchas abstratas — o observador será obrigado a refletir, a criar a sua própria relação com a imagem; o método será a indução de um caminho, como Mitchell (2006) defende, que irá possibilitar o

[35] "(…) the image loses it's essence"

entendimento, por parte do observador, da imagem através de uma componente mais pessoal, através de uma perceção subjetiva; reflita-se nas seguintes palavras do autor:

> Ambas as formas propunham suprimir a mediação da imagem, ou seja, não só a semelhança mas o poder das operações de deciframento e de suspensão, bem como jogo entre as operações da arte, o comércio das imagens e o trabalho das exegeses. Suprimir esta mediação consistia em realizar a imediata identidade do acto e da forma. (Rancière, 2003/2011, p.32)

Ora, o resultado deste processo será uma ligação imagem-observador instaurada através da fomentação e exaltação de certas emoções; compreendendo-se, pois, que a comunicação mais pura que uma imagem pode estabelecer, e numa primeira instância, será mais do foro emocional do que do foro racional. A identidade de uma imagem é, por sua vez, ligada ao termo desenvolvido por Rancière - a *alteridade*: a alteridade é a modificação de formas que já existem na realidade objetiva/física: "(…) a identidade do *isto-foi* " (2003/2011, p.33), sendo que, tendo-se ainda em consideração as palavras de Goodman (2002, p.58), a alteração das formas envolve a imaginação do seu criador. No entanto, e por outro lado, a alteridade diz ainda respeito ao contributo pessoal dado pelo observador — a sua perceção subjetiva. Encontra-se pois a resposta à pergunta: Poderá a unicidade de uma imagem residir apenas dentro do observador? Apesar de já se ter entendido, previamente, que a resposta a esta pergunta apenas poderia ser negativa, achou-se por bem colocar os seguintes argumentos nesta fase do capítulo, por estarem relacionados com a imaginação do criador.

Tanto o criador como o observador têm um contributo na imagem; a *alteridade*, a identidade de uma imagem, de acordo com Rancière (2003/2011), é composta por uma parte visível e invisível (como se tem confirmado ao longo deste capítulo) — o visível é modificado pela mão do criador, o invisível, pela sua mão e pela do observador: o que diz respeito à implementação da identidade pessoal de ambos aquando da criação e perceção da imagem, respetivamente.



Fig. 10 - *Sketchbook: El Golea II*, desenho, tinta e papel, Jean Dubuffet (1948), 15,6 x 16,8 cm, The Museum of Modern Art, apenas online. Imagem que exemplifica a implementação da perceção subjetiva da realidade: uma representação (possível camelo/dromedário) da ideia que o autor reteve, na sua mente, do animal em questão.

Entende-se, pois, que a identidade de uma imagem é construída pela própria identidade do criador e pela identidade pessoal do observador — compreendendo-se ainda que a imagem está em constante mutação, mediante o argumento de que cada observador irá percecionar a imagem de forma subjetiva, o que confirma, mais uma vez, que uma imagem é sempre única, principalmente, na mente de cada indivíduo.

Após o entendimento da verdadeira essência de uma imagem-matérica, está-se na posse de argumentos suficientes para o início da pesquisa acerca da imagem digital, ou seja, quais as características de uma imagem-matérica que podem ser transpostas para esta imagem sem um corpo físico.

2.6 Imagem digital

Os subcapítulos anteriores permitiram respostas para uma definição do conceito de imagem, quer na sua componente funcional — de meio de comunicação — quer no seu propósito quando colocada no mundo, numa sociedade. Inicia-se, nesta fase, a procura da função da imagem digital e o que é esperado desta enquanto meio de transmissão de informação.

2.6.1 Um corpo virtual

Paić (2016 a) explica, de forma simplificada, as duas componentes, de acordo com o pensamento social, que definem o mundo virtual (neste caso, no que toca à imagem criada nessa realidade): 1) as imagens criadas por meio virtual não têm um corpo físico/com matéria; 2) a promoção da criação de novas realidades, onde a imagem digital se destina a ser imersiva, onde reina o controlo da mente do observador, levando-o a encarar a imagem percecionada como verdadeira. O problema encontrado, através do argumento de Paić, será a prevalência da moda — homogeneidade — por oposição à criação da diferença, da expressão individual, onde se encontra "(…) o desaparecimento da verdade em favor de projetos de arte esteticamente apelativos."[36] (2016 a, p.122). Através de Paić (2016 a, p.132) compreende-se, ainda, que a criação a ser denominada de imagem digital é uma imagem criada no mundo virtual e que mesmo não tendo um corpo material, tem um corpo digital, existindo numa dada realidade — independentemente de essa realidade não ser a mesma onde o observador habita; entenda-se que "A comunicação das criações/ações sem corpo transcende as barreiras físicas

[36] "(…) the disappearance of truth in favor of aesthetic works of art."

do tempo e espaço. E esta condição cria um novo "corpo" no seu sentido virtual da imagem sem matéria."[37] (Paić, 2016 a, p.134). O autor permite, ainda, o entendimento de que a imagem digital terá como função principal, e em parte, a mesma que uma imagem-matérica — a de transmissão de informação, contudo, a esta definição acrescenta-se a necessidade de criação de realidades virtuais, diferentes mundos. O propósito da imagem digital, e este será definido tendo em conta o uso que a sociedade impõe a este tipo de imagem, é, como Scruton (2009, 1998/2020) defende, o de escape da realidade objetiva. Um último ponto que tanto Paić (2016 a, p.134) e Curtis (2011, p.1100) defendem, é a perduração da imagem digital no tempo e espaço, tendo em conta o seu corpo imaterial.

Purgar (2016 b, p.89) acaba por explicar que este corpo sem matéria, da imagem digital, acaba por não conter a marca tão pessoal, de manuseamento, que a imagens-matéricas adquirem ao longo do tempo, e que a preocupação na imagem digital, ou seja, o seu propósito, será a de expor um resultado final: a fantasia, simulação/simulacro, imersão, o tão desejado escape da realidade, por oposição a uma análise estética desenvolvida para as imagens-matéricas. Através de Emily Apter (1996, pp.26-27) entende-se que já nos anos 90 existia uma ideologia negativa associada à imagem digital, englobando uma perda da identidade pessoal do indivíduo, na medida em que a imagem pessoal a ser transmitida ao mundo seria uma deturpação da verdade. Aprofunde-se ainda este argumento, expondo que a "intersubjetividade"[38] (Apter, 1996, p.26) transposta para a imagem-matérica — a identidade do criador, a sua visão sobre o mundo — seria anulada pela imagem digital. À sua função, acrescenta-se a necessidade de interatividade com um dado observador, na medida em que, como se entenderá posteriormente, a imagem digital apenas existe aquando da interação com um dado observador; como tal, este fator recai na função e não no propósito deste tipo de imagem: "Nesta imagem anamórfica, as barreiras entre o ego do espetador e imagem colapsam: ser e imagem, dependendo do ponto de vista, fundem-se um no outro."[39] (Apter, 1996, p.26).

Lev Manovich (2001, pp.90-91) acaba por expor as duas facetas da imagem digital: 1) uma

---

[37] "The communication of the disembodied subjects/actions supersedes the physical boundaries of time and space. And this condition creates a new "body" in its virtual of immaterial image."

[38] "(…) intersubjectivity."

[39] "In this anamorphic picture, boundaries between spectator ego and image collapse: being and image, depending on the angle of oficial investment, morph into each other."

imagem que concede ao observador acesso a um mundo virtual e a informação, mas que promove fantasia, simulação, imersão — outras realidades para além da realidade física; 2) uma imagem que necessita de interatividade, como explicado acima, e que esta interatividade se justifica pelo propósito de a imagem digital se centrar na criação de experiências, portanto, da concretização dos desejos do observador. Contudo, Manovich (2001) introduz um argumento de extrema importância para a defesa do suporte da imagem digital e como este se aproxima do suporte da imagem-matérica; a justificação de que um ecrã digital é uma superfície plana, equiparando-se a uma tela para pintura, ou a uma folha de papel: "O ecrã do computador funciona como uma janela para um espaço imaginário e como uma superfície plana que contém texto e grafismos."[40] (2001, p.90). Numa superfície material apenas pode existir uma moldura. No entanto, no que toca ao ecrã, qual será então a moldura que delimita uma imagem digital, tendo em consideração que dentro de um ecrã existe informação para além da imagem que se pretende percecionar? O autor afirma que o ecrã será o elemento detentor da moldura, na medida em que "(…) a moldura de um ecrã separa dois espaços que têm diferentes escalas — o físico e o virtual."[41] (2001, p.112). Um outro fator importante — o foco — é explicado (Manovich, 2001, p.107) pela necessidade/obrigação de imobilidade, por parte do observador, aquando da perceção de uma imagem digital, pois qualquer informação pode aparecer no ecrã e quebrar o foco, por exemplo, uma notificação. Esta contradição nos argumentos de Manovich acaba por auxiliar a formulação da seguinte hipótese: uma imagem digital tem uma moldura que a separa do resto da informação dentro do ecrã que constitui a sua superfície, contudo, o ecrã funcionará como uma segunda moldura que separa essa mesma imagem que o observador pretende/está a percecionar do resto das criações existentes no mundo físico. Manovich (2001, p.92) explica ainda que a superfície da imagem digital (o ecrã) se funde com a própria imagem, acabando por fazer parte desta; moldura e superfície unem-se para que o observador possa ter uma melhor compreensão da imagem.

Leonardo Grau (2001/2003, p.207) justifica, tal como outros autores previamente citados, a imagem digital como não sendo detentora de um corpo físico e tendo a necessidade de criar uma interação com o observador-utilizador, o que se reflete na sua existência apenas quando percecionada. No entanto, Grau introduz um novo argumento, que será o tempo da perceção

---

[40] "The computer screen also functions both as a window into an illusionary space and as a flat surface carrying text labels and graphic icons."

[41] "(…) a screen's frame separates two spaces that have different scales - the physical and the virtual."

da imagem: este fator tempo (o tempo de perceção) é então a duração/existência da imagem digital. Como a imagem digital não perdura no tempo, de acordo com Grau não serve de testemunho cultural e social, na medida em que

> Apenas objetos de arte com matéria têm a capacidade de preservar ideias e conceitos que perduram no tempo e conservar testemunhos individuais ou uma época (…) [e que] por oposição às qualidades de obras de arte com matéria, os jogos e qualquer tipo de interação arbitrária não podem qualificar o computador como um meio de exteriorização de memórias e lembranças. (Grau, 2001/2003, p.207) [42]

Os seguintes argumentos servirão de justificação para a presente hipótese a ser formulada, bem como para corroborar a teoria de Grau. Através de Crary, em *Visual Culture Questionnaire*, entende-se a importância da visão subjetiva para a "(…) construção da subjetividade"[43] (1996, p.33), portanto, para a construção de uma identidade pessoal. Contudo, Mitchell (2002, p.197) expressa a importância que essa subjetividade, que se transpõe em toda a criação visual, tem para a construção da identidade social de um povo; toda a criação, tratando-se, neste caso, de uma imagem com corpo material ou digital, auxilia e serve de testemunho social para qualquer época histórica.

Será precisamente esta capacidade — de reter e de expor, por meio visual, as memórias de um indivíduo — que será analisada, em mais detalhe, no subcapítulo seguinte.

2.6.2 Fotografia/montagens fotográficas

Nesta fase, tendo-se já a informação necessária — que fundamenta o conceito desta imagem criada no mundo virtual — será pertinente levantar-se a seguinte questão: Pode existir unicidade na fotografia digital se esta for manipulada? Antes de se chegar às respostas para uma definição do que será a montagem digital, deve-se, pois, fazer uma abordagem geral sobre o conceito de fotografia, de modo a entender-se, posteriormente, quais os resultados e as repercussões desta na sociedade, aquando da sua manipulação.

Purgar (2015, p.160) defende que a fotografia, no seu estado não manipulado, detém um

---

[42] "For only fixed artworks are able to preserve ideas and concepts enduringly and conserve the statements of individuals or an epoch (…) [and that] Unlike the qualities of material works of art, games and arbitrary interaction do not qualify the computer as a medium for memories and recollections."

[43] "(…) construction of subjectivity"

carácter representativo, por representar, de forma fiel, a realidade objetiva. A fotografia acaba por ter uma característica específica, sendo esta a sua existência sem a necessidade de ser percecionada por parte de um observador. Esta característica, ao encararmos os argumentos anteriormente defendidos por Mitchell (2006) como verdadeiros, acaba por definir a própria fotografia como uma imagem "viva", que tem a sua própria identidade. Quando este tipo de imagem é transposta para um dispositivo digital, como um computador, torna-se numa representação, não da realidade, mas da primeira imagem captada. Entenda-se, pois, que a fotografia, quando está pronta a ser utilizada numa montagem, será já a representação de uma representação — portanto, tem a sua existência com base numa referência (Purgar, 2015, p. 160) — a referência acaba por se definir pela segunda abordagem das formas percecionadas na realidade física. Aprofundando-se a ideia de representação na fotografia, Scruton (1998/2020, p.136) defende que a fotografia é utilizada como um meio para expor os desejos de uma dada sociedade. Neste aspeto, a fotografia possibilita uma realidade utópica, sendo o principal objetivo promover a fantasia nas mentes de cada indivíduo. Scruton (1998/2020) desenvolve o seu argumento, por oposição a Purgar (2015), explicando que a fotografia não é representativa, sendo uma cópia da realidade objetiva e que, por isso, este tipo de imagem não é um objeto único. No entanto, entende-se a possibilidade de a fotografia ser um meio para expor a representação de algo, que efetivamente existe a possibilidade de o objeto representado se separar da sua referência, dando-se, assim, uma equiparação da fotografia com os ideais da pintura — o que acontece quando "(…) as imagens fotográficas [são] montadas e reordenadas" (Scruton, 1998/2020, p.135).



O presente argumento permite a compreensão de que a fotografia manipulada — uma montagem fotográfica — se converte numa "pintura", numa imagem com um poder subjetivo, que acaba por transmitir uma ideia/mensagem numa imagem com um poder reflexivo.

Fig. 11 - *Animeyed II*, autorretrato/fotografia, Flóra Borsi (2021). Exemplo de fotografia manipulada/montagem fotográfica que, sendo um autorretrato, é a representação mais pura da identidade pessoal da artista — é uma imagem com um grande poder subjetivo. A artista é conhecida pelas suas fotografias surrealistas, onde a principal técnica utilizada se centra na

uniformização das cores nos vários elementos expostos: tom de pele, cabelo, olhos, fundo e elementos adicionais.

A fotografia que sofre manipulação, constitui, ainda, um meio de comunicação "democrático", que pode ser utilizado por qualquer indivíduo, tornando-se num meio de registo de identidade pessoal. Deve-se enfatizar, ainda, que a fotografia, ao tornar-se um meio de expressão individual, foi elevada ao estatuto de arte, e que, por isso, não pode servir propósitos publicitários e de propaganda. Pegando-se neste ponto, quando é que a montagem fotográfica deixa de ser uma *realidade substituta* e passa a ser inspirada, apenas, na mente do seu criador? A resposta é simples e já se encontra explicada (ver Uma imagem criada através de sonhos): quando se trata de uma imagem, que mesmo sendo uma montagem, tem por base os sonhos do seu criador.

Passe-se agora à definição do que é uma montagem, neste caso, uma imagem feita por meios tecnológicos digitais: Rancière (2003/2011, p.77) defende que uma montagem se define pelo "(…) encontro dos incompatíveis" — pela junção de elementos que pertencem a diferentes imagens (que não estariam, outrora, ligados ou expostos lado a lado), culminando numa imagem nova. A montagem, por outro lado, auxilia a exposição de algo invisível em visível, sendo que, pelas palavras de Rancière:

> [a montagem](…) faz dos choques assim elaborados pequenos instrumentos de medida, capazes de fazerem aparecer uma potência de comunidade disjuntiva, que impõe ela mesma uma outra medida. Esta pequena máquina pode ser o encontro do guarda-chuva com a máquina de costura em cima de uma mesa de dissecação, ou então a combinação das canas e das sereias do Reno na vitrina obsoleta da Passagem da Ópera; ou ainda de tantos outros equivalentes destes acessórios na poesia, na pintura ou no cinema surrealistas. O encontro dos incompatíveis evidencia o poder de uma outra comunidade que impõe uma outra medida: impõe a realidade absoluta do desejo e do sonho. (2003/2011, p.78)

Um termo que pode auxiliar a compreensão do processo da montagem será a desincorporarão de certos elementos que pertencem a uma dada imagem, para passarem a ser incorporados noutra imagem: "(…) os heterogéneos são tomados num mesmo tecido essencial, então sempre susceptíveis de se juntarem." (Rancière, 2003/2011, p.79). Altera-se não só o contexto de inserção — o processo e conceito associados na construção da imagem, que estão relacionados com as intenções do seu criador, defendidos acima por Scruton (1998/2020) —

mas igualmente o meio de inserção, na medida em que os elementos são diretamente recolocados de uma imagem para outra — de uma fotografia para uma montagem fotográfica; compreenda-se, pois, a importância da distinção entre estes dois termos. É possível entender-se, ainda, através deste argumento, a forte capacidade de a montagem fotográfica demonstrar, de forma clara, o ponto de vista do seu criador/artista perante o mundo que o rodeia; este tipo de imagens apela à imaginação do seu criador, fomentando o poder da subjetividade em prol da objetividade, onde se trata "(…) de fazer aparecer um mundo por trás de outro." (Rancière, 2003/2011, p.78). A montagem fotográfica, ao impor "(…) a realidade absoluta do desejo e do sonho" (Rancière, 2003/2011, p.78), demonstra ter a capacidade de ser uma imagem que revela os desejos do seu criador; contudo, quando não se trata de uma imagem que promova consumo em massa, essa mesma imagem não pode constituir uma *fantasia*.

Um última questão que é pertinente de ser levantada centra-se na unicidade da montagem, portanto, em que medida uma montagem digital pode ser única? A resposta será simples e será justificada através dos seguintes argumentos: até este ponto compreendeu-se a montagem como um processo que reflete a identidade do seu criador, quer pela vertente visível como invisível — o que diz respeito à conotação subjetiva da imagem, sendo esta componente tão pessoal impossível de ser copiada, tornando qualquer imagem em uma imagem única. As afirmações de Grau (2001/2003) permitem uma sólida justificação desta resposta: Grau (2001/2003) defende que cada imagem demonstra a tentativa de criação de uma realidade que será sempre a exposição do ponto de vista do criador sobre a realidade objetiva, e que, por isso "Não é possível para nenhum tipo de arte reproduzir a realidade por completo."[44] (2003, p.17); ao que Manovich (2001, p.16) acrescenta a componente representativa da imagem digital, e neste caso, montagem fotográfica, que é baseada na imaginação do seu criador.

Através das presentes formulações, conclui-se a montagem fotográfica como uma imagem que acaba sempre por ser um reflexo do "Eu" pessoal e do seu criador, tornando-se numa imagem única.

2.6.3 Reprodução vs. cópia

Explicou-se, previamente, a componente da imagem digital que faz com que sejam desenvolvidas várias teorias negativas acerca desta: na imagem digital existe dificuldade, sendo por vezes impossível, em conceber-se uma distinção entre a referência e a reprodução

[44] "It is not possible for any art to reproduce reality in its entirety."

de tal referência, sendo esse o ponto que conduz a investigação ao tema da reprodução vs. cópia e à tentativa de uma definição distinta para ambos os termos. A questão da fusão da referência com a sua "representação", por meio de uma imagem digital, será o tema de abertura deste subcapítulo.

Mitchell (2002, p.196) defende que a imagem digital é sempre uma cópia de uma primeira imagem (introduzindo-se o novo termo criado e defendido nesta investigação) — imagem-matérica, portanto, a cópia existe a partir do momento em que a imagem é introduzida no dispositivo digital — definindo a imagem digital como "(…) a mera imagem de uma imagem"[45] (2002, p.169). Por sua vez, Purgar (2016 b, pp.98-99) especifica de forma clara, que é adepto da teoria de Charles Pierce relativa ao ícone. O autor explica que toda a imagem tem ícones que são considerados uma "cópia" da realidade objetiva. No momento de perceção do ícone, que é o momento da duração da imersão, o observador não encara o ícone como cópia da realidade, mas sim como algo real; com isso, a imagem acaba por ter como função primária o controlo do observador.



Fig. 12 - *Animeyed II*, autorretrato/fotografia, Flóra Borsi (2021). Um segundo exemplo dos projetos de Borsi, comprovando os argumentos de Purgar (2015) acerca da imagem digital ser a sua própria referência. No ato de perceção, o observador escolhe acreditar que se trata de algo possível.

Entenda-se, então, que a realidade que o ícone pretende copiar já é uma realidade virtual/ digital, onde o ícone se copia a si próprio; este fenómeno acaba por fazer com que o observador não consiga separar a realidade do virtual, podendo, igualmente, confirmar-se a hipótese anterior: cada imagem tem a sua própria realidade, constituindo algo que é verdadeiro, em certa medida, mas no mundo digital.

As formulações defendidas por Manovich (2001) e por Benjamin (1961/1975) irão constituir as principais fontes de justificação para a nova distinção a ser criada, na presente investigação. Através de Manovich (2001) chega-se à conclusão de que o visível de uma

[45] "(…) a mere imagem of an image"

imagem digital é a única componente que pode ser copiada por qualquer criador, na medida em que "(…) as cópias digitais são idênticas ao original"[46] (2001, p.52) — entende-se a imagem original como uma imagem-matérica, tal como Mitchell defende acima. Através de Manovich (2001, p.53) compreende-se ainda que a digitalização de uma imagem — a passagem de um formato analógico para um formato digital — implica uma representação da imagem original. Conclui-se, ainda, através de Manovich (2001, p.55) que o invisível de uma imagem nunca pode ser copiado, nomeadamente, o seu tempo e espaço de criação — envolvendo, obrigatoriamente, o contexto de criação de uma imagem — algo a ser entendido através dos argumentos defendidos: Benjamin (1961/1975, p.12) acaba por não elaborar uma distinção entre reprodução e cópia, tendo ambas o mesmo significado: um objeto é replicado, quer por meios analógicos como digitais, havendo uma alteração da sua identidade — a autenticidade do objeto primeiro — alteração esta que é desenvolvida através da subjetividade do criador (o que já foi explicado acima pelas palavras de Rancière como *alteridade*). Contudo, o *hic et nunc,* defendido por Benjamin (1961/1975, p.13) como o contexto de inserção da criação, inclui os fatores espaço e tempo — o que foi concluído como sendo o invisível de uma imagem. Através dos argumentos de Benjamin, entende-se que a autoridade que o objeto primeiro tem sobre a sua cópia pode ser alterada pela carga subjetiva do novo objeto, o que se pode concluir como uma separação do segundo objeto do original,

> "Mas, diante da reprodução feita pela mão do homem e, em princípio, considerada como uma falsificação, o original mantém a plena autoridade; não ocorre o mesmo no que concerne à reprodução técnica. E isto por dois motivos. De um lado, a reprodução técnica está mais independente do original. No caso da fotografia, é capaz de ressaltar aspectos do original que escapam ao olho e são apenas passíveis de serem apreendidos por uma objectiva que se desloque livremente a fim de obter diversos ângulos de visão; graças a métodos como a ampliação ou a desaceleração, pode-se atingir a realidade ignoradas pela visão natural. Ao mesmo tempo, a técnica pode levar a reprodução de situações, onde o próprio original jamais seria encontrado." (1961/1975, p.13)

Se Grau (2001/2003, pp.17-18) defende que cada imagem é sempre, inevitavelmente, uma representação do seu criador, através da componente subjetiva que lhe é agregada, apenas significa que o *hic et nunc* de uma imagem nunca pode ser copiado — o invisível — cada imagem envolve um novo contexto de inserção. Nesta fase irá desenvolver-se o problema

[46] "(…) digital copies are identical to the original."

encontrado nas afirmações de Benjamin, quando o mesmo encara a reprodução de uma imagem (neste caso e nos seus argumentos entende-se claramente que seja uma imagem de arte) — a alteração do contexto/meio de inserção — como uma cópia.

Propõe-se, então, uma nova distinção entre os termos reprodução e cópia: a cópia de uma imagem envolve a tentativa da cópia do visível, para fins de consumo — o que envolve, por sua vez, uma violação dos direitos de autor do criador original. Analise-se, neste momento, as seguintes palavras de Benjamin: "Multiplicando as cópias, elas transformam o evento produzido apenas uma vez num fenómeno de massas. Permitindo ao objeto reproduzido oferecer-se à visão e à audição, em quaisquer circunstâncias, conferem-lhe atualidade permanente." (1961/1975, p.14). Benjamin (1961/1975) está correto ao explicar, e se integrar apenas o termo cópia na sua tese, dentro dos parâmetros agora explicados, que as cópias "(…) desvalorizam seu [da imagem/criação] hic et nunc" (1961/1975, p.13), portanto, desvalorizam não apenas o trabalho, mas igualmente a subjetividade e identidade do criador/artista e o próprio valor agregado à criação. A reprodução, por sua vez, será a colocação da mesma imagem em diferentes meios de inserção — uma imagem digital pode estar nas redes sociais ou ser apresentada dentro de um vídeo, ser projetada numa parede, via telemóvel, ou num computador, o que não causará a alteração do seu visível, pois, segundo Rancière (2003/2011)

> (…) a natureza intrínseca das imagens de Bresson permanece sem alteração, quer vejamos as bobines projectadas em sala, uma cassete ou um DVD no nosso ecrã de televisão, ou ainda uma vídeo projecção. O mesmo não está de um lado e o outro do outro lado. Identidade e alteridade enlaçam-se diferentemente uma na outra. (2003/2011, p.9)

Enfatiza-se ainda o facto de a identidade do autor ser o fator crucial para a separação entre algo único e uma cópia — a identidade pessoal torna-se na "(…) intenção que separa a sua criação de uma cópia."[47] (Curtis, 2011, p.1096).

[47] "(…) intention that sets his copy apart."

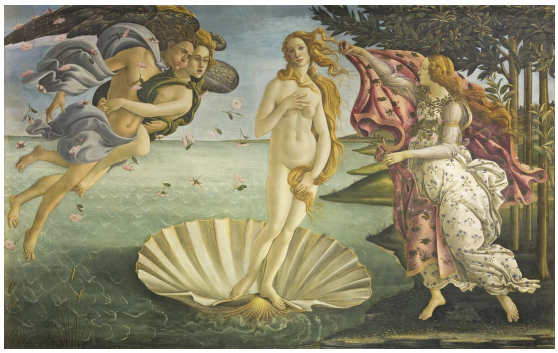
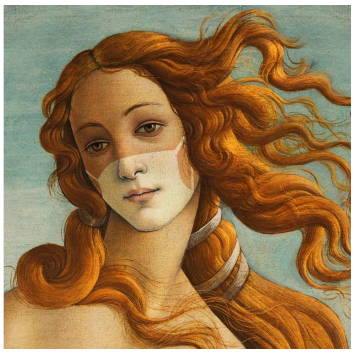



Fig. 13 (esquerda) - *Nascita di Venere* (Nascimento de Vénus), pintura a óleo, Sandro Botticelli (1485), 172,5 x 278,5 cm, Le Gallerie Degli Uffizi.
Fig. 14 (direita) - *Summer of 2020*, montagem fotográfica, Dan Cretu (2020). Dupla de imagens que exemplificam 1) a utilização correta de uma referência (um objeto primeiro); 2) a mudança do contexto de inserção de um original (objeto primeiro), apelando à imaginação do criador e ao novo conceito implementado — a obra de Botticelli adquire um novo significado através da imaginação de Cretu e do presente contexto social em que o mundo se encontra.

Entenda-se que estes termos (cópia e reprodução) se devem centrar especificamente no visível de uma imagem, pois o invisível será a componente da imagem que sofrerá, sempre, alterações através de uma mudança no meio de inserção, o que, de certa forma, está relacionado com as intenções do criador e com o processo de criação, o que por sua vez, pertencerá ao contexto de criação. Comprova-se deste modo, e mais uma vez, que os termos nunca poderiam ser utilizados, sem ser feita uma distinção, uma vez que uma imagem nunca sofre alterações por completo.

2.6.4 A essência da imagem digital

Após se ter procedido à explicação de que o visível e o invisível de uma imagem-matérica constituem as duas grandes componentes que formam a sua essência — contendo características que, no seu conjunto, tornam a imagem-matérica numa criação única e que o fator interação com um dado observador-utilizador constitui uma das características base que formam a função da imagem digital, reuniu-se, até ao presente ponto, informação suficiente para se expor os argumentos fundamentais, que irão conduzir à explicação de um dos fatores mais importantes que constituem a essência da imagem digital, acabando por a distinguir da essência de uma imagem-matérica.

Através de um conhecimento básico/geral sobre redes sociais e smartphones, bem como

sobre outros dispositivos digitais, chega-se à conclusão de que existe, efetivamente, uma possibilidade de personalização de conteúdo — falando-se da parte visual/estética. No que toca às redes sociais, a personalização dá-se no próprio conteúdo a ser postado, e no que se refere aos próprios dispositivos digitais, esta possibilidade de personalização encontra-se na alteração de determinadas definições na sua interface. Este conhecimento base conduz ao levantamento da seguinte questão: Poderá a subjetividade do conteúdo, mais propriamente o visível da imagem, ser uma característica da essência da imagem digital? Num mundo dominado pela possibilidade da cópia, algo alcançado através dos vários avanços nos dispositivos digitais, onde a integridade de um indivíduo como artista é posta em causa, onde existe uma linha ténue que separa o original de uma falsificação, justificando que as palavras de Benjamin (1961/1975) ainda se encontram relevantes nos dias de hoje (ver Reprodução vs. cópia), os argumentos de Manovich (2001) clarificam a necessidade que o mundo virtual tem de desenvolver imagens/criações/projetos originais e únicos; a necessidade de diferenciação de conteúdo e de entidades criadoras (através do estilo) é conseguida apenas pelo fator personalização: a alteração de certos elementos, a gosto do criador, que podem constituir uma base/referência para determinadas criações. Considere-se as seguintes palavras de Manovich: "As interfaces culturais tentam acomodar tanto a demanda de consistência como a demanda de originalidade. (…) os elementos são sempre desenvolvidos de forma diferente de um produto para o outro."[48] (2001, p.91). Manovich (2001) procede com a explicação de que cada imagem digital, entenda-se que o mesmo acontece para qualquer criação (nomeadamente numa imagem-matérica), detém um universo ou *imaginário,* sendo que "(…) [o] visual [é] consistente com o conceito do universo representado."[49] (2001, p.91). Ao entender-se que uma imagem digital detém um imaginário específico, estando ligado à imaginação — algo entendido através dos argumentos de Curtis (2011), de Rancière (2000/2004, 2003/2011) e de inúmeros outros autores já mencionados neste capítulo — e à identidade pessoal do criador (Pollak, 1992) — que por sua vez se reflete numa necessidade de originalidade; este tipo de imagem apenas pode convergir numa personalização de conteúdo. Deste modo, confirma-se a hipótese previamente levantada: de que o fator *personalização* constitui um dos elementos que fazem parte da essência de uma imagem digital. As seguintes palavras de Manovich

[48] "Cultural interfaces try to accommodate both the demand for consistency and the demand for originality. (…) elements are always designed differently from one product to the next."

[49] "(…) [the] look [is] consistent with the moto of the imaginary universe portrayed."

(2001) acabam por resumir, de forma sucinta e clara, uma dualidade, assim como a complexidade, de uma criação digital: "A linguagem das interfaces culturais é híbrida. (…) [a] junção entre (…) um universo imersivo e a possibilidade de controlo, entre a estandardização e a originalidade."[50] (2001, p.91).

A citação de Manovich (2001), acima transcrita, conduz a investigação para o estudo de diferentes projetos desenvolvidos por diversos artistas, nos quais se destacaram técnicas analógicas, digitais ou uma fusão de ambas, de modo a provar-se que existe, efetivamente, a possibilidade de se desenvolverem criações originais e únicas no mundo virtual, uma suposta "realidade de sombras" onde a originalidade é encarada como sendo impossível de ser alcançada.

3. Referências visuais (análise de casos de estudo)

3.1 Metodologia de análise

De modo a analisarem-se os casos de estudo, que se entenderam como sendo os mais pertinentes a nível visual, e tendo em consideração o tema da presente investigação/projeto, utilizou-se uma metodologia que se centrou numa análise da composição de imagens. Desenvolveu-se um estudo tripartido, passando pelos pontos da composição, cor e por determinados planos e ângulos de representação da figura humana (em fotografia). Os autores que se destacaram como sendo os mais relevantes para o presente estudo foram:

1) Ao nível da composição: 1.1) Rose (2001), de modo a entenderem-se os pontos mais importantes a serem tidos em consideração aquando de uma análise composicional, bem como a importância deste tipo de análise para o entendimento de uma imagem. Entre os termos explicados por Rose (2001), enfatizam-se o *conteúdo* (2001, pp.38-39): *cor* — *matiz*, *saturação* e *valor* (2001, p.39), a *organização espacial* (2001, pp.40-45) — que por sua vez se centra na relação entre elementos — englobando a criação de *tensão* e o *ritmo* ou *rigidez* das formas. Ainda de extrema importância para o desenvolvimento das imagens, dentro do presente projeto, a *perspetiva*, que diz respeito não apenas ao uso de perspetiva, mas também aos planos e ângulos de representação da personagem, bem como a forma como o observador lê e entende a imagem (2001, p.44). **1.2)** Gunther Kress a par com Theo Van Leeuwen (2006) — para uma abordagem sobre o comportamento dos vários elementos dentro de uma

[50] "The language of cultural interfaces is a hybrid. (…) [a] mix between (…) an immersive environment and a set of controls, between standardization and originality."

composição, em função do seu posicionamento/enquadramento — os termos a serem destacados são a *saliência* (2006, p.177), referindo-se às partes que mais se destacam na imagem, podendo ser através de tamanho e cor; a *moldura* (2006, p.177), que está relacionada com a saliência, fazendo com o que certos elementos possam ou não ser diferenciados dos restantes. A cor também pode ser utilizada para a criação deste efeito (saliência), assim como o tamanho, certas linhas que dividem a própria composição ou o uso de espaço negativo (sem elementos) (2006, p.203). Para a compreensão dos significados agregados aos elementos, tendo em consideração a sua localização, destacaram-se o posicionamento à esquerda e direita (2006, pp.180-181), na parte superior ou inferior da imagem (2006, p.180) e no centro ou nas margens (2006, p.196). Por fim, ainda se achou ser relevante o significado de cada tipo de composição, mediante a sua leitura — se vertical, horizontal ou circular (2006, p.206).

2) Ao nível da cor: destacou-se primeiramente Johannes Itten (1961/1970), contudo, Peter Bridgewater (1987/1999), através da explicação de conceitos base no design gráfico, acaba por defender a importância que a cor tem para expressar a subjetividade, identidade pessoal do criador, o que acabou por se demonstrar muito pertinente dentro do presente estudo. Itten (1961/1970) acaba por explicar, de forma concisa, os vários termos a serem implementados aquando de uma análise que contém termos relacionados com cor — termo *cor* (1961/1970, p. 33), *matiz* (1961/1970, p.40), *saturação* (1961/1970, p.55), *cores cromáticas* e *acromáticas* (1961/1970, p.41), assim como as precauções a serem tidas em conta aquando do uso de cinzento (1961/1970, p.50), e por fim, o comportamento de determinadas cores mediante a sua localização dentro de uma composição (1961/1970, p.91).

Através de Bridgewater, entende-se ainda, de forma imediata, a importância que a cor tem para transmitir determinadas emoções e, com isto, o criador consegue alcançar diferentes níveis de ligação para diferentes observadores. Atendendo-se aos argumentos de Bridgewater (1987/1999), e tendo-se em consideração as figura acima apresentadas, confirma-se a importância da cor para demonstrar a identidade pessoal do criador, sendo que "É virtualmente impossível sermos objectivos a respeito da cor porque todos nós a usamos de um modo subjectivo." (1987/1999, p.20).





Fig. 15 (esquerda) - Frame retirado da série *Teletubbies,* episódio *The Beach* (2020).

Fig. 16 (direita) - Frame retirado do vídeo *Atmosphere*, Joy Divison, digital remaster (2020). Dupla de imagens que explicam a importância que a cor tem na representação de emoções específicas. As imagens criadas para esta série contêm cores fortes e denotam muito movimento entre as personagens, simbolizando felicidade/alegria e bem-estar — enfatizando comportamentos energéticos/movimento por parte do público. O que Christopher G. Brown criou foi claramente uma transposição desses ideais de felicidade, doçura — algo com vida — para algo mais sóbrio, sombrio, praticamente fantasmagórico, retirando toda a vida e energia destas novas imagens.

Terá sido precisamente através deste ponto que se desenvolveram as imagens para o presente projeto: a criação de imagens com ênfase nas cores acromáticas — preto, branco e escala de cinzas — para a criação de um ambiente fantasmagórico, dos sonhos, por oposição à realidade física e consciente — a vida. Por outro lado, nas várias imagens criadas, outra técnica foi utilizada para se identificar um ponto de foco de condução do olhar do observador, na medida em que "O cinzento é uma cor neutra e estéril, estando dependente das cores que lhe estão próximas para a criação de vida e carácter"[51] (Itten, 1961/1970, p.37) , o ponto de foco, o ênfase na imagem foi feito, por vezes, através do uso de uma cor cromática com uma saturação alta. As imagens denotarão um grande contraste quer entre as cores preto e branco, quer entre cinzas e cores cromáticas.

3) Determinados termos relacionados com planos e ângulos em fotografia foram necessários para a criação de uma análise mais completa, no entanto, apenas foram investigadas as técnicas utilizadas pelos artistas nos casos de estudo, nas imagens usadas para inspiração visual e para a criação das imagens para o corrente projeto. Como tal, Michael Bussele (1979) e Michael Rabiger (2008) foram os autores que se encararam como sendo os mais relevantes; os termos definidos por ambos serão explicados posteriormente.

3.1.1 Explicação de terminologias para a análise de imagens — cor: De modo a entender-se, de forma mais clara, os termos a serem utilizados para especificar o tipo de cor a ser implementada, tanto nas imagens criadas para o projeto, como para a análise

51 "Gray is a sterile neuter, dependent on it's neighbouring colors for life and character"

composicional das montagens relativas aos artistas utilizados como inspiração, será feita uma distinção entre termos, tendo por base a explicação desenvolvida por Itten (1961/1970, p.41): o termo *cor* será referido para se designar uma cor cromática — p. ex.: azul, vermelho; quando se trata de uma cor neutra — preto, branco e escala de cinzas, será utilizado o termo *cor acromática;* o termo *matiz/tom* será tido em conta aquando do uso de um determinado tom, por exemplo, dentro da escala da cor azul, como azul claro — um tom com um valor alto que se aproxima do branco, e que, por não ser um tom vibrante, não pode ser identificado como sendo a cor azul no seu estado puro (termo *matiz* igualmente identificado por Rose, 2001).

Tome-se ainda o seguinte exemplo base, a ser colocado na análise que seguirá a presente explicação: Exemplo 1) Cor — Vermelho; Exemplo 2) Cor acromática — preto, branco e escala de cinzas, com um grande contraste entre claros e escuros (preto e branco); Exemplo 3) Matiz — vermelho escuro, com um valor e saturação baixos.

3.1.2 Explicação de terminologias para planos e ângulos de representação de personagens — fotografia/montagens: Para que se entenda as diferenças entre *close-up*, *plano médio* e *primeiro plano*, serão explicadas as seguintes definições, fazendo-se igualmente uma conexão com certas imagens que serão encontradas neste mesmo capítulo, a serem utilizadas como casos de estudo: **Planos: *Primeiro plano/close-up*** (ou ainda *Medium close shot* — MCS), termo definido por Rabiger (2008, pp.95-96). O termo *primeiro plano* é definido por Bussele (1979, p.124) como o plano/figura/elemento que se encontra primeiramente representado na imagem, o que implica um plano que se encontra imediatamente atrás desse mesmo primeiro elemento (p. ex.: figuras 4, 5, 13 — imagens de Antonio Palmerini — personagem em primeiro plano, arquitetura em segundo plano e as diversas imagens de Neffati); o primeiro plano também pode ser referido como ***Close Shot Médio***.

Pontos de vista: *Frontal* e *lateral* — termos definido por Bussele (1979, p.156) — frontal: de frente, lateral: de perfil — exemplificado pelas imagens acima;

Ângulo de representação: *Over the shoulder* — termo definido por Rabiger (2008, pp. 95-96) — para exemplo, ver figura 64.

Outros termos a serem utilizados na análise composicional dos artista de inspiração:

Primeiríssimo plano (*Big close up* — BCA), termos definidos por Bussele (1979, p.150) e Rabiger (2008, pp.95-96), respetivamente (para mais exemplos, ver figuras 4, 5 e 10). Ângulo de representação a ***3/4*** e ***Médio primeiro plano*** (https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/) — para exemplo, ver figura 31.

3.2 A imaginação e imaginário na montagem fotográfica

A primeira parte da análise, dos casos de estudo, centra-se em artistas base que se destacam pela sua técnica — na criação de montagens, pinturas — bem como pelo visual/imaginário promovido através dessas mesmas imagens, que acabam por ir ao encontro do imaginário pretendido para a realização das montagens para o presente projeto.

3.2.1 Lista de artistas base

1) Antonio Palmerini

Conteúdo: figura humana, na sua maioria em relação com arquitetura — figuras fantasmagóricas.

Notas sobre cores usadas: as personagens representadas apresentam o valor mais alto da escala de cinza utilizada por Palmerini. As cores auxiliam a expressão do imaginário sobrenatural, com um ênfase nos fatores espaço e tempo representados — remontando à memória "presa" pela própria imagem. Uso de efeitos: textura/algum grão na imagem: simulação de imagem antiga — determinadas partes da imagem contêm, por vezes, um efeito de erosão/destruição pelo tempo.

Cores acromáticas: preto e branco e escala de cinzas.

Saturação: na sua maioria baixa.

V**alor:** dentro de uma imagem, na sua totalidade, os tons de cinza utilizados encontram-se no seu valor mais alto, aproximando-se do branco.

Organização espacial:

1) ***Perspetiva:*** as figuras são representadas num primeiro plano (até aos ombros) e centradas, sobrepondo-se à arquitetura (no caso de esta se encontrar presente) — indicando uma hierarquia de importância visual: criação de uma ligação observador-figura representada. O facto de algumas personagens saírem, por vezes, da margem que circunda a composição, como se observa na figura 17, — havendo um corte na parte superior da cabeça, a par com a sua representação ao mesmo nível do observador — faz com que este sinta que está a viver,

ou que viveu naquele momento — uma simulação de uma memória do observador. As personagens são ainda representadas através de um ponto de vista frontal.

2) *Ritmo:* existem dois modos identificáveis nas imagens de Palmerini:

2.1) As imagens possuem uma composição muito estática, o que é subentendido pelas poses rígidas que as personagens apresentam e, por vezes, pela representação arquitetónica na sua vista frontal, uma vista plana, com linhas retas, que não promovem a noção de movimento. Em certas imagens, a rigidez das personagens é equilibrada com a simulação de profundidade pela arquitetura.



Fig. 17 - *Bicocca*, fotografia, manipulação digital, Antonio Palmerini (2014)

2.2) A figura humana pode ser ainda representada no centro da imagem, com um ligeiro afastamento tanto para a esquerda como para a direita, acabando por resultar numa certa tensão entre os diversos elementos representados, especialmente quando se trata de arquitetura que simula profundidade: os ângulos da perspetiva não estão alinhados com a figura principal. Esta tensão auxilia ainda a criação de um certo movimento, combatendo a rigidez que se encontra presente na maioria das imagens do artista (figura 18).



Fig. 18 (esquerda) - *Via Palor Sarpi*, fotografia, manipulação digital, Antonio Palmerini (2014)
Fig. 19 (acima, centro) - *Black tie, Blue moles*, fotografia, manipulação digital, Antonio Palmerini (2021)

Fig. 20 (acima, direita) - *Odysseus*, fotografia, manipulação digital, Antonio Palmerini (2019)

Deve ainda referir-se outro exemplo em que Palmerini apresenta esta deslocação da personagem, não a mantendo completamente centrada, contudo, neste caso, não foi criada uma tensão entre elementos, havendo uma harmonia na composição: a figura principal apresenta uma mancha vertical, por oposição ao plano de fundo, que denota uma mancha horizontal (figura 20). Neste segundo modo de representação das suas personagens, Palmerini ainda usa o efeito de arrastamento (técnica fotográfica) para simular um movimento e distorção da própria figura humana.

Composição: as composições têm, na sua maioria, uma leitura vertical criada pelo posicionamento da figura humana ao centro, conforme explicado anteriormente: as personagens acabam por ser o elemento que mais se destaca na imagem. As figuras encontram-se separadas de forma clara do fundo da composição — este é definido por ter um espaço negativo.

2) Rimel Neffati

Conteúdo: figura humana — autorretratos. Neffati é conhecida pelos seus autorretratos ligados a um imaginário sombrio, sobrenatural, do fantástico. As técnicas principais, utilizadas pela artista, caracterizam-se pela alteração dos traços da sua própria cara. Será esta manipulação de traços, ligada a uma tentativa de pertença e de identificação com algo, que culmina em imagens que auxiliam uma redescoberta pessoal do criador.

Uso de efeitos: textura/algum grão na imagem: simulação de imagem antiga — determinadas partes da imagem contêm, certas vezes, um efeito de erosão/destruição pelo tempo. Foi, ainda, identificado o efeito de arrastamento (técnica específica em fotografia) e de desvanecimento de certas partes da imagem.

Notas sobre cores usadas: a personagem apresenta o valor mais alto da escala de cinza utilizada por Neffati — representação de figuras fantasmagóricas. Assim como em Palmerini, as cores utilizadas por Neffati auxiliam a expressão de um imaginário sobrenatural, com conotações especiais e temporais, remontando à memória presa pela imagem.

Cores acromáticas: preto e branco e escala de cinzas.

Matiz: amarelo — castanho (sépia) — apontamentos de cor que contrastam com as cores acromáticas.

Saturação: no uso de preto e branco e escala de cinzas: os cinzentos mais claros aproximam-se do branco — saturação alta; encontra-se ainda um grande contraste entre os negros e os tons mais brancos — promovendo uma saturação alta. Esta escala de cinzas pode ainda adquirir uma tonalidade mais amarela — sépia, mantendo-se uma saturação baixa, onde o amarelo puro foi escurecido.

Valor: os tons de cinza utilizados encontram-se no seu valor mais alto, aproximando-se do branco, quando a imagem faz uso apenas de cores acromáticas; contudo, no caso dos tons de sépia, os brancos e cinzentos aproximam-se do seu tom mais baixo (aproximando-se do preto). Os apontamentos de cor variam de acordo com a imagem, passando pelo seu tom mais alto ou mais baixo (figuras 21, 22 e 23).



Fig. 21 (esquerda) - Fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati
Fig. 22 (centro) - Fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati
Fig. 23 (direita) - Fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati

Organização espacial:

1) ***Perspetiva****:* as personagens são representadas, na sua maioria, num primeiro plano (até aos ombros) e centradas, como se pode observar nas figuras 21, 22 e 23. A mancha principal encontra-se centrada na parte inferior da imagem, ou como em outros casos, no canto esquerdo ou direito da imagem, criando algum movimento. Tratando-se de autorretratos, o mais importante na representação da identidade pessoal, ou na representação da procura da mesma, será a exposição da cara — olhos; por outro lado, a artista utiliza ainda uma representação através do meio primeiro plano, podendo ser observado através das figuras 24 e 25, onde as personagens foram fotografadas até à cintura. Entende-se, ainda, a preferência por um ponto de vista frontal, sendo o caso das figuras 21, 22 e 23, contudo, a artista opta,

ocasionalmente, por um ponto de vista lateral — apresentado claramente nas figuras 24 e 26, ou a 3/4 — um meio termo entre vista frontal e lateral, observado nas figuras 24 e 27.

A particularidade destes autorretratos será o estabelecimento de uma relação entre imagem-observador, na medida em que este sente que foi o criador de tais fotografias: tanto a artista como o observador são envolvidos num caminho de redescoberta pessoal.









Fig. 24 (esquerda) - Fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati.
Fig. 25 (direita) - Fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati.
Fig. 26 (abaixo, esquerda) - Fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati.
Fig. 27 (abaixo, direita) - Fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati.

2) *Ritmo:* as imagens de Neffati, apresentadas até à data, definem-se por uma procura da simulação de movimento/ritmo, mesmo que aparentemente ligeiro, o que é reproduzido através da inclinação da cabeça, movimentos dos braços, portanto, do próprio movimento do corpo.

3) *Tensão:* a ideia de movimento é igualmente alcançada através da tensão entre os diversos elementos que formam a composição: porventura, o movimento do corpo da personagem não se encontra alinhado com a verticalidade do objeto auxiliar da imagem (figura 26); em contrapartida, a não centralização da personagem promove, igualmente, a ideia de tensão, na mente do observador.

Composição: as composições têm uma leitura vertical quando as personagens se encontram posicionadas no centro da imagem: o corpo humano é um elemento vertical. Relembrando-se o que foi previamente explicado, sobre o modo como a artista em questão trata a personagem, a saliência na imagem encontra-se no centro; quando as personagens se encontram num canto da imagem, esquerdo ou direito, a leitura da composição é alterada para um modo horizontal:

o elemento de saliência encontra-se, nestes casos, num dos cantos inferiores. As personagens apresentam-se separadas, de forma clara, do fundo da imagem: este acaba por ser um espaço negativo.

Identidade pessoal: a identidade é, então, exposta através de duas vertentes: 1) imagem do criador; 2) elementos adicionais que expressam a personalidade da personagem que o artista pretende incorporar na sua imagem.

3) Deborah Sheedi

Conteúdo: figura humana — figuras fantasmagóricas.

Notas sobre cores usadas: as cores auxiliam a criação de um universo mais fantasmagórico/ sobrenatural, tal como em Palmarini e Neffati.

Cores acromáticas: 1) preto, branco e escala de cinzas; 2) negativo.

Matiz: tons de azul claro.

Saturação: no uso de preto, branco e escala de cinzas existem dois modos: 1) saturação baixa, definida por um baixo contraste entre os negros e os tons mais brancos;

2) negativo: saturação alta, grande contraste entre claros e escuros; os tons de azul têm uma saturação alta — azul mais claro.

Valor: analisando-se os tons de cinza, estes apresentam um valor alto com pouco contraste; nos casos em que a imagem é criada a negativo, o branco e preto adquirem o seu estado puro, denotando um valor alto e valor baixo, respetivamente.

Organização espacial:

1) ***Perspetiva*****:** o modo de representação das personagens faz com que o observador sinta que está a partilhar aquele momento específico — as personagens encontram-se num meio primeiro plano, como se pode observar nas figuras 28 e 29, num primeiro plano, como na figura 30, ou ainda através de corpo inteiro — meio plano — figuras 31 e 32. Todas as imagens têm um ponto comum: as personagens estão sempre ao mesmo nível do observador — criando-se deste modo uma ligação observador-imagem; consegue, ainda, definir-se uma vasta diversidade nos pontos de vista utilizados pela artista, passando-se pelo frontal — figuras 28, a 3/4 — figuras 28 e 30 e pelo lateral, figuras 31 e 32.





Fig. 28 (esquerda) - Fotografia, manipulação digital, Deborah Sheedy
Fig. 29 (centro) - Fotografia, manipulação digital, imagem pertencente à série work#17 , Deborah Sheedy
Fig. 30 (direita) - Fotografia, técnica mista: pintura e manipulação digital, Deborah Sheedy




Fig. 31 (esquerda) - Fotografia, manipulação digital, parte da série Music promos, cliente Kate Dinenn, Deborah Sheedy.
Fig. 32 (direita) - *Halfsleeper,* fotografia, manipulação digital, Deborah Sheedy.

2) ***Ritmo:*** assim como nas imagem de Neffati, Sheedy apresenta as suas figuras centradas na composição, ou colocadas num dos cantos inferiores, esquerdo ou direito; a mancha principal nas imagens é sempre a figura humana. As personagens simulam, na sua maioria, movimento através das suas poses e pelo efeito de arrastamento. Apesar desta necessidade de movimento, os elementos na imagem encontram-se sempre apresentados com uma certa harmonia visual.

3) ***Tensão*****:** Sheedi não demonstra tensão nas suas imagens por meio da composição, mas sim através dos próprios temas/cenas representadas — expresso nas imagens imediatamente acima.

Composição: a leitura vertical nas composições é evidenciada pelas personagens, por estas serem elementos verticais que se encontram centrados. A saliência na imagem é identificada no centro ou num canto da imagem, esquerdo ou direito — proporcionando uma alteração da leitura vertical para horizontal. Nas imagens que são criadas através do efeito de negativo, as personagens encontram-se separadas, de forma clara, do fundo.

4) Geoff Kim

Conteúdo: Geoff Kim é um artista conhecido por criar montagens fotográficas que têm a particularidade de envolverem a cara de celebridades e outras figuras conhecidas internacionalmente — a figura humana encontra-se aliada a elementos que refletem a sua identidade ou que auxiliam a criação do ambiente onde a personagem está inserida.

Cores e matizes: as suas montagens são profundamente coloridas e cada cor utilizada, principalmente para o fundo, tem a ver com o próprio conceito criado para a imagem. As cores tanto podem estar no seu estado puro, como ser tons que pertencem à escala cromática de uma dada cor.

Saturação: 1) imagens que contém apenas cores com uma saturação baixa, 2) as imagens denotam uma junção de cores com saturação alta — cores vibrantes, e de cores com saturações baixas: p. ex., um verde claro e brilhante em contraste com a cor amarela dos corpos (figura 34).

Valor: os valores das cores dependem, mais uma vez, do tipo de saturação a ser utilizada pelo artista e se este pretende utilizar cores no seu estado puro ou não; continuando o exemplo da imagem com o fundo verde, a cor verde, apesar de ter uma saturação alta, tem uma tonalidade clara e por isso tem um valor alto, aproximando-se do branco, enquanto que o tom amarelo dos corpos, por ser escuro, tem um valor baixo, aproximando-se do preto.

Organização espacial:

1) ***Perspetiva:*** as personagens encontram-se, na sua maioria, centradas — orientação do olhar do observador para o elemento com mais relevância na imagem, colocando a celebridade num patamar elevado; por outro lado, as personagens são ainda representadas ao mesmo nível do observador — criação de uma ligação com o mesmo — a importância e o estatuto de celebridade é igualada a qualquer outro indivíduo. Entende-se ainda, tal como nas imagens de Sheedy, uma diversidade nos pontos de vista, que é especialmente bem expressa pelas figuras 34 e 35. No entanto, esta diversidade ainda se encontra nos tipos de planos de representação: como se observa nas figuras 33, 35 e 36, os planos variam desde meio primeiro plano, a meio plano, ou ainda através de um primeiro plano, respetivamente.

2) ***Ritmo:*** na sua maioria, as imagens representam a ideia de movimento, proporcionada pela organização dos elementos na composição — posição, gestos da personagem.





Fig. 33 (esquerda) - Montagem fotográfica, Geoff Kim.
Fig. 34 (direita) - Montagem fotográfica, Geoff Kim.

3) *Tensão:* sendo entendido através das duas imagens que iniciaram esta categoria (organização espacial), e apesar das imagens representarem um certo movimento, os vários elementos são organizados de modo a desenvolver-se uma harmonia na composição. Exemplos: figura 35 — com fundo vermelho: simetria é sinónimo de equilíbrio; figura 36 —fundo azul: mancha maior na parte inferior da imagem — ênfase numa leitura horizontal que representa estabilidade.





Fig. 35 (esquerda) - Montagem fotográfica, Geoff Kim.
Fig. 36 - (direita) Montagem fotográfica, Geoff Kim.

Composição: as composições que Geoff cria tanto podem ter uma leitura vertical, como horizontal: a leitura vertical é auxiliada pelas personagens que são elementos verticais e estão centrados — a saliência na imagem encontra-se, nestes casos, no centro da imagem. Quando a composição tem uma leitura horizontal, tal significa que, apesar de o elemento principal — que cria saliência na imagem — se encontrar no centro, existem vários elementos auxiliares que foram posicionados na parte inferior da imagem — de forma horizontal. Por outro lado, o elemento principal e vertical encontra-se, nestes casos, muito perto dos elementos horizontais, permitindo este tipo de leitura, caso contrário a leitura seria vertical, distintivamente de cima

para baixo. Como explicado previamente, Geoff desenvolve, na sua maioria, composições onde os elementos de encontram centrados na imagem e aproximados entre si, não existindo grande separação entre os mesmos.

Fundo: as personagens/elementos estão enquadrados em dois modos diferentes: 1) sob um fundo com outra imagem: p. ex.: padrão; 2) sob um fundo de cor sólida ou gradiente (figura 37)— o fundo, neste caso, transforma-se num espaço negativo. O artista cria, ainda, nas suas imagens, uma moldura envolvente, podendo apresentar-se de forma mais visível (figura 38), ou menos visível (figura 39); em todo o caso, são elementos, padrões, que envolvem a personagem e/ou elementos principais.

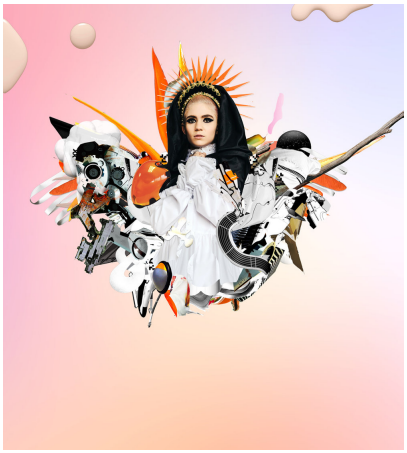






Fig. 37 (acima, esquerda) - Montagem fotográfica, Geoff Kim.
Fig. 38 (acima, direita) - Montagem fotográfica, Geoff Kim.
Fig. 39 (esquerda) - Montagem fotográfica, Geoff Kim.

Identidade das personagens/pessoal: como explicado acima, este artista tenta, por meio da montagem, demonstrar a identidade e personalidade de uma dada celebridade; para tal, os elementos adicionais que formam a imagem, são, claramente, um espelho da identidade da pessoa a ser representada. Na figura 35, a simetria e a pose da celebridade tem uma forte carga feminina, em oposição ao vermelho e dourado/ouro do fundo, que representam poder. Na figura 36 é criado o contrário: a celebridade é representada com uma pose masculina, e essa masculinidade é enfatizada pela horizontalidade dos elementos: por um lado poder, por outro, estabilidade. Esta força é, em contrapartida, balançada com a cor azul no fundo, que pretende

transmitir, neste caso, uma certa calma, contrastante com a agressividade masculina. Geoff Kim, através da sua técnica, que se manifesta tanto na estética, como nos significados conferidos aos vários elementos que se refletem numa poderosa representação da identidade pessoal, provou ser um dos artista mais importantes da presente pesquisa, constituindo um dos artistas base que auxiliaram o desenvolvimento das montagens dentro do presente projeto. A identidade é, então, exposta através de três vertentes: 1) imagem da pessoa; 2) cores associadas à personalidade: forma de agir e de se expressar; 3) elementos adicionais que representam o indivíduo.

De modo a confirmar estas três características, que refletem a identidade do criador, expõe-se o caso dos projetos de Cindy Sherman, uma artista/fotógrafa conhecida por usar a sua própria cara e corpo, nas suas imagens, para a procura da sua identidade pessoal — a procura do seu lugar no mundo.





Fig. 40 (esquerda) - Frame de vídeo, prata coloidal, Cindy Sherman (1978), 19,1 x 24 cm, The Museum of Modern Art, piso 2, 201.

Fig. 41 (direita) - Frame de vídeo, prata coloidal, Cindy Sherman (1980), 16,2 x 24cm, The Museum of Modern Art, apenas online.

Por semelhança às fotografias de Neffati, Sherman coloca-se na pele de outro indivíduo, adquirindo, deste modo, o estatuto de personagem; este método pode ser equiparado, de certo modo, à recolocação de uma imagem num outro contexto de inserção, conforme explicado anteriormente (ver Capítulo 2), contudo, neste caso, a artista é recolocada noutra realidade que não a sua.

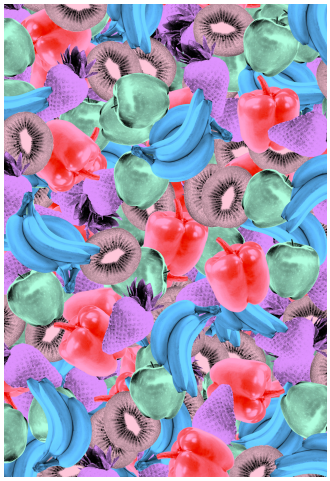
3.2.2 Artistas importantes para a técnica nas montagens (técnica/estilo)

Utilização de cores:



1) Emilio Villalba: técnica: 1) uso de cores sólidas para fundo; 2) junção dos vários elementos na composição, com um posicionamento central e preferência por margens de grandes dimensões: criação de espaço negativo: fundo.

Fig. 42 - Pertencente à coleção *No One*, pintura, Emilio Villalba (2018)





2) Tyler Spangler: técnica: 1) junção de cores acromáticas e cromáticas; 2) alteração da cor natural dos elementos representados; 3) sobreposição de elementos.

Fig. 43 (esquerda) - Montagem fotográfica, Tyler Spangler (2020).

Fig. 44 (direita) - Montagem fotográfica, Tyler Spangler (2020).

Outras técnicas:





3) Alex Garant e Emilio Villalba: técnica: por oposição a Spangler, estes dois artistas utilizam técnicas analógicas nas suas criações: pinturas; no entanto, provaram ser relevantes para o presente projeto, pela forte presença e influência de olhos nas suas composições, constituindo uma das fontes principais de inspiração para as montagens fotográficas a serem criadas. Garant simula o método de arrastamento em fotografia nos olhos (2 a 3 olhos por cada personagem), ao passo que Villalba tem uma clara preferência pela criação de uma técnica de sobreposição nestes.

Fig. 45 (acima, esquerda) - *Marble Powderpuff*, pintura, Alex Garant 24 x 24 cm.
Fig. 46 (acima, direita) - Pertencente à coleção *No One*, pintura, Emilio Villalba (2018).

3.2.3 Notas sobre artistas de inspiração menos utilizados

1) Flora Borsi: técnica: as técnicas base implementadas por Borsi, nas suas fotografias, não serão utilizadas como fonte de inspiração, já que denotam uma forte manipulação fotográfica, que se aproxima de um imaginário surrealista, afastando-se, portanto, do tipo de corte para montagens fotográficas encontrado, porventura, nas imagens de Spangler: tratando-se de autorretratos, existe uma unificação dos tons na composição: a cor de pele, cabelo e olhos da personagem, assim como a cor do fundo, são igualadas à cor dos elementos/acessórios utilizados para explicar, de forma clara, o conceito a ser representado. Contudo, as imagens de Borsi provaram ser pertinentes para a presente análise, pois são autorretratos da artista, que, mais uma vez, por associação às imagens de Neffati, demonstram uma poderosa conotação pessoal — expressão da identidade pessoal. Utilizar-se-á, pois, como inspiração, as imagens que a artista criou com cores acromáticas que se assemelham às imagens de Deborah Sheedy.



2) Richard Vergez: técnica: método de arrastamento implementado na criação da cara das personagens — um outro tipo de método que se diferencia das figuras de Palmerini, para a criação de personagens com um aspecto fantasmagórico. A técnica de Vergez pode ser encarada como uma fusão entre a técnica de Palmerini e de Garrant.

Fig. 47 - *Tranquil Eyes*, manipulação digital, imagem criada a partir de vídeo, Richard Vergez.

3.2.4 Notas sobre o artista base de inspiração para as montagens (conceito/técnica)

1) Lori Vrba: técnica: a fotógrafa é conhecida pelos seus vários projetos de *assemblage* (termo implementado pela autora para designar as suas criações), que se definem por uma junção de diferentes imagens/fotografias com outros dados elementos — os vários elementos que constituem um destes objetos encontram-se separados entre si, no entanto, no seu conjunto, formam o conceito/mensagem a ser transmitida: as várias partes formam um todo, uma imagem/objeto final; esta técnica é analógica e foi, por sua vez, reproduzida, de certa

forma, para as montagens no presente projeto. Outra característica implementada nas montagens desenvolvidas, proveniente das imagens de Vrba, é a transposição da utilização de fotografias de indivíduos para o uso de fotografias de bonecas como meio de autorrepresentação.





Fig. 48 - *A Woman's Worth*, assemblage, Lori Vrba.
Fig. 49 - *Feral*, assemblage, Lori Vrba.

3.3 A identidade no livro de artista

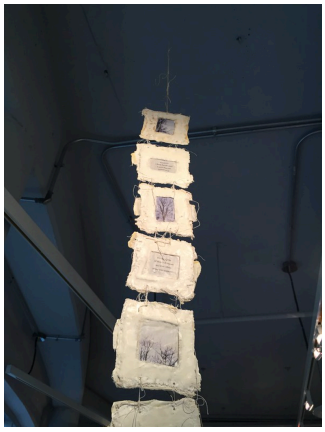
Para o desenvolvimento do presente estudo, dentro dos casos de estudo que se encararam como sendo pertinentes, compreendeu-se, ainda, a necessidade de se desenvolver uma recolha de exemplos de livros de artista, para se iniciar uma análise — **com uma componente técnica** — que permitiria um correto entendimento acerca das características fundamentais para a criação de um livro de artista, criado por meios analógicos: a partir deste ponto criou-se a transposição e equiparação das demais características para um formato digital.

Após se ter procedido à recolha de exemplos, chegou-se à conclusão que existem, numa componente técnica, duas características principais, que se desdobram noutros pontos que são pertinentes para a criação de um livro de artista.

Características principais:

1) Fator ordem | organização: qual será o início e o fim do livro?:

O primeiro fator diz respeito, como o próprio nome indica, à ordem e organização dos elementos, não apenas numa página — a composição — mas principalmente no próprio formato do livro, o que irá influenciar a ordem de leitura do mesmo: como esta ordem pode ser definida por completo pelo artista, condiciona, obrigatoriamente, a leitura que o observador deve fazer; por outro lado, esta ordem pode não estar definida de forma clara, dando-se liberdade ao observador para analisar e entender o livro, escolhendo onde o **início** deste se situa.



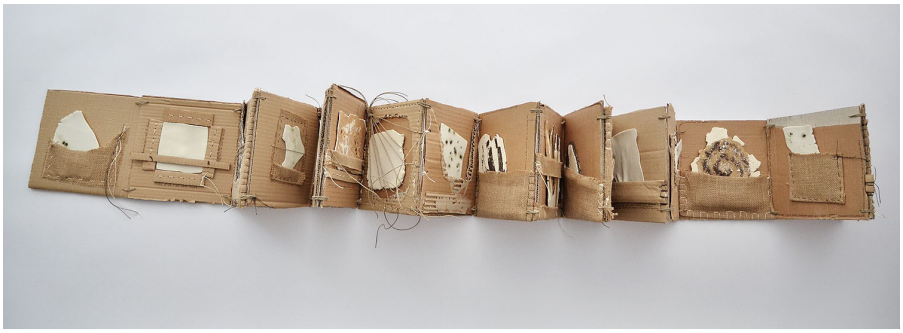


Fig. 50 (esquerda) - Pertencente à exposição *Of the Earth*, livro de artista, Bridgette Guerzon Mills (2015).

Fig. 51 (direita) - *Carousel 1394,* pertencente à exposição Tulips of my summer, livro de artista, Ivana Petan (2013).

Nos dois exemplos acima apresentados, a ordem de leitura foi delimitada de forma clara, sendo que na figura 50 a ordem se encontra num estado vertical — de cima para baixo, ao passo que na figura 51 a leitura será feita horizontalmente — da esquerda para a direita. Este ponto acaba por ser simples na sua essência, possibilitando o seu rápido entendimento, ao ter-se em consideração o tipo de leitura que já está implementado e enraizado na sociedade de vivência de um indivíduo — se algo é vertical, a leitura será claramente de cima para baixo. Contudo, se estivermos em contacto com uma cultura oriental, a leitura da figura 51 poderia ser feita de forma diferente, nomeadamente da direita para a esquerda: estas questões estão, portanto, relacionadas com a forma de leitura que um povo decide adotar.

Um tipo diferente de ordem de leitura foi, ainda, detetado e, neste caso, será este o tipo que dará mais liberdade ao observador aquando da perceção do livro. Na figura 52, apesar de o formato do livro ser claramente horizontal, não se pode defender que existe uma ordem obrigatória, o que terá sido alcançado pelo próprio conteúdo (imagens): as imagens encontram-se ligadas entre si pelo tema do projeto, contudo, a leitura inicial de uma imagem não irá influenciar, diretamente, o entendimento da imagem ao seu lado. A figura 53 constitui um dos exemplos mais fortes que explicam, de forma clara, esta liberdade de leitura: o facto de o livro ter sido criado com uma ordem circular possibilita a não existência de um início, nem de um fim, marcado pelo criador/artista.





Fig. 52 - *Tourists and 2 Venus,* livro de artista (frente e verso + interior, respetivamente), encadernado com arame e fita + uso de postais com selos, Laura Davidson (2010).
Fig. 53 - *Torquil's Book*, livro de artista, Sarah Morphet

1.1) Tipos de ligação: os tipos de ordem, acima explicados, permitiram uma introdução que conduziu a uma análise relativa aos tipos de ligação que podem ser criados dentro do próprio livro de artista: 1.1.2) por tema, 1.1.3) através das imagens; 1.1.4) através das páginas.

1.1.2) O projeto desenvolvido por Ana Vidigal (figura 54), para comemoração dos 40 anos da Galeria Diferença, exemplifica uma ligação básica ao nível do tema, pois as imagens no livro não se conectam entre si através de uma estética específica. O livro é uma compilação de diferentes memórias/eventos que a artista decidiu serem importantes para expor 40 anos de vida, não apenas da galeria em questão, mas de uma cultura e sociedade.

Fig. 54 - Livro de artista, Ana Vidigal (2019), Museu Calouste Gulbenkian



1.1.3) Uma ligação desenvolvida através das imagens reflete uma forte narrativa visual, podendo ser observada nas figuras 55 e 56. A particularidade do projeto na figura 55 reside no

facto de as páginas, no seu conjunto, formarem uma única imagem — o mesmo tipo de processo pode ser associado à técnica de Vrba e constituiu uma fonte de inspiração para a criação das montagens fotográficas. O projeto *tão depois agora* (figura 56) acaba por fazer uma ligação entre imagens - estética e entre páginas, através de determinados elementos, como a linha vermelha e os apontamentos/notas a branco. Uma junção entre ligação por páginas e imagens cria a desejada coesão visual, permitindo que o projeto exponha, de forma clara, o estilo específico e único do seu criador.





Fig. 55 (esquerda) - Livro de artista, pertencente à exposição Errata Corrige, Ekaterina Panikanova (2013), Z20 Galleria.
Fig. 56 (direita) - *tão depois agora*, livro de artista, Juanan Requena (2020)

1.1.4) Através da ligação entre imagens, nomeadamente através da figura 55, abre-se o leque para o tipo de ligação entre páginas: os projetos de Lisa Kokin refletem este tipo de unificação. Entendeu-se que uma ligação entre páginas deve conter, sempre e igualmente, uma ligação entre imagens, o que está, por sua vez, conectado com a estética desenvolvida e implementada no livro de artista. Este tipo de ligação é criado, de forma clara, através de certos elementos adicionais, como se pode observar nas figuras 57, 58 e 59 — através da linha**:** a linha passa a ser um fator fundamental na criação dos livros de artista, por ser um elemento que apela ao tacto e por ser algo base implementado aquando da relação entre diferentes elementos. A ligação entre as páginas é criada pela própria interseção da linha com o papel/página — uma verdadeira ligação, no sentida da palavra. O ato de coser irá implicar, igualmente, o desenvolvimento de formas — uma marca na página — que envolve um grande contacto por parte do artista com o material; esta marca constitui, ainda, algo único, na medida em que, como é desenvolvido manualmente, não pode ser replicado de forma perfeita.

O processo de coser a linha no papel é uma técnica muito utilizada em trabalhos manuais, inclusive para coser o próprio livro — ao invés do uso de cola.







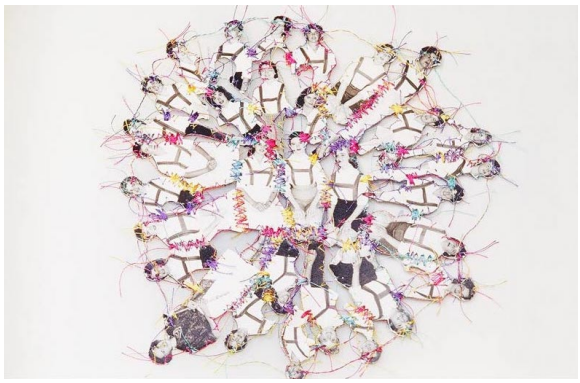


Fig. 57 (acima, esquerda) - *Famous Characters of History* , livro de artista, colagem, Lisa Kokin.
Fig. 58 (acima, centro) - *El Amor a la Verdad*, livro de artista, colagem, Lisa Kokin.
Fig. 59 (acima, direita) - *What Rights*, livro de artista, Lisa Kokin.
Fig. 60 (esquerda) - *Association det*, livro de artista, técnica mista, Lisa Kokin. Este projeto acaba por não ter o formato de livro convencional, contudo, exemplifica esta ligação/interligação literal entre elementos, pelo uso da linha.

Dentro da categoria da ordem, encontrada nos livros de artista, levantam-se, ainda, outros dois fatores**:** 1.2) capa — fator início; 1.3) fator margens:

1.2) A capa e contracapa, de um livro de artista, poderá ser um fator considerado banal numa análise técnica, no entanto, acaba por ser crucial para a continuação do entendimento da delimitação de um **início e/ou fim do livro** em si. As figuras 61 e 62 demonstram que o artista optou por criar um início e fim obrigatórios — um tipo de leitura que o observador deve seguir. Assim como tudo o que é criado, o livro necessita de um início, mesmo que o fim deste não esteja delimitado de forma clara. O início pode ser dado prontamente ao observador, podendo implicar livre arbítrio; contudo, o início acaba por existir, sempre, mediante a imagem que o observador percecionar primeiramente. Esta explicação acaba por ser, de certo modo, algo de senso comum, mas que será pertinente aquando da transposição do livro de artista analógico para um formato digital.

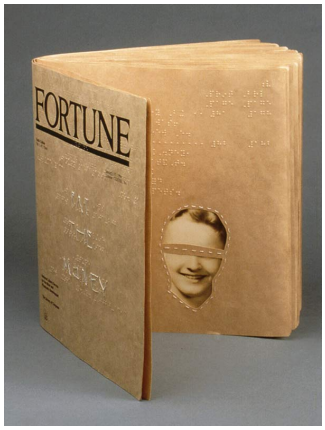




Fig. 61 (esquerda) - *Pat Money*, livro de artista, Lisa Kokin
Fig. 62 (direita) - *arma não* explorada, livro de artista (capa e contracapa, respetivamente), Juanan Requena (2019).

1.3) O último fator — tendo já sido implementado na criação das montagens fotográficas — que ainda se pode enquadrar dentro da composição e orientação de leitura de um livro de artista, diz respeito às margens: foi explicado no capítulo 2 (ver subcapítulo Um corpo virtual) que certos autores referem que a imagem digital tem uma margem (moldura) — por semelhança a uma imagem-matérica — tratando-se, neste caso, da moldura do próprio ecrã do dispositivo digital; contudo, foi levantada nessa fase a hipótese de que uma imagem digital terá duas molduras: 1) a moldura que circunda a própria imagem, 2) a moldura do ecrã. Nesta etapa, com o auxílio de uma análise técnica acerca de diferentes livros de artista, essa mesma hipótese acaba por sofrer uma alteração, tendo-se chegado à conclusão de que uma imagem-matérica e digital pode ter três molduras aquando da sua implementação num livro de artista: através da figura 63 compreende-se que este tipo de objetos, em questão, pode adquirir diferentes formas, de acordo com a subjetividade e preferências do criador; como tal, no projeto *Loss of voice*, observa-se que as imagens/conteúdo são implementadas no livro de artista, que por sua vez se encontra dentro de uma caixa/suporte: a imagem dentro desse livro adquire: 1) moldura que a circunda; 2) moldura disponibilizada pelo livro em si; 3) moldura que se apresenta pela caixa metálica. Esta mesma hipótese foi, ainda, confirmada através do desenvolvimento do livro de artista digital, onde a moldura — a delimitação do espaço do *website* — foi equiparada à moldura do livro, e a moldura do ecrã do dispositivo digital à moldura da caixa metálica (explicação mais detalhada, ver Um *website* "de artista").



Fig. 63 - *Loss of Voice*, livro de artista, técnica mista, Lisa Kokin.

2) Fator interação: criatividade e imagens escondidas:

O segundo fator a ter-se em consideração, aquando da fundamentação das características principais de um livro de artista, será a interação entre livro-observador.

Este fator será igualmente dividido em diferentes subcategorias: 2.1) toque, 2.2) livros em formato harmónica, 2.3) imagens escondidas, 2.4) criatividade aliada à forma.

2.1) O primeiro nível de interação, que se entende entre livro-observador, dirá respeito ao toque: nas figuras 64 e 65, por exemplo, esta interação faz-se pela necessidade de o livro ter de ser, primeiramente, desdobrado para que o observador possa aceder a toda a parte da imagem, acontecendo por semelhança nos livros tipo *pop-up* (figura 64). Outro exemplo onde a interação se dá a um nível básico, mas deveras importante, é o uso de materiais/tecidos/ texturas auxiliares para a compreensão da própria imagem a ser percecionada, conforme observado na figura 65. Esta é uma das características base mais importantes encontradas nos vários livros de artista analisados, proporcionando uma maior relação entre criador-observador, através do modo como a mensagem está a ser transmitida; por outro lado, tanto a criação do livro, como o uso de tecidos e materiais, implica o seu manuseamento por parte do criador, o que, mais uma vez, acaba, inevitavelmente, por demonstrar a marca pessoal do artista. É, pois, esta **marca pessoal,** transmitida pelo manuseamento do material, que se liga diretamente às partes do invisível de uma imagem-matérica: a parte relacionada com a identidade pessoal do criador, bem como com todo o processo de criação da própria imagem.





Fig. 64 (esquerda) - *Pop up carousel book*, livro de artista para venda, cortes manuais e uso de letterpress, Kimberly Maher (2011).
Fig. 65 (direita) - *Dia da lavandaria*, imagem para concurso, trabalho manual, Epystyle (2012)

2.2) Foram explicados previamente os tipos de organização de páginas e do livro em si — influenciando a orientação da leitura do mesmo. Contudo, devem ser também referidos os livros de artista com um formato em harmónica (ver figura 51), que permite uma **visão geral** do livro, ou seja, de todo o conteúdo/imagens em simultâneo, constituindo uma das características mais importantes que deveriam ser focadas aquando da criação do presente projeto: o livro de artista em formato digital, pois algo em formato digital não pode ser desdobrado. Esta característica, a par com o toque, foram, certamente, as que mais necessitaram de ser trabalhadas para se alcançar a melhor solução possível, portanto, a boa transposição de algo analógico para digital.

2.3) Outra característica que se revelou ser interessante de ser trabalhada e transposta para um formato digital foi algo que se pode denominar de "imagens escondidas", como exposto na figura 66, de páginas que são encobertas por outras páginas: de imagens que se completam por imagens colocadas noutras páginas. Um exemplo semelhante, que mesmo não pertencendo a um livro de artista, devendo ser, pois, considerado mais como um livro de motivos, é a figura 67 — importante pelo ênfase nos detalhes de padrões/motivos/texturas, algo que se encarou como pertinente para o desenvolvimento das montagens fotográficas e do livro de artista digital — que se assemelha, em certa forma, aos exemplos dados, previamente, pelos projetos da artista Lisa Kokin, quando a imagem é transposta para fora da margem do próprio livro. Assim como no ponto 2.1, este trabalho de interligação entre páginas e página-imagem traduz-se em projetos que envolvem fortemente o observador, — por meio da interação — fazendo com que este interaja mais com o livro, captando-se desta forma, a sua atenção.



Fig. 66 (acima) - *paciência e substantivos*, livro de artista, Juanan Requena (2020), imagem alterada pela autora (2021).



Fig. 67 - *Leman album*, livro de motivos, James Leman (página esquerda 1711, página direita 1706), Victoria and Albert Museum.

4. Projeto

Imagem de acesso ao *website*/projeto

(imagem com hiperligação: descubra em que parte da imagem está o ***link***)



Fig. 68 - Imagem de acesso ao projeto — *website*, imagem da autora (2021).
***Link* de acesso à imagem: https://iniciofimeio.myportfolio.com/**

4.1 Introdução

Mediante a investigação feita até à data, que teve como principal objetivo o entendimento da importância da expressão individual numa sociedade onde "(…) a circulação das coisas e dos signos opera na acentuação progressiva e por fim exclusiva das desigualdades" (Mondzain, 2007/2015, p.326) — que dá primazia ao pensamento coletivo, culminando num desdobrar de diferentes estilos associados a cada subcultura existente e formada na realidade física — a procura da essência da imagem digital, uma imagem criada através dos mais variados dispositivos tecnológicos, tornou-se o ponto fulcral da presente investigação. A crescente necessidade do entendimento acerca de um possível modo a ser implementado para combater os dados estilos criados, que se associam e interligam com o controlo e manipulação do observador, rapidamente resultou no conhecimento de que o estilo pode ser facilmente implementado em conjunto com as mais variadas ideologias sociais, que por sua vez, são rapidamente propagadas através da comunicação digital, e que, por essa razão, se encontram agregadas à produção e consumo em massa.

A abordagem escolhida, para ser utilizada no projeto visual, partiu da premissa de que existe a possibilidade de se transpor algo analógico, que reflete uma marca pessoal — o manuseamento por parte do criador — para um formato digital. A resposta ao problema, que originou a presente investigação, encontra-se no desenvolvimento de um livro de artista digital: uma peça visual, que, por ser desenvolvida de forma muito subjetiva, trata das questões da identidade pessoal do criador e da forma como este consegue alcançar o controlo outrora perdido — consequência da *fantasia* (Scruton, 2009, 1998/2020), uma imagem que tem como propósito principal o florescimento do consumo em massa, acabando por retrair a identidade do indivíduo. O objetivo principal deste projeto foi o uso de uma arma que se encontra em posse do mercado capitalista, portanto, o uso da própria imagem digital como meio de confronto dos problemas que lhe estão agregados, das consequências socioculturais que lhe são acrescidas, culminando no combate ao crescimento de um mercado de "sombras".

Através de Mondzain (2007/2015) chegou-se à conclusão de que o presente tema nunca poderia ser abordado de forma simples. Mondzain (2007/2015, p.332-333) defende que um criador, que seja digno de ser chamado e encarado como tal, deve permitir ao observador algum poder autoral, portanto, de incitar a liberdade da perceção subjetiva, para que o observador se identifique com a obra, para que sinta um contágio e crescente inspiração

(dentro de si) de modo a desenvolver algo que promova a sua própria identidade pessoal — atendendo que existe "(…) um elo intrínseco da autoridade com a noção de autor." (Mondzain, 2007/2015, p.325).



A forma como o livro foi elaborado teve, igualmente, em consideração a urgência na procura de respostas para a forma como o criador pode restituir o controlo que o observador também terá, outrora, perdido, fazendo com que este transite de um observador passivo para um indivíduo que tem uma postura crítica perante a forma como a comunicação visual é criada e propagada na sociedade.

Fig. 69 - Montagem fotográfica, Tyler Spangler (2019)

Iniciando-se uma explicação acerca do conteúdo exposto no livro, este terá sido desenvolvido com base em imagens que são montagens fotográficas inspiradas em sonhos pessoais, que provaram ser os mais recorrentes. Através do subcapítulo Fotografia/montagens fotográficas, conseguiu-se obter respostas que suportassem a hipótese de que existe a possibilidade de se criar uma imagem digital, que, mediante certas circunstancias, consegue ser única e expressar, de forma clara, a identidade pessoal do seu criador; nos subcapítulos Identidade pessoal e Uma imagem criada através de sonhos, através dos argumentos de Pollak (1992) e Freud (1900/1942, 2010), respetivamente, chegou-se à conclusão de que identidade e memória estão intrinsecamente ligadas e que será apenas através dos sonhos que o indivíduo acede a uma parte de si, tão profunda, que nunca poderia ser exposta ao mundo num estado consciente. Uma imagem digital que demonstra e foi criada com base em sonhos, apenas pode ser a transposição visível de uma imagem mental — algo invisível aos olhos da sociedade — alcançando-se, deste modo, uma parte da essência do indivíduo. Os mais variados autores, citados ao longo da presente investigação, contribuíram para os argumentos que suportaram a decisão e justificação para a forma como o tema poderia e deveria ser abordado visualmente; contudo, será através de Mondzain (2007/2015) e de Gombrich (2015) que se encontram os argumentos mais relevantes, na medida em que se entende o poder que o ato de criação de

uma imagem adquire: 1) o poder da descoberta (e redescoberta pessoal); 2) capacidade de ser um exteriorizador de memórias, onde se dá o "(…) dom de uma temporalidade em começo que vai produzir a obra da memória" (Mondzain, 2007/2015, p.160) e que

> Existe a ideia de expressão pessoal que remonta ao Romantismo (…) e a forte impressão proporcionada pelas descobertas de Freud (…). Combinado com a crescente aceitação de que a arte é a "expressão da época", estas convicções poderiam conduzir à conclusão de que o artista tem, não apenas o direito, mas sim a obrigação de abandonar todo o seu controlo pessoal. Se os resultados provarem não serem esteticamente aprazíveis para serem contemplados, apenas significa que a presente época também não é bela. O importante é encararem-se estas realidades inabaláveis que nos auxiliam a diagnosticar o nosso corrente predicamento. (Gombrich, 2015, p.480) [52]

O ato de criação adquire, efetivamente, um sentido terapêutico, de auto-reconhecimento, que por sua vez é muito necessário na sociedade atual; será, pois, apenas através desta etapa base que o indivíduo consegue adquirir meios suficientes para começar a reconhecer e entender o mundo que o rodeia.

4.1.1 Conceito visual

A inspiração base, para o desenvolvimento do livro de artista, terá sido o filme *Alice through the looking glass*, criado em 2016, sendo uma adaptação do livro *Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking - Glass,* por Lewis Carroll, um clássico de 1871.



Fig. 70 - Frames retirados do filme *Alice through the looking glass*, realizado por James Bobin (2016)

Neste filme, Alice encontra um espelho que lhe permite voltar ao país das maravilhas; tratando-se de um livro de artista/*website*, a inspiração retirada recaiu na criação de um

52 "There is the ideia of self-expression that goes back to the Romantic era(…) and the profound impression made by the discoveries of Freud (…). Combined with the increasing belief that art is the 'expression of the age' these convictions could lead to the conclusion that the artist has not only the right but the duty to abandon all self-control. If the resulting outbursts are not pretty to contemplate, this is because our age is not pretty either. What matters is to face these stark realities that help us to diagnose our predicament."

espelho/portal para o mundo dos sonhos — para a realidade subjetiva do criador — portanto, a entrada para o livro de artista, para o projeto.

4.1.2 Metodologia do projeto

A metodologia implementada no presente projeto centrou-se, na sua maioria, na análise de casos de estudo e na recolha de imagens/criações de diferentes artistas, que, em conjunto com a pesquisa desenvolvida ao longo dos capítulos 2 e 3, acabaram por auxiliar a criação do universo pretendido para as presentes montagens fotográficas e livro de artista. Entre os diversos artistas, cujos projetos foram escolhidos, destacam-se, para as montagens fotográficas, Palmerini, Neffati, Geoff Kim e Deborah Sheedy; para a técnica presente tanto nas montagens como para o livro de artista, Vrba.

Primeira fase: casos de estudo 1- estando subentendida a necessidade de uma pesquisa que suportasse a necessidade e pertinência do projeto, a primeira fase pode ser definida através da análise de casos de estudo — a análise de diferentes artistas que, pela técnica desenvolvida nas suas criações, foram encarados como os criadores base para suportarem o visual/universo necessário e pretendido.

Segunda fase: inspiração visual - após uma análise inicial, foi entendida a necessidade de uma pesquisa mais profunda de determinadas obras/imagens, que poderiam auxiliar e fundamentar o desenvolvimento de cada grupo de imagens; nesta fase, os artista escolhidos não foram encarados como artistas base, no entanto, tornaram-se pertinentes por implementarem certas técnicas específicas, quer na criação das suas imagens e/ou montagens, quer pelas cores utilizadas e/ou determinados detalhes, que de certa forma, se tornaram relevantes e deveriam ser tomados em consideração aquando do processo criativo para todo o projeto; estas duas primeiras fases, apesar de permitirem informações visuais, quer para o desenvolvimento das montagens quer do livro de artista, centram-se, grandemente, na estética para a criação das montagens.

Terceira fase: desenvolvimento 1 - uma terceira fase pode ser definida pela elaboração, propriamente dita, das montagens fotográficas e da sua finalização, portanto, de uma comparação, lado a lado, para que se entendessem os elementos a serem melhorados ou alterados, de modo a criar-se uma forte coesão visual entre os diferentes grupos de imagens.

Quarta fase: casos de estudo 2 - passando-se a fase inicial de análise e criação das montagens, chegou o momento de se recolher informação sobre os pontos base que definem o

verdadeiro significado do livro de artista; estes pontos acabam por se centrar (ver Capítulo 3) nas técnicas implementadas, que se revêem na forma de leitura do próprio livro, bem como em diversas alternativas para se criar a interação entre observador-livro.

Quinta fase: planeamento - seguindo a análise desenvolvida para os livros de artista, foi imperativo um planeamento/mapa para o desenvolvimento de cada grupo de imagens no *website*; o planeamento teve em conta o posicionamento das imagens em cada página, o entendimento de que imagens auxiliares deveriam ser criadas e que tipos de *link* tinham de ser implementados, para ser feita a interação entre observador-utilizador e livro; estes três pontos são claramente entendidos através dos diferentes tipos de interligações estabelecidas: entre imagens, entre imagem-página (onde se encontra), imagem-páginas (referentes a outros grupos de imagens), e, por fim, a interligação entre todas as páginas do livro, que se reflete, por sua vez, na coesão visual de todo o projeto.

Sexta fase: desenvolvimento 2 - diz respeito à criação e finalização do *website*, o que engloba o entendimento dos pontos a serem melhorados. Esta fase provou ser semelhante à terceira fase (explicada acima).

4.2 Processo criativo

O processo de criação do projeto teve o seu início imediatamente e após a análise dos casos de estudo, relacionados com a criação das montagens fotográficas. Como tal, e nesta etapa inicial, procedeu-se ao levantamento de notas sobre as várias características visuais/estéticas e técnicas próprias de cada artista escolhido. É, pois, imperativo o entendimento das diferentes componentes que constituem o estilo de um autor, de modo a poderem ser utilizadas como inspiração, havendo um afastamento da cópia.

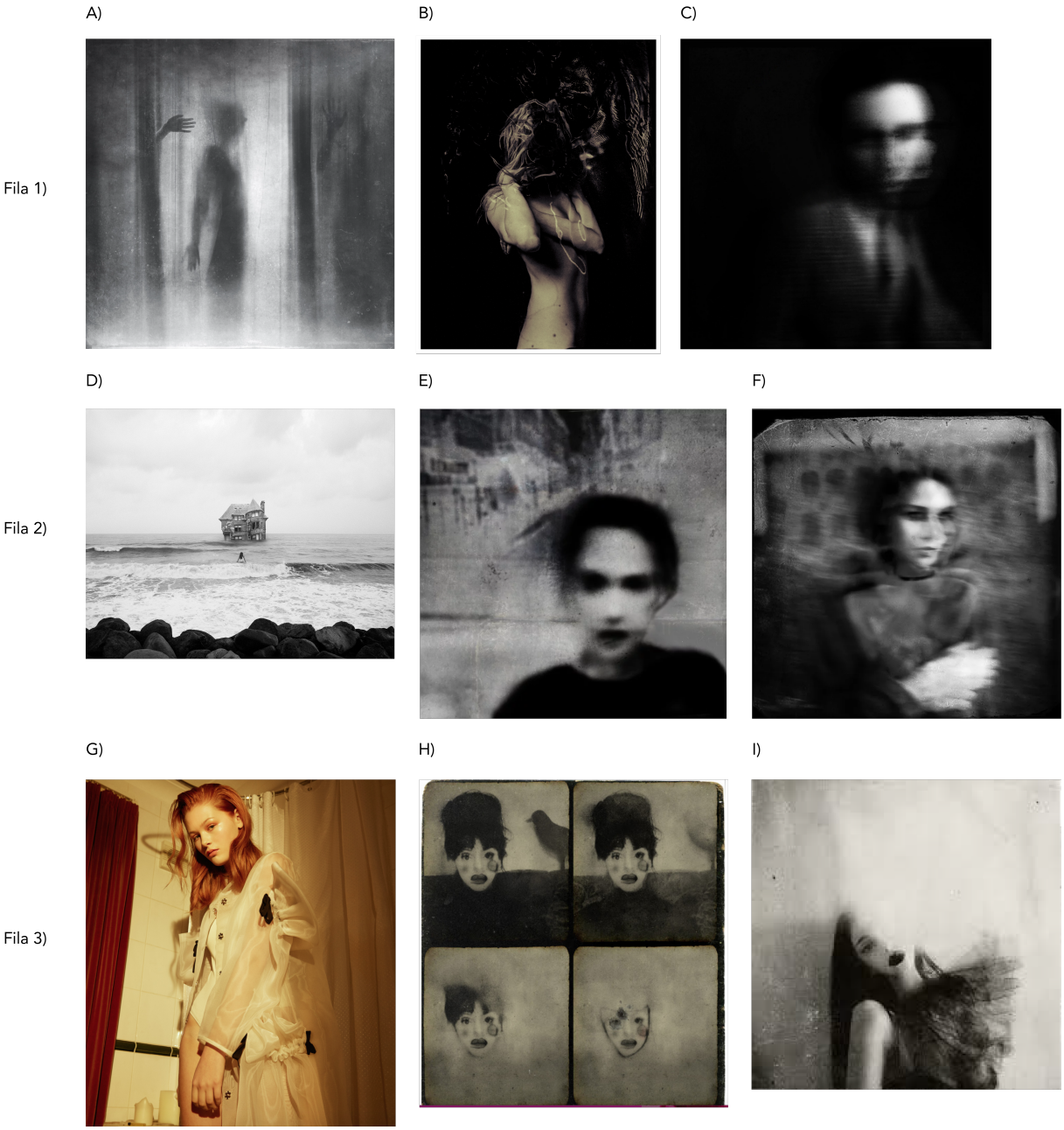
4.2.1 Entrada nas montagens fotográficas

Todo o processo de anotações teve por base a colocação de um título (p. ex.: Imagem 1), seguida da imagem e das respetivas características escolhidas como inspiração base para o desenvolvimento das montagens; portanto, cada nota expõe uma ideia a ser utilizada, passando pela forma como o artista cria uma dada relação entre uma personagem e o fundo da imagem — ou a sua relação com outros elementos, passando ainda, por exemplo, pela paleta de cores específica (o contraste entre pretos e brancos) e, porventura, sendo de extrema importância, a orientação da composição (p. ex.: vertical, horizontal), que se reflete na

organização dos diferentes elementos (o mesmo foi analisado para os casos de estudo, ver Capítulo 3).

Etapa n.º 1: anotações que retêm a alma do artista

Imagem 1:



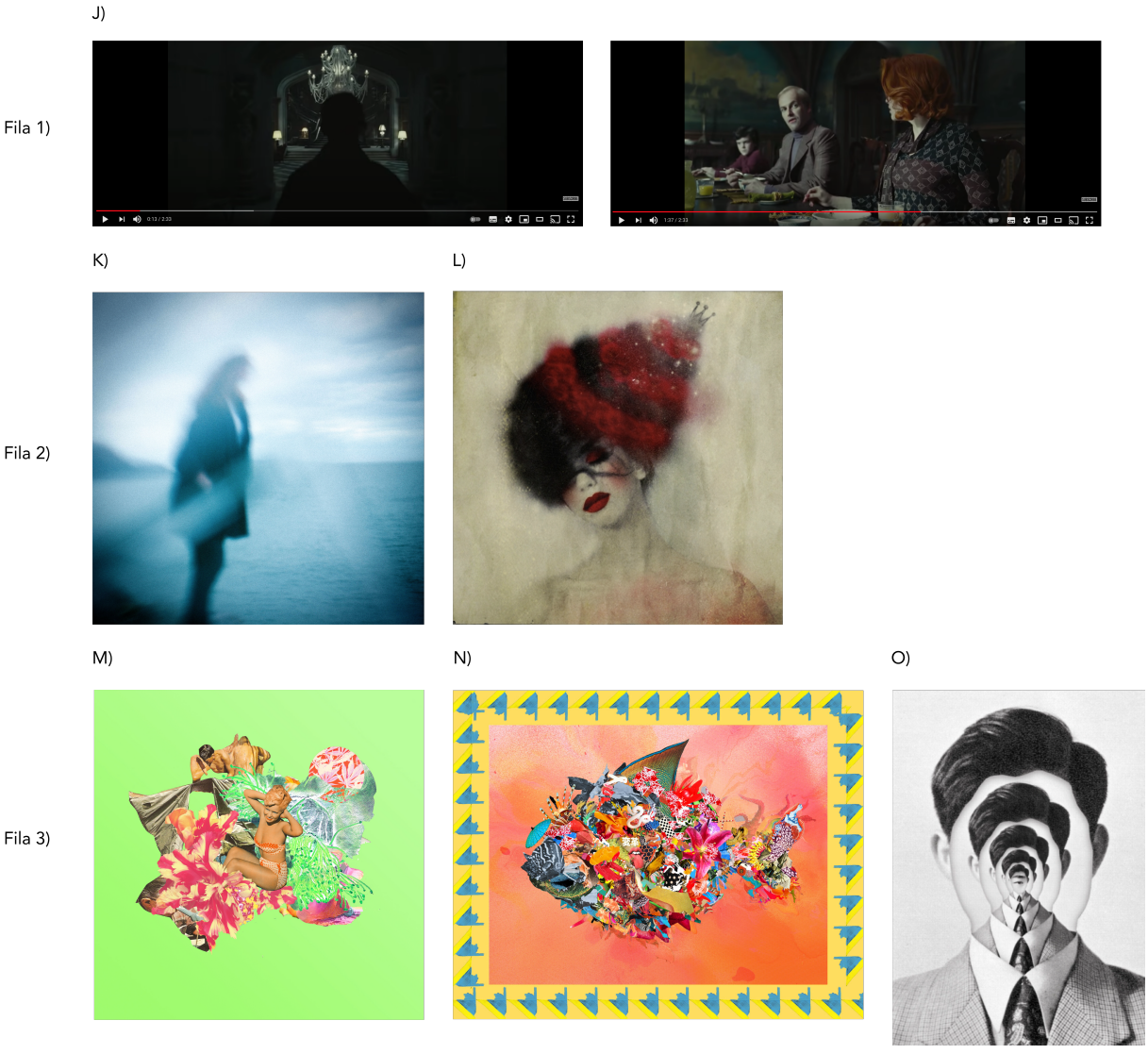
Fila 1: Tratamento da figura humana: distorção do corpo — cara — sombra — fantasma.

Fila 2: Elementos principais: arquitetura — castelo/mansão.

relação das figuras com a arquitetura: figuras em primeiro plano.

Fila 3: Matiz: amarelo - castanho: saturação e valor baixos; efeitos: textura|ruído visual| desvanecimento gradual — desvanecimento de certas partes na imagem (nos sonhos nem tudo é completamente visível); padrão: material do castelo/edifício - pedra; forma de composição: em forma CD — ciclo contínuo de fuga.

Imagem 2:

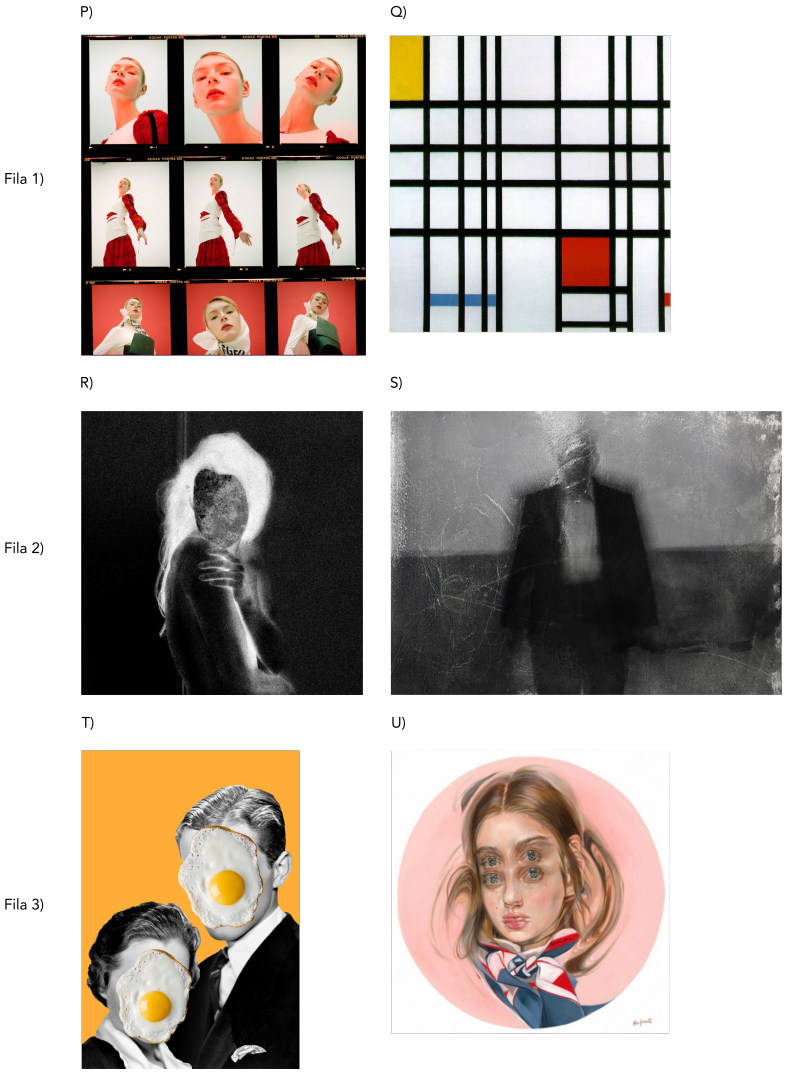


Fila 1: Tratamento da figura humana: ângulo de representação: criação de uma conexão com o observador: aproximação da personagem-plano: ao mesmo nível do observador — *over the shoulder*: faz com que o observador sinta que pertence àquele momento, que não está apenas a observar de longe, tornando-se uma das personagens envolvidas (p. ex.: filme *Dark Shadows*, figura 80).

Fila 2: Matiz: azul claro, com saturação baixa, valor alto; cores acromáticas: elementos a preto e branco e escala de cinzas, com alguns elementos a cor (estes elementos têm uma saturação alta para se criar um contraste: hierarquia visual - importância de elementos na composição: guiar o olhar do observador).

Fila 3: Composição: elementos centrados + sob fundo de uma cor: foco na ação, clareza nos elementos da composição — 1) uso de uma moldura visível: separação da imagem criada com o fundo do livro de artista; 2) continuação da moldura: repetição: fusão com o fundo do livro: teste sobre as teorias que englobam a moldura de uma imagem: separação da imagem do resto da informação no campo de visão do observador.

Imagem 3:

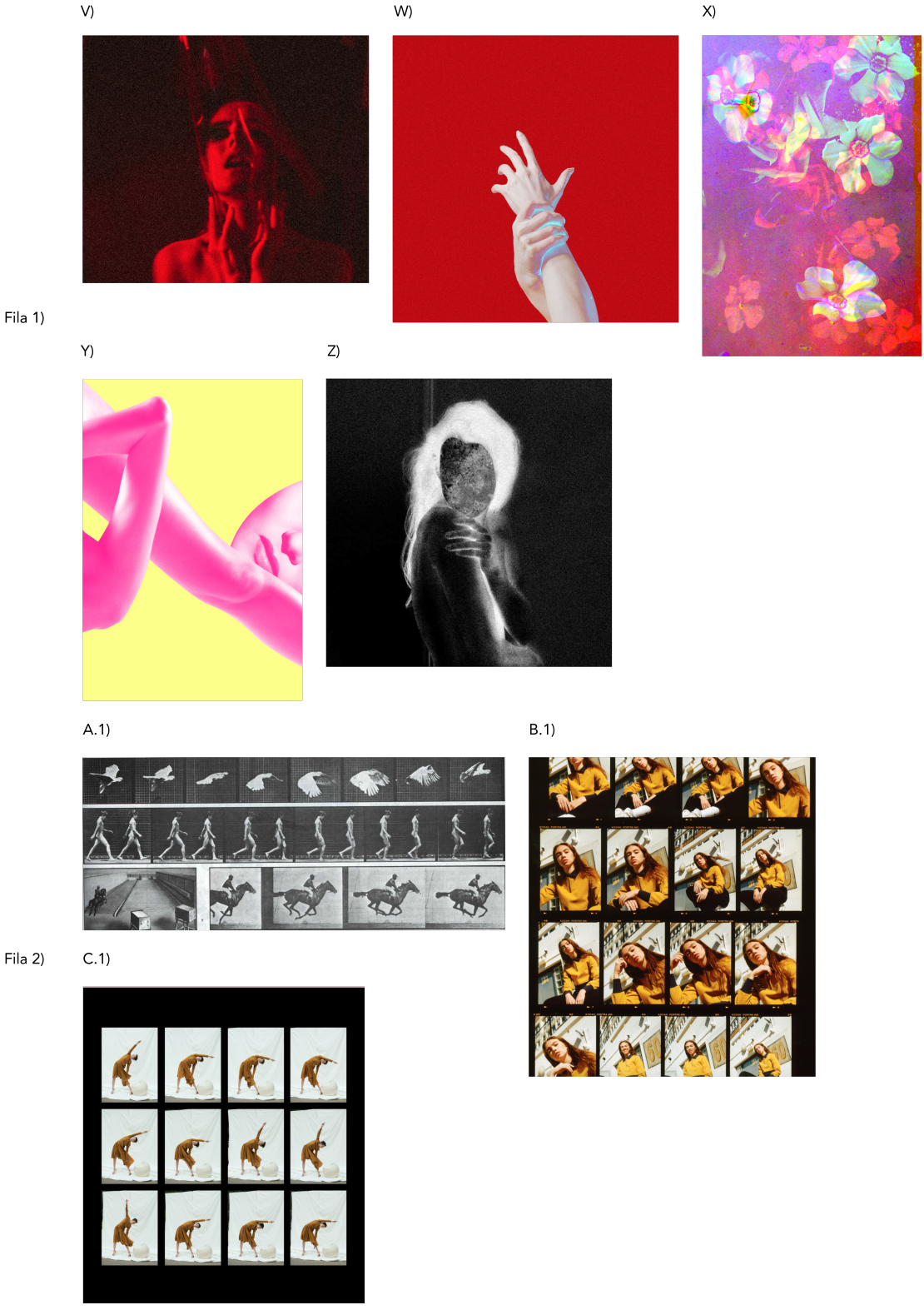


Fila 1: Formato da composição: em blocos, diferentes perspetivas e aumento/diminuição da arquitetura e das duas personagens — composição inspirada nas composições de Mondrian: uso de linhas —- separação de cenas/ elementos.

Fila 2: Cores acromáticas: negativo ou preto e branco e escala de cinzas: grande contraste entre preto e branco — saturação alta; personagens com olhos cobertos.

Fila 3: Efeitos: 1) tipo colagem: sobreposição de objetos nas imagens; 2) efeito de sobreposição de uma mesma forma — simulação de movimento (reprodução da técnica de arrastamento em fotografia).

Imagem 4



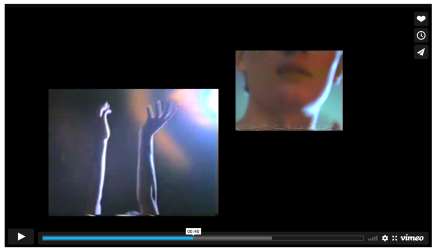
D.1)

Fila 3)



E.1)

Fila 4)



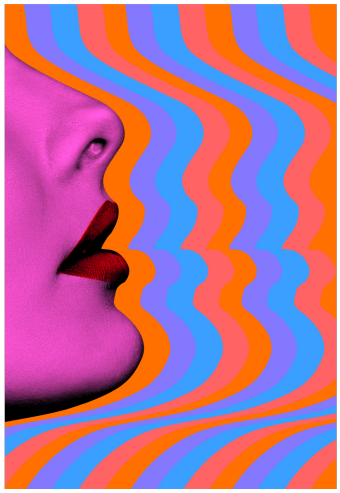
F.1)

Fila 5)



G.1)

Fila 6)



Fila 1: Cores auxiliares: vermelho, saturação e valores altos - demonstra sufoco - pânico/ impossibilidade de movimento e agressão/ medo - hierarquia de cores, ênfase nos elementos a vermelho: outras matizes a serem utilizadas: tons de vermelho e rosa — turbulência nas emoções + sobreposição de cores; cores acromáticas (cores principais): preto e branco, escala de cinzas - representa uma introspeção às emoções da pessoa representada — saturação alta.

Fila 2: Formato da composição: várias imagens na horizontal — a mesma imagem | vários planos da mesma imagem - *zoom in* - *zoom out*: tentativa de movimento — *slow motion*.

Fila 3: Plano de foco: pernas e sapatos- movimento.

Fila 4: Método para sobreposição de imagens — criação de uma hierarquia visual: orientação da leitura.

Fila 5: Elemento referência: relógio — marcação do tempo: repetição continuação da mesma cena.

Fila 6: Efeito: ideia de movimento: continuação da forma da figura principal — sombra.

Imagem 5:

H.1) I.1) J.1)

Fila 1)







K.1)

Fila 2)



Fila 1: Tratamento da figura humana: distorção das personagens: efeito de arrastamento; cores acromáticas: preto e branco, escala de cinzas — grande contraste entre preto e branco — saturação alta; composição: figura centrada; ângulo: plano médio (sensivelmente pela anca) — ênfase na parte inferior da imagem: a imagem será dividida em diferentes imagens, cada uma terá uma composição vertical.

Fila 2: Orientação composição (imagem final): na junção das três imagens a composição torna-se horizontal: repetição das imagens: em cada imagem aparece a ideia de desvanecimento.

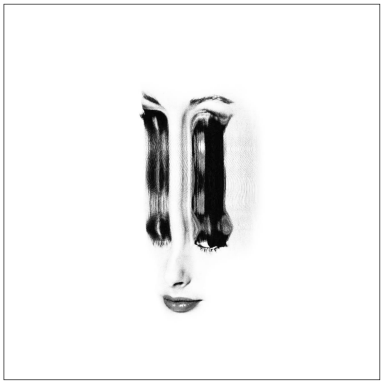
L.1)

Fila 3)



M.1) N.1) O.1)

Fila 4)







Fila 3: Criação de moldura em cada pequena imagem que constitui a imagem/grupo central (a ser colocado na imagem total/final).

Fila 4: Tratamento da figura humana: efeito arrastamento: ligação entre duas caras: figuras fantasmagóricas; orientação da composição: horizontal; ângulo da representação das caras: primeiro plano — *close-up*; fundo: as caras das personagens fundem-se com o fundo do *website* - livro de artista: a imagem 5 não tem um fundo.

Lista de legendas :

Fig. 71 - imagem A - *Halfsleeper,* fotografia, manipulação digital, Deborah Sheedy

Fig. 72 - imagem B - *Insomnia*, fotografia, manipulação digital, Flora Borsi (2017)

Fig. 73 - imagem C - *Black tie, Blue moles*, fotografia, manipulação digital, Antonio Palmerini (2021)

Fig. 74 - imagem D - Fotografia, manipulação digital, parte da série Recent artwork V, Flora Borsi (2016)

Fig. 75 - imagem E - *Via Paolo Sarpi*, fotografia, manipulação digital, Antonio Palmerini (2014)

Fig. 76 - imagem F - *The Blue Flannel Suit*, fotografia, manipulação digital, Antonio Palmerini (2014)

Fig. 77 - imagem G - Fotografia editorial, Shawn Paul

Fig. 78 - imagem H - Fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati

Fig. 79 - imagem I - Fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati

Fig. 80 - imagem J - Frames retirados do filme *Dark Shadows*, realizado por Tim Burton (2012)

Fig. 81 - imagem K - Fotografia, manipulação digital, parte da série Music promos, cliente Kate Dinenn, Deborah Sheedy.

Fig. 82 - imagem L - Fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati

Fig. 83 - imagem M - Montagem fotográfica, Geoff Kim

Fig. 84 - imagem N - Montagem fotográfica, Geoff Kim

Fig. 85 - imagem O - *Tunel Asiatique*, parte da exposição *Death and the after life*, Nicolas Malinowsky

Fig. 86 - imagem P - Fotografia editorial, Shawn Paul

Fig. 87 - imagem Q - *Composition with red, yellow and blue*, pintura a óleo, Piet Mondrian (1921), 95,7 x 95,1 cm, Kunsthaus Zürich (Museu das Belas Artes de Zurique).

Fig. 88 - imagem R - Fotografia, manipulação digital, Deborah Sheedy

Fig. 89 - imagem S - *Ritratto del pianista da vecchio*, fotografia, manipulação digital, Antonio Palmerini (2019)

Fig. 90 - imagem T - Montagem fotográfica, Tyler Spangler (2019)

Fig. 91 - imagem U - *Marble-powderpuff*, pintura, Alex Garant

Fig. 92 - imagem V - Fotografia, manipulação digital, parte da série Colour, Deborah Sheedy

Fig. 93 - imagem W - Fotografia, manipulação digital, parte da série Artwork, Deborah Sheedy

Fig. 94 - imagem X - Montagem fotográfica, Tyler Spangler (2020)

Fig. 95 - imagem Y - Montagem fotográfica, Tyler Spangler (2020)

Fig. 96 - imagem Z - Fotografia, manipulação digital, Deborah Sheedy

Fig. 97 - imagem A.1 - *Primeiras fotografias em sequência*, fotografia, Eadweard Muybridge (1979)

Fig. 98 - imagem B.1 - Fotografia editorial, Shawn Paul

Fig. 99 - imagem C.1 - Fotografia editorial, Shawn Paul

Fig. 100 - imagem D.1 - Fotografia editorial, Shawn Paul

Fig. 101 - imagem E.1 - Frame retirados do video *Sanguine*, Shawn Paul

Fig. 102 - imagem F.1 - Frame retirado do filme *Alice Through the Looking Glass*, realizado por James Bobin (2016).

Fig. 103 - imagem G.1 - Montagem fotográfica, Tyler Spangler (2021)

Fig. 104 - imagem H.1 - *Mingues Plays The Clown*, fotografia, manipulação digital, Antonio Palmerini (2013)

Fig. 105 - imagem I.1 - *The Leading Lady*, fotografia, manipulação digital, Antonio Palmerini (2014)

Fig. 106 - imagem J.1 - *Dead Visions*, fotografia, manipulação digital, Michalina Wozniak

Fig. 107 - imagem K.1 - Fotografia, manipulação digital, Rimel Neffati

Fig. 108 - imagem L.1 - Montagem fotográfica, Geoff Kim

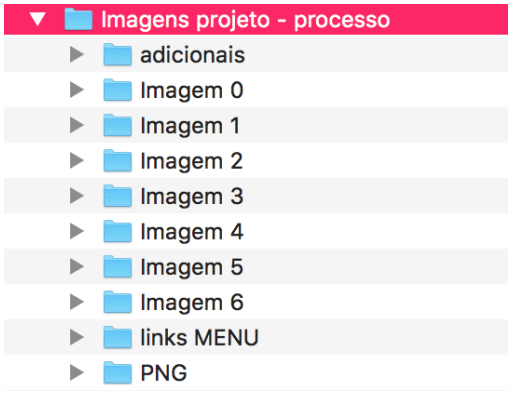
Fig. 109 - imagem M.1 - *Tranquil Eyes*, manipulação digital, imagem criada a partir de vídeo, Richard Vergez

Fig. 110 - imagem N.1 - *Flashback*, manipulação digital, imagem criada a partir de vídeo, Richard Vergez

Fig. 111 - imagem O.1 - *The Scream* - Skrik (título original), pintura a óleo, Edvard Munch (1893), National Museum Oslo.

Etapa n.º 2: organização mental

Um dos pontos mais importantes para o rápido desenvolvimento de qualquer projeto visual — englobando as áreas das artes, design, multimédia, etc. — que se define por ser uma das primeiras etapas para o arranque deste projeto, se não mesmo a primeira etapa, será a organização dos vários ficheiros a serem utilizados (figuras 112 e 113); neste caso em particular, foi necessária a criação de uma pasta (p. ex.: a pasta denominada "Imagem 0") contendo diferentes subpastas — uma que se destinou às várias fotografias captadas, que se pensavam ser passíveis de serem utilizadas para a criação de uma imagem em particular (subpasta "a usar"); outra que já contém, definitivamente, as fotografias que iriam ser trabalhadas para a criação da dada montagem (subpasta "fotos"); destaca-se, ainda, a criação de uma subpasta destinada a conter, exclusivamente, os vários ficheiros PSD (photoshop) criados ao longo de todo o processo (subpasta "psd" — a mais importante); cada ficheiro contém a evolução de uma dada montagem; uma outra subpasta destinou-se a salvaguardar todas as montagens, num formato de ficheiro a ser colocado no *website*; por fim, podendo ser considerada a segunda subpasta mais importante, contento apenas os ficheiros photoshop encarados como finais, prontos a serem utilizados no *website* (subpasta "imagens finais- prontas").



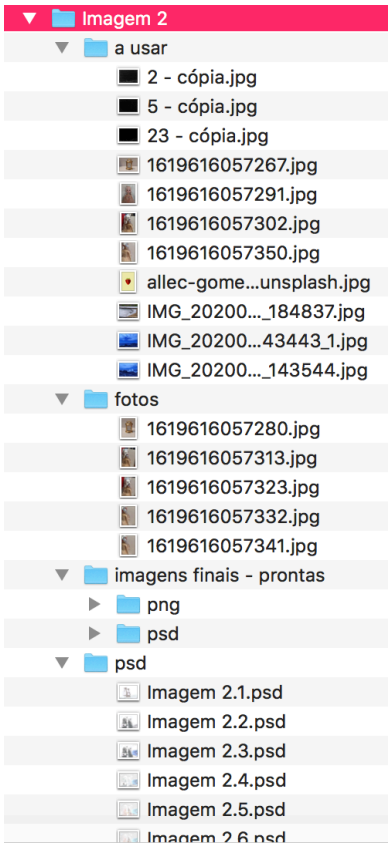


Fig. 112 (acima, esquerda)- Esquema de organização, vista geral das pastas, imagem da autora (2021)

Fig. 113 - Esquema de organização para conteúdo das pastas, imagem da autora (2021).

Etapa n.º 3: serão esboços ou notas? [53]

Uma das particularidades do tipo de método (pessoal), que se consegue destacar em todos os processos criativos desenvolvidos até à data, é o desenvolvimento de esboços rápidos, de certa forma rudes no seu tipo de traço, mas que são deveras importantes para a criação de qualquer projeto pessoal. Os esboços desenvolvidos (ver Anexos, Apêndice *a*) serviram o propósito de serem mapas visuais de posicionamento para cada montagem, portanto, para cada grupo de imagens a serem criadas para o presente projeto; estes esboços podem ser encarados, ainda, como um mapa de anotações, pois os elementos essenciais que são retidos deste auxílio visual são as palavras anotadas, que funcionam como um exteriorizador de memória, para que nada seja esquecido.

Etapa n.º 4: uma comparação que aponta o dedo, mas que não aponta os favoritos

O desenvolvimento, dentro do programa Photoshop, de qualquer montagem criada para o presente projeto, define-se por ser algo sem uma técnica extrema e difícil na sua essência,

[53] A partir desta etapa, até ao final de todo o processo criativo, serão apresentados, sensivelmente, 1 a 2 exemplos por cada explicação; para mais exemplos, ver Anexos. As imagens expostas em Anexos terão uma maior escala do que aquela a ser apresentada ao longo do documento.

onde se faz um jogo entre as diferentes imagens a serem unificadas para a criação de uma composição, existindo um "corte e costura" — o corte e sobreposição de elementos, a colocação de certos efeitos — auxiliando o imaginário pretendido. Contudo, o pensamento que proporcionou uma boa construção composicional teve grande influência, como explicado previamente (início do Capítulo 3), de três importantes autores: Rose (2001) e Gunther Kress & Theo Leuuwen (2006); os argumentos de Rose (2001) foram aplicados na forma como os diversos elementos estão interligados, criando-se tensão ou harmonia, a par com o ponto de vista utilizado: este influencia, de forma direta, a perceção que o observador tem de determinada imagem, portanto, a existência de uma relação observador-imagem, ou a falta desta; Kress & Leuwen (2006) auxiliaram no correto posicionamento dos elementos, tendo em conta a mensagem a ser transmitida, tendo-se em consideração que a colocação de uma imagem, num dado local da composição, terá um significado diferente.

A influência destes autores na construção das montagens fotográficas será exemplificada, de forma clara, através das seguintes figuras:

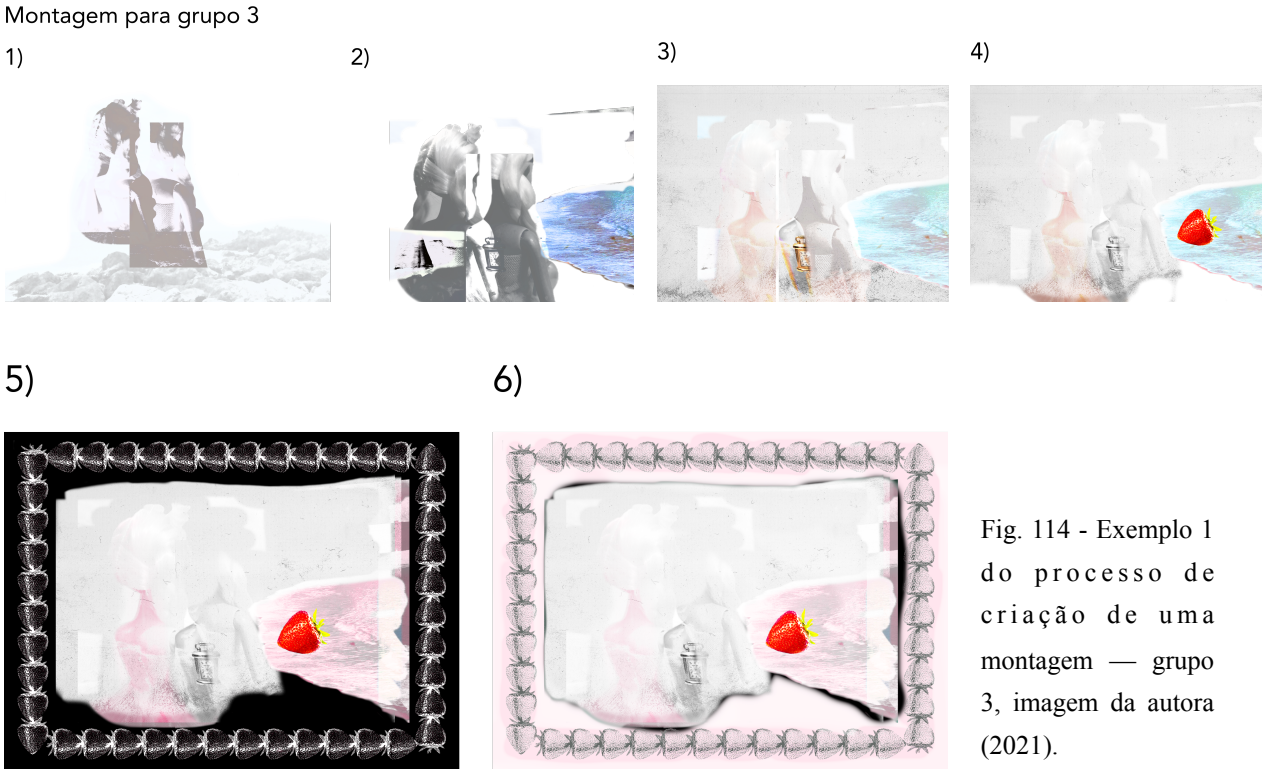


Fig. 114 - Exemplo 1 do processo de criação de uma montagem — grupo 3, imagem da autora (2021).

Fazendo-se uma análise da figura 114, de 1) a 6), entende-se que as duas personagens foram colocadas, desde o início, à esquerda, acabando por sofrer um *zoom in*, enfatizando-se o ângulo de representação pretendido: *over the shoulder,* juntamente com um *meio primeiro*

plano: mais ou menos até à cintura. Utilizando-se o conhecimento transmitido por Rose (2001, p.45), pode assumir-se que a técnica *over the shoulder* faz com que o observador sinta uma maior ligação com a imagem que está a percecionar; por sua vez, através dos argumentos de Kress & Leuwen (2006, p.180-181), as personagens foram colocadas à esquerda — significando algo com que o observador ainda não esteve em contacto, obrigando o mesmo a colocar-se no lugar dessas personagens (explicação retirada da figura 116). O morango e o oceano, contudo, colocados à direita, demonstram algo com que o observador se identifica — neste caso, tendo em conta o sonho e os sentimentos reproduzidos por este, será o sentimento de saudade. A cena principal terá sido enquadrada ao centro, por inspiração dos projetos de Geoff Kim (figuras 35-39), mas igualmente por necessidade de se dar ênfase aos elementos mais importantes da composição, guiando o olhar do observador, direta e instantaneamente, para a cena principal (Kress & Leuwen, 2006, p.196).

7) 8)

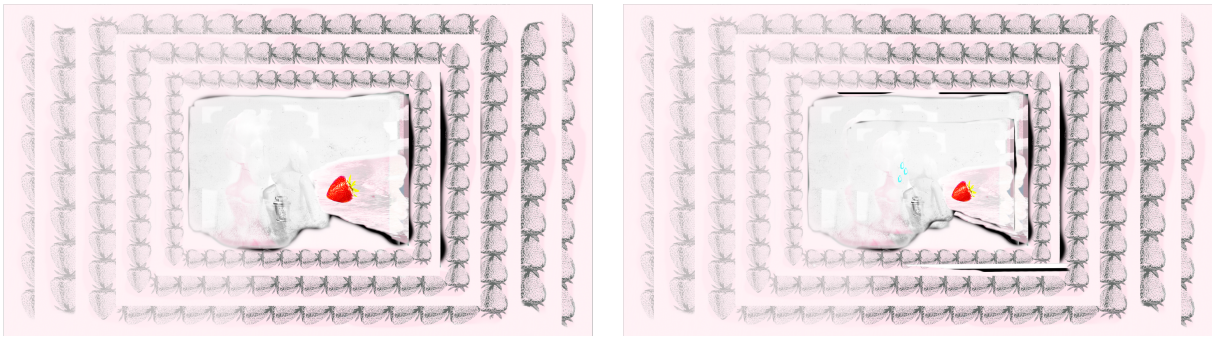


Fig. 115- Exemplo 2 do processo de criação de uma montagem — grupo 3, imagem da autora (2021)

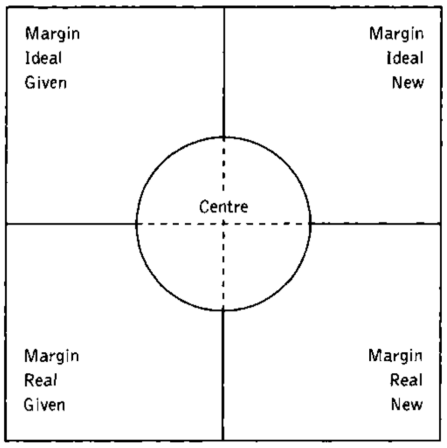


Fig. 116 - *The dimensions of visual space*, esquema, Kress & Leuwen (2006). Quadro que explica o significado dos diversos posicionamentos possíveis para um elemento, dentro de uma composição.

A esta técnica de centralização de elementos junta-se, ainda, as diversas molduras proporcionadas pelos morangos — circundando a cena principal — pois, de acordo com Kress & Leuwen (2006, p.203), o uso de molduras/linhas de separação, dão ênfase a um determinado elemento, neste caso, convergindo o olhar do observador para o centro da imagem. Este último ponto, da orientação da leitura, conduz à seguinte explicação, relacionando-se, portanto, com a própria leitura da composição implementada; foi determinada uma composição horizontal, alcançada por: 1) o próprio formato da imagem como pelo desvanecimento de cor no lado esquerdo, guiando o olhar da esquerda para a direita — proporcionando a ideia de progressão (Kress & Leuwen, 2006, p.206) e ainda por 2) uma saliência horizontal, promovida pela cor do morango central — cor vibrante que se destaca das restantes.

Analisando-se, a partir desta fase, outros aspetos técnicos acerca da relação entre os vários elementos, acusam-se: 1) os elementos nas margens/moldura — morangos, como sendo os menos importantes, sendo, portanto, secundários à cena principal (Kress & Leuwen, 2006, p. 196); contudo, sendo o morango utilizado, igualmente, no centro da imagem, as margens acabam por se transformar num "mecanismo de coesão"[54] (Kress & Leuwen, 2006, p.180) — interligando as várias partes que constituem a composição da presente montagem. Outros elementos de ligação, que se encontram em todos os grupos de imagens desenvolvidas, serão o relógio e o olho — o primeiro significando movimento, continuação de uma ação, bem como o despertar de um sonho; o segundo, por sua vez, representa uma introspeção pessoal e interna, "o olho que vê tudo": na medida em que foi necessário um entendimento dos sentimentos produzidos por determinado sonho para que se pudesse desenvolver cada montagem. Estes elementos também foram utilizados como interligação entre uma imagem e outras páginas do *website* - *links* (será explicado posteriormente); 2) o movimento/ritmo, na montagem em questão foi alcançado tanto pelas linhas verticais como horizontais presentes nas margens — direção dos morangos. No entanto, existe um elemento que cria tensão dentro da composição, por corromper, levemente, esta ideia de horizontalidade: as gotas azuis perto das personagens centrais (figura 115, imagem 8) acabam por acentuar uma leitura vertical (Rose, 2001, pp.40-43).

[54] "integrating device"



Fig. 117 - Montagem pertencente ao grupo 5, imagem da autora (2021).

Será, ainda, pertinente a demonstração de outro exemplo, de modo a fundamentarem-se as formulações de Kress & Leuwen (2006) acerca do posicionamento dos elementos, de acordo com os seus significados (figura 116). Ao continuar-se a explicação, envolvendo as figuras 114 e 115, torna-se relevante explicar-se, ainda, que os elementos colocados na parte superior de uma composição representam algo idealizado na mente do criador, mas igualmente na do observador — o "ideal", ou irreal; por oposição, a colocação na parte inferior já adquire o significado de "real" — o ocorrido, a "verdade" (Kress & Leuwen, 2006, pp.180-186). Entrando-se nesta fase, exclusivamente na figura 117, torna-se pertinente esclarecer que independentemente de existir uma certa verticalidade na imagem, pela figura superior, existe uma saliência horizontal — esta perdura através do elemento a azul escuro no lado esquerdo, guiando o olhar do observador da esquerda para a direita, tal como na figura 115. De modo a concluir-se a presente explicação, esta saliência, apesar de poder ser criada pela cor, é igualmente alcançada, na sua maioria, pela escala dos elementos centrais em relação ao elemento superior, o qual se encontra mais pequeno.

Após esta breve justificação acerca do modo como as montagens foram concebidas, o ponto mais relevante de ser explicado, nesta etapa — o ponto que possibilitou o início do desenvolvimento do *website* — será a comparação de todas as imagens elaboradas: quando se considerou que as montagens se encontravam na sua forma favorável ou quase final, foi criado um ficheiro no Illustrator (ficheiro Ai — ver Anexos, Apêndice *b*, figura 168) onde cada grupo de montagens foi colocado lado a lado — deste modo, conseguiu ter-se uma perceção geral sobre os elementos que deveriam ser modificados/melhorados, para que

houvesse uma maior coesão visual em todo o projeto. Esta etapa, tal como a etapa 2, parecendo de certa forma lógica, deve encontrar-se sempre presente na mente do criador: é, pois, um ponto crucial, que faz com que o observador sinta que as imagens foram criadas apenas por um indivíduo, uma mente, e não por vários.

O ficheiro de comparação consiste, para além da colocação de cada grupo de imagens (ver Anexos, Apêndice *b*, p. ex.: figura 168 — grupo 3) lado a lado, na evolução e melhoramento de determinados elementos em cada grupo — essa evolução é entendida de forma vertical. Assim, como demonstram as figuras 165 e 166 (ver Anexos, Apêndice *b*), as imagens, dentro de uma leitura vertical, devem ser encaradas da seguinte forma: as que se encontram no topo, ainda não envolvem as suas alterações finais, sendo que a figura 166 (ver Anexos, Apêndice *b*) já expõe as montagens prontas a serem colocadas no *website*. É importante referir-se, ainda, que houve um processo de comparação para ser desenvolvida uma evolução, que, no entanto, envolveu uma fase de exclusão (ver Anexos, Apêndice *b,* figura 167). Em todos os ficheiros PDS criados, com várias imagens em diferentes estados evolutivos, algumas, claramente, não seriam utilizadas; as imagens que se encontram na figura 167, constituem montagens que tinham alguma hipótese de serem utilizadas como imagens base para o livro de artista e que, no fim, acabaram por ser utilizadas, como será visualizado posteriormente. Uma última nota, referente à ordem de cada grupo de imagens, centrar-se-á no esclarecimento de que, como se pode observar na figura 168 (ver Anexos, Apêndice *b*), a ordem inicial de criação das montagens não corresponde, claramente, à ordem alterada no documento de comparação: esta alteração teve em consideração a disposição de cada grupo de imagens no *website*, mediante o uso de GIFs (pequenas animações) — que foram posicionados, nesta fase, tanto no início (Grupo 3) como no fim (Grupo 5); expondo-se, ainda, outro exemplo, o grupo que deveria ser colocado numa das páginas centrais do *website* seria o que teria a maior imagem (que ocuparia o fundo do ecrã — Grupo 2).

4.2.2 Entrada no livro de artista

Etapa n.º 1: inspirações que se interligam

O processo de desenvolvimento do livro de artista/*website* teve o seu início de forma semelhante ao das montagens fotográficas, centrando-se na procura de certas inspirações visuais, que ajudariam a criar o ponto de partida para uma consolidação estética do *website*.

Será necessário referir-se que as inspirações para todo o desenvolvimento do livro de artista tiveram, na sua maioria, uma base nas inspirações já previamente recolhidas para a etapa de criação das montagens — verificando-se isto através da implementação (de uma aproximação) da técnica de Vrba (ver Capítulo 3, figuras 48 e 49) — tanto as montagens como o *website* procuraram seguir o conceito de que uma imagem não estaria completa, na sua totalidade, sem o auxílio de outras, portanto, uma montagem não é definida por uma única imagem, mas sim, por um grupo; outro aspeto, retirado da estética de Vrba, define-se pela forma como as imagens se interligaram (em cada grupo) — através de elementos visuais — bem como a sua interligação com a página específica onde se encontram no *website*. Apesar de posteriormente, aquando da explicação sobre o desenvolvimento de cada página do livro de artista, serem apresentados exemplos, será pertinente clarificar desde já o uso de borboletas como elementos base para as interligações, quer entre montagens pertencentes ao mesmo grupo, quer entre montagem e página(s) de todo o *website*. O uso da borboleta, inspiração retirada das obras de Adam Fuss (figuras 118 e 119), adquire, no presente projeto, o simbolismo (universal) de liberdade. Assim como em Fuss, as borboletas implementadas apresentam uma estética que, por vezes, se pode definir como o negativo de uma imagem — uso de cores acromáticas: preto, branco, e escala de cinzas — na sua maioria.

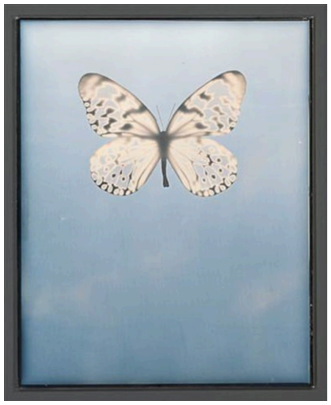




Fig. 118 (esquerda) - *For Allegra*, Daguerriótipo, Adam Fuss (2009), 25,4 x 20,3 cm, Baldwin Gallery.
Fig. 119 (direita) - *The Last Supper*, fotogravura, Adam Fuss (2014), 105,1 x 94 cm, Fraenkel Gallery, San Francisco.

Um outro ponto — a ambiguidade numa imagem — deve ser focado nesta fase: encara-se a borboleta como tendo dois significados universais: 1) metamorfose — transformação, significando mudança; 2) esta metamorfose engloba a saída do casulo, que por sua vez representa a ideia de liberdade. Por ambiguidade entende-se que uma imagem adquire dois ou mais significados através da sua composição; uma ambiguidade pode surgir nas montagens criadas, na medida em que o observador pode escolher encarar a borboleta dentro do

significado 1) ou 2), ou seja, está-se perante "Duas ideias apresentadas através de uma palavra (relacionadas por um contexto)"[55] (Russell Marshall & Phil Sawdon, 2016, p.181). Contudo, se tal acontecesse não seria pejorativo. Antes pelo contrário, pois a interpretação do conteúdo de cada montagem está a cargo do observador-utilizador. Tratando-se de um projeto de autorreflexão, o utilizador é encorajado a fazer uma interpretação o mais subjetiva possível — a implementação dos seus desejos, sentimentos e experiência de vida — de modo a rever-se em cada uma das imagens. Por outro lado, uma interpretação objetiva e "verdadeira" de uma imagem, desenvolvida com base em sonhos, envolveria o método da psicanálise, algo que não seria passível de ser realizado por qualquer indivíduo (Rose, 2001, p.103).

Outros artistas que seguem a linha de pensamento de Vrba — onde um conceito é transmitido por várias imagens (neste caso vários objetos) que, no seu conjunto, formam uma mensagem suscetível de ser entendida — são Jordan Bolton (figura 120), Luci Everett (figura 121) e Jacqueline O. (figura 122), constituindo, portanto, outra fonte de inspiração para a dada consolidação entre imagens e imagem-página (*website*).

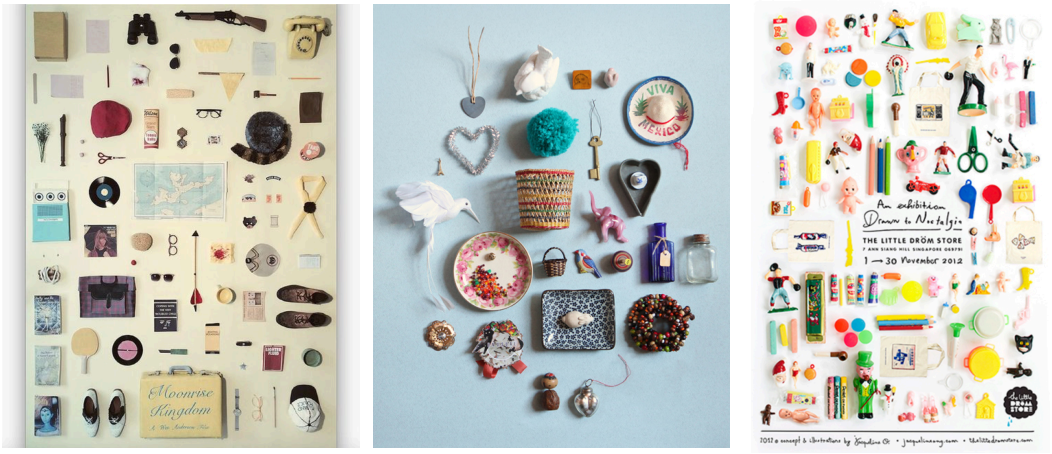


Fig. 120 (esquerda) - *Moonrise Kingdom*, parte da coleção Wes Anderson Prop prints, póster/fotografia, processo manual com manipulação digital, Jordan Bolton.
Fig. 121 (centro) - *Good Looking Things Next To Each Other - Small Inconsequential Objects*, processo manual fotografado, Luci Everett (2012).
Fig. 122 (direita) - Parte da exposição *Drawn to Nostalgia*, póster, processo manual com manipulação digital, Jacqueline O.

Duas notas importantes a serem referidas, são: 1) o facto de Vrba ser uma artista que trabalha puramente com meios analógicos, tal como Luci Everett. Já Jordan Bolton e

[55] "Two ideias given through one word (connected by context)"

Jacqueline O. apresentam uma técnica mista, juntando o analógico e o digital para a criação dos seus pósteres: a técnica de ambos deve ser encarada como mista, pois, ao contrário de Everett, estes dois artistas tiveram a intenção de criar algo digital; 2) os pósteres de Jacqueline O. têm grande relevância para a presente investigação e projeto, não apenas pela sua estética e técnica, mas pelo conceito que lhes é agregado: a artista procurou representar memórias da sua infância por meio visual, confirmando os vários argumentos, previamente explicados (ver Capítulo 2, através de Huyghe e presente capítulo, por Mondzain), acerca da necessidade da criação de imagens para o desenvolvimento de uma redescoberta pessoal, enfatizado-se a imagem como um meio terapêutico.

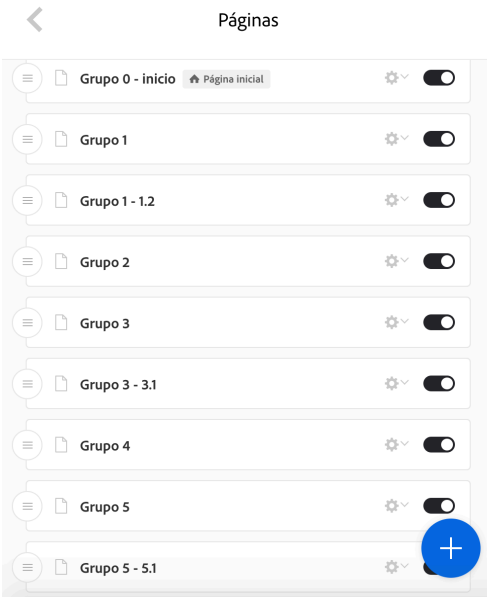
Etapa n.º 2: uma planificação simples, mas eficaz

A segunda etapa foi um ponto crucial, que permitiu um desenvolvimento mais rápido do *website*, onde se planificou — por semelhança ao método implementado na criação das montagens fotográficas — o posicionamento dos vários elementos, mas, neste caso, em vez de o mapa se destinar apenas a uma imagem, diz respeito à posição dos elementos numa dada página. A planificação permitiu a perceção de que imagens auxiliares deveriam ser desenvolvidas — imagens que interligam as imagens base de uma dado grupo à respetiva página onde se encontram — para uma maior coesão visual e transmissão mais clara da mensagem a ser passada; para além deste auxílio, o ponto mais importante que se conseguiu definir nesta fase centrou-se na forma como a interação observador-utilizador-*website* poderia ser realizada (ver Anexos, Apêndice *a*.1, figuras 154-163).

Todos estes aspetos, que se tomaram em consideração, em conjunto, proporcionaram a compreensão do tipo de orientação/leitura do próprio livro de artista. Nesta etapa, concebeu-se o início de uma transposição das características explicadas na análise de livros de artista para o *website*, de um formato analógico para um formato digital: 1) a necessidade de se delimitar, claramente, o início do *website* (*homepage*), sendo isto equiparado à capa de um livro; 2) o facto de as interações se darem, na sua maioria, através do movimento *scroll* (de uma página) e por *links* (imagem que dá acesso a outra página); 3) que os *links* principais deveriam ser de 3 tipos: 3.1) acesso a uma outra página referente ao mesmo grupo de imagens, 3.2) acesso à página que inicia um outro dado grupo, 3.3) a necessidade, mas igualmente, obrigatoriedade de o observador-utilizador poder ter, sempre, uma conexão direta com a *homepage.*

É, pois, necessária a compreensão de que todo o *website* foi produzido com base no seguinte: o utilizador teria de deter grande parte do controlo, como tal, deveria poder mover-se pelo *website* livremente, tendo acesso a todas as suas partes constituintes. As interações obrigam o observador a realizar uma ação, por mais simples que seja, sendo o "clicar" numa dada imagem ou fazer *scroll*, para alcançar mais informação — para além de lhe restituir algum controlo, permite que se elimine a atitude passiva, tão própria do observador do século XXI. A etapa seguinte explicará em maior profundidade a relação entre os *links* criados e as características analisadas previamente (ver Capítulo 3).

Etapa n.º 3: uma evolução atípica, o início, o fim e o meio



A terceira etapa destinou-se ao início, propriamente dito, do *website*; para tal, o passo base resumiu-se à colocação e ao posicionamento das várias imagens desenvolvidas na respetiva página que lhes fora atribuída — o *website* foi desenvolvido por grupos, para que as montagens pudessem ser mais facilmente introduzidas em cada página; por outro lado, este processo facilitou a contínua evolução do *website*, como demonstrado pela figura 123.

Fig. 123 - Esquema da organização de páginas por grupos - retirado do *website*, imagem da autora (2021).

3.1) Início: no que toca ao posicionamento dos diversos elementos criados, certos parâmetros provaram ser relevantes: a relação entre as várias imagens que se iria refletir, no conjunto, na estética e coesão visual da página; este ponto relaciona-se, diretamente, com o tamanho de cada imagem e ícone/*link* definido — desenvolvimento de uma hierarquia visual através da escala — importância dos elementos. Tal como para o desenvolvimento das montagens, como de qualquer outra imagem, os elementos foram colocados sob um fundo branco, na sua respetiva página (figura 124).



Fig. 124 - Início da criação do grupo 1, subgrupo 1.1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021).

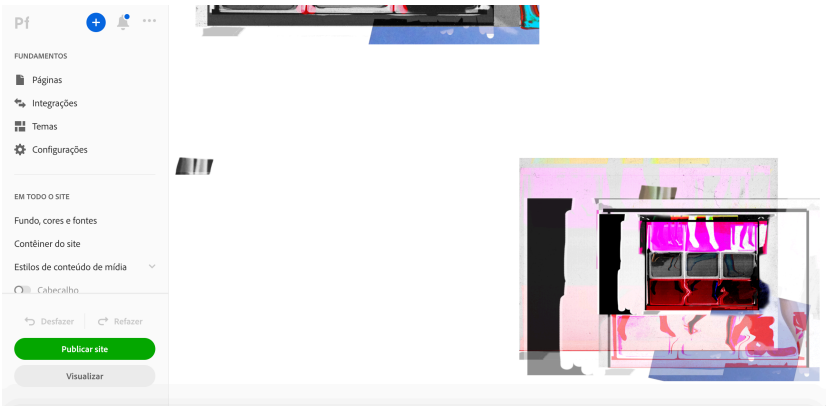


Fig. 125 - Início da criação do grupo 1, subgrupo 1.1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021).

Neste exemplo particular (figura 124), o observador-utilizador consegue visualizar uma imagem que inicia a dada página, em conjunto com dois ícones/*links* — a imagem base torna-se, pelo seu tamanho, mais importante que os ícones.

3.1.1) Aprofundando-se, ainda, uma explicativa acerca do presente exemplo, relativo ao grupo 1, e como explicado acima, delimitaram-se três tipos de *link* específicos: 1) olhos — acesso a páginas de diferentes grupos (figuras 124 e 125), 2) relógio — acesso à segunda página do mesmo grupo (figura 125), 3) ícone específico, dentro da estética de um dado grupo, que permite acesso à *homepage* (figura 129); contudo, durante o desenvolvimento do *website*, achou-se pertinente a criação de um *link* para que o observador-utilizador pudesse, aquando da visualização de uma segunda página dentro de um certo grupo, voltar à primeira página, ou seja, à página anterior: como tal, assume-se um 4) ícone para voltar atrás (figura 130), que, por semelhança ao ícone tipo 3), varia de acordo com o visual de cada página/grupo.

Exemplos de *links* (caso específico):

Tipo 1)

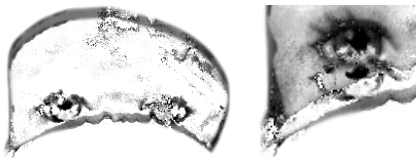


Fig. 126 (esquerda) - *Link* de acesso ao grupo de imagens 2 e 4 - grupo 1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021).
Fig. 127 (direita) - *Link* de acesso ao grupo de imagens 3 e 5 - grupo 1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021).

Tipo 2) Tipo 3) Tipo 4)

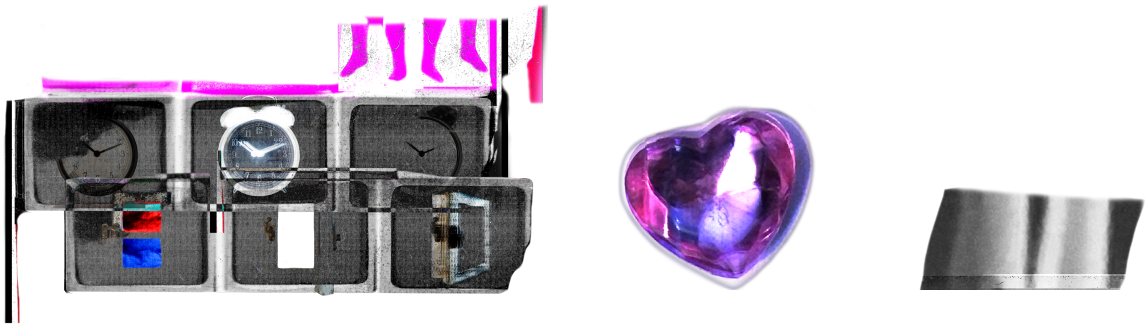


Fig. 128 (esquerda) - *Link* de acesso à segunda página do mesmo grupo - grupo 1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021).
Fig. 129 (centro) - *Link* de acesso à *homepage* - dentro do grupo 1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021).
Fig. 130 (direita) - *Link* para voltar atrás - dentro do grupo 1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021).

3.2) Desenvolvimento: seguindo o posicionamento relativo às diferentes imagens base, englobando os ícones já criados, encontra-se o passo que dirá respeito, como o próprio nome indica, ao desenvolvimento de cada página dentro do *website* — à evolução dos diferentes elementos propostos (neste caso imagens auxiliares e ícones), tendo em consideração o seu comportamento aquando da sua relação com as imagens base. A evolução deu-se, maioritariamente, ao nível das cores utilizadas nesses mesmos elementos, que, por questões visuais, tiveram de ser alteradas de modo a auxiliarem uma coesão visual (figuras 131 e 132). Esta fase destinou-se, ainda, à tão importante interligação entre os diferentes elementos com a página onde se encontram inseridos: esta relação, tão intrínseca, acabou por dar respostas às hipóteses, previamente propostas, acerca da moldura de uma imagem digital.

Exemplos de alterações/melhorias:

Tipo 1 - (fundo):

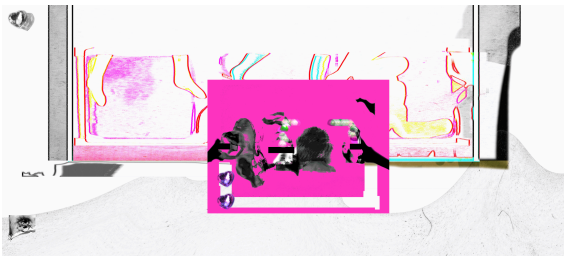


Fig. 131 - Evolução grupo 1 - início de página - exemplo retirado do *website*; versão final do início de página, antes das alterações finais, imagem da autora (2021).

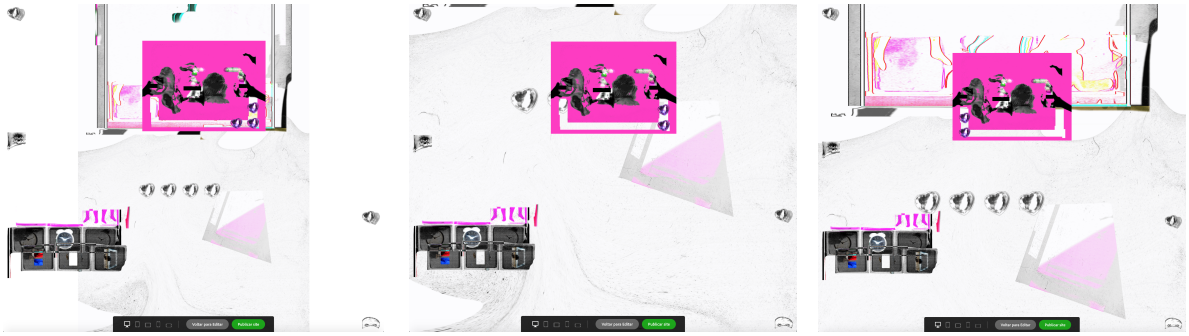
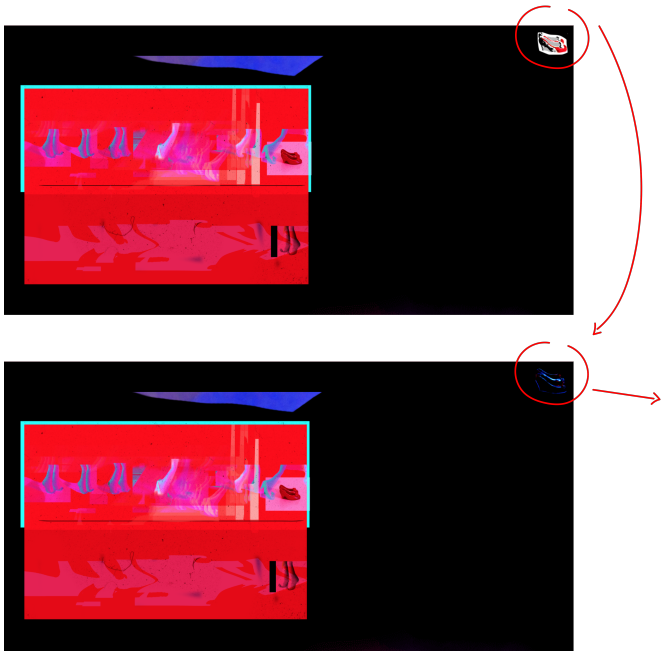


Fig. 132 - Evolução grupo 1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). Esta evolução deu-se ao nível do fundo, onde o mesmo sofreu as alterações necessárias para poder interligar-se, de forma mais correta, com as restantes imagens.

Tipo 2 - (cores e local):



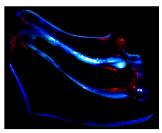


Fig. 133 (esquerda) - Evolução 2 - início de página - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). Esta evolução exemplifica certas alterações relacionadas com cor; neste caso particular, optou-se por utilizar o *link*/ ícone (sapatos) numa cor mais escura para poder ser "confundido" com o próprio fundo da página: em todo o *website* existe um jogo entre observador-utilizador-livro/*website*: este jogo dá-se ao nível das diversas interações, contudo, o observador começará, ao longo das páginas, a entender um padrão, no que toca aos ícones/ *links*. Desse modo, nesta página, esse padrão torna-se mais difícil de ser identificado.

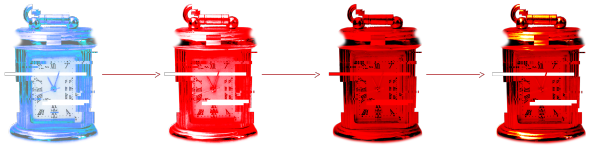
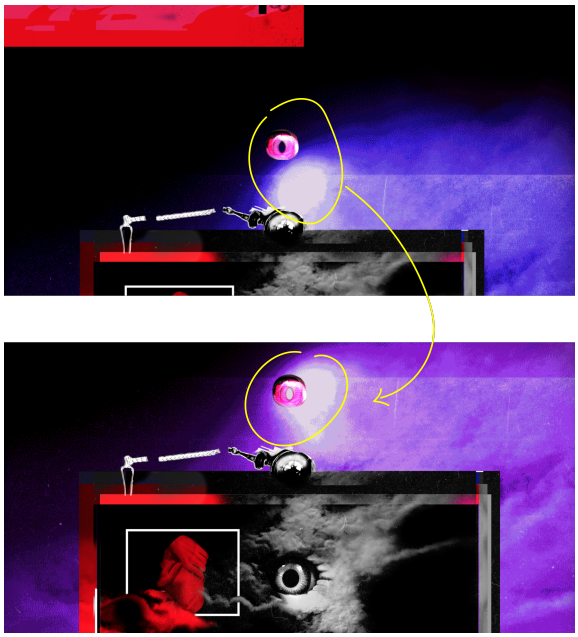


Fig. 134 (esquerda) - Evolução do *link* de acesso à segunda página do mesmo grupo - grupo 3 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021).

Optou-se por se expor o presente exemplo nesta fase, de modo a entender-se que os diferentes *links* desenvolvidos podem partir, ou não, de imagens base: sendo um ícone/imagem nova. A presente figura expõe uma evolução mais detalhada das alterações que um *link* ou outro elemento pode sofrer (evolução compreendida da esquerda para a direita) — a necessidade de uma relação entre a cor do *link* com o resto dos elementos da página.

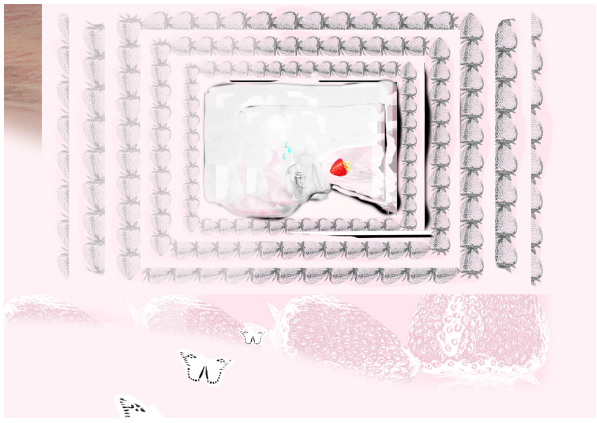
Tipo 3 - (local dos elementos - relação imagem - página):

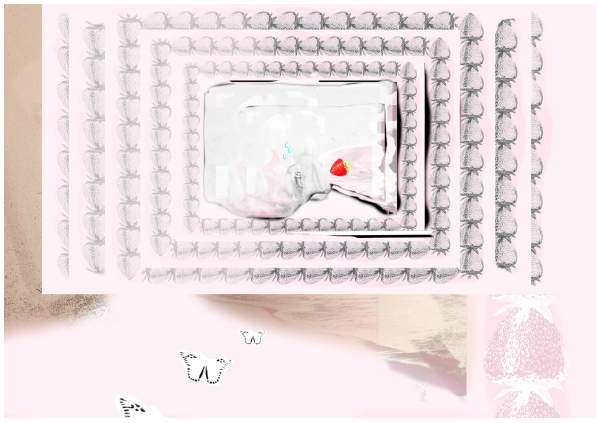


1) A presente fase conta, ainda, com certos ajustes acerca do posicionamento de imagens (figura 135), que por sua vez se relacionam com uma correta interligação imagem-página.

Fig. 135 - Evolução grupo 2 - parte da página - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). Esta evolução pode ser considerada um dos exemplos que clarifica, rapidamente, onde as alterações propostas se tornaram como que uma obrigação para se interligar a imagem com a sua página de inserção.

2) No que toca à relação imagem-página, ligando-se com as questões da moldura de uma imagem digital, o ponto que se teve em consideração — e com o qual se pôde desenvolver dois tipos de experiências específicas — foi o próprio fundo da página, onde as imagens base, as auxiliares e/ou os ícones/*links* se fundem com o fundo, fazendo com que a distinção entre fundo e imagem seja difícil de ser percetível para o observador:







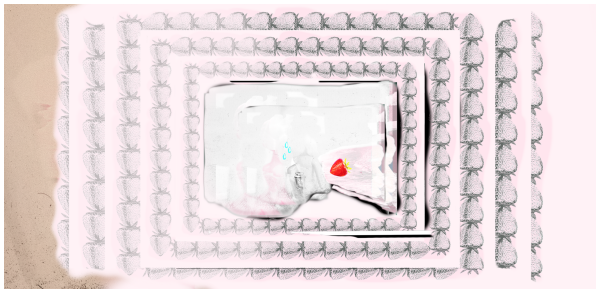


Fig. 136 (acima e esquerda) - Evolução grupo 3 - 3.1 - parte da página - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). Nesta evolução, procurou-se criar a melhor fusão entre a imagem base (cena personagens com morango) e o fundo. Inicialmente, a imagem ocuparia o ecrã na sua totalidade, no entanto, após uma maior reflexão, achou-se pertinente que o início desta página tivesse um fundo que se pudesse interligar, diretamente, com o resto dos elementos nesse mesma página; a interligação dá-se através da cor, a par com certas partes da imagem tratadas para fundo — neste caso, a fusão pode ser observada na margem esquerda e parte inferior da imagem.

Fig. 137 - Evolução grupo 3 - início de página subgrupo 3.1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021).

2.1) Seguindo a presente explicação sobre as várias mutações que o fundo de cada página necessitou de sofrer para que uma fusão eficaz pudesse transparecer aos olhos do observador-utilizador, centremo-nos agora num outro exemplo: a segunda experiência, relativa ao fundo, fez-se no grupo 4 pelo uso de um GIF (imagem animada) como se fosse uma imagem base; esta segunda proposta proveio dos projetos de Tyler Spangler (figura 138), onde este apenas desenvolve uma pequena animação para uma parte da imagem (clicar em cima da figura 138, em seguida clicar em play).

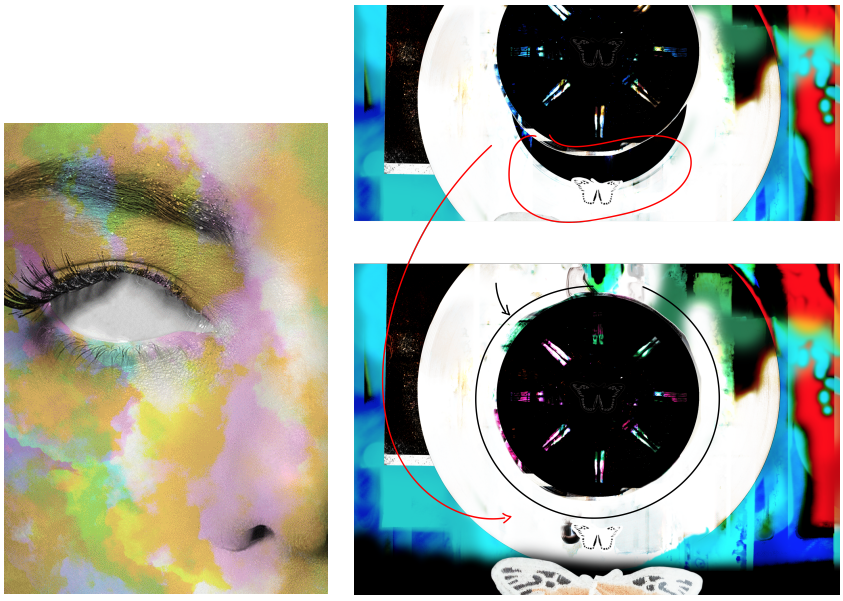


Fig. 138 (esquerda) - Montagem fotográfica, GIF, Tyler Spangler (2020).

Fig. 139 (direita) - Evolução grupo 4 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). O uso de uma animação será outra opção para que uma imagem base possa ou não separar-se do fundo — entende-se que o conceito de Spangler terá sido tratado a uma maior escala no *website*, na medida em que, nos projeto de Spangler, não se pode concluir ao certo se se trata de uma imagem ou de um GIF (figura 138), pelo que no *website* foi implantado o mesmo tipo de pensamento: será uma imagem separada de um fundo? será uma imagem ou GIF ? ou não existirá fundo, tratando-se apenas de um GIF em grande escala ? neste caso, ao separar-se o GIF do fundo, assume-se uma moldura que circunda a animação, separando-a do fundo e do resto dos elementos dentro dessa página — constituindo a primeira moldura; uma segunda moldura define-se pela moldura proporcionada, então, pelo fundo; a terceira e última moldura é a própria margem do ecrã, do dispositivo digital.



Fig. 140 - Palavras-chave retiradas do *website* de Tyler Spangler, relativas ao GIF da figura 138. O artista usa a palavra "colagem", neste caso digital, assim como a denominação GIF; portanto, a imagem desenvolvida pode adquirir uma como ambas as designações, enfatizando a dificuldade acima expressa.

Um último ponto, que deve ser acrescentado, assenta na necessidade da concretização de pequenas alterações, relativas ao posicionamento de alguns elementos, como é exposto, de forma clara, na figura 139.

3.2.1) Um caso de liberdade no observador-utilizador: durante a etapa de desenvolvimento do *website*, e como terá sido explicado no início deste capítulo, foram, ainda, desenvolvidas questões sobre a forma como o criador pode restituir a liberdade que o observador, outrora, perdera; para que tal fosse possível, explicou-se, acima, a necessidade de cada grupo de montagens ter uma associação/interligação, através de *links*, com outros grupos, páginas e subsequentemente permitir que o utilizador tivesse liberdade de navegação por todo o livro de artista. No entanto, esse ponto foi ainda tratado, envolvendo a mesma abordagem, mas contendo certas alterações: nesta fase proceder-se-á à explicação visual do grupo 0 — a *homepage*, o início do *website* — equiparando-se ao início de um livro de artista (inspirado pelas figuras 61 e 62) — e a sua interligação com o último grupo — subgrupo 5.1.

1) Inspiração para o grupo 0: Será, igualmente, pertinente uma explicação de que o grupo 0 foi o último a ser desenvolvido visualmente: este grupo representa uma fusão de todas as características retiradas dos casos de estudo e outros artistas de inspiração, que já teriam sido implementadas no resto do *website*. A *homepage* pode ser encarada como a página que ilustra,

de forma mais clara, o conceito visual utilizado em todo o projeto: a entrada no imaginário dos sonhos: esta entrada é feita através de um espelho — o fundo da página — onde todos os elementos estão contidos nesse género de portal, prontos para que o observador-utilizador os alcance por meio de um "clique". Através da seguinte figura 142, compreende-se que o subgrupo 5.1 possibilitou, bem como o filme *Alice through the looking glass*, a ideia visual que originou o grupo 0 — pelo uso de espelhos e do reflexo. Para além destas duas referências, Tyler Spangler encontra-se como um terceiro artista de inspiração, pelas suas várias montagens que englobam a utilização e manipulação de fotografias do céu:

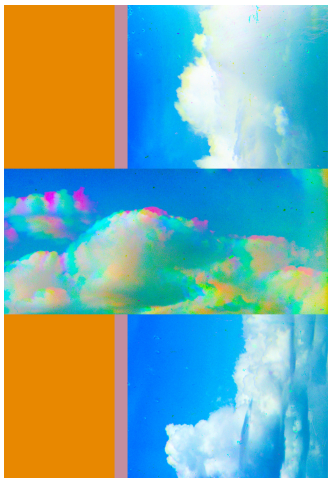


Fig. 141 - Montagem fotográfica, Tyler Spangler (2019)

2) Grupo 0 vs Grupo 5.1:

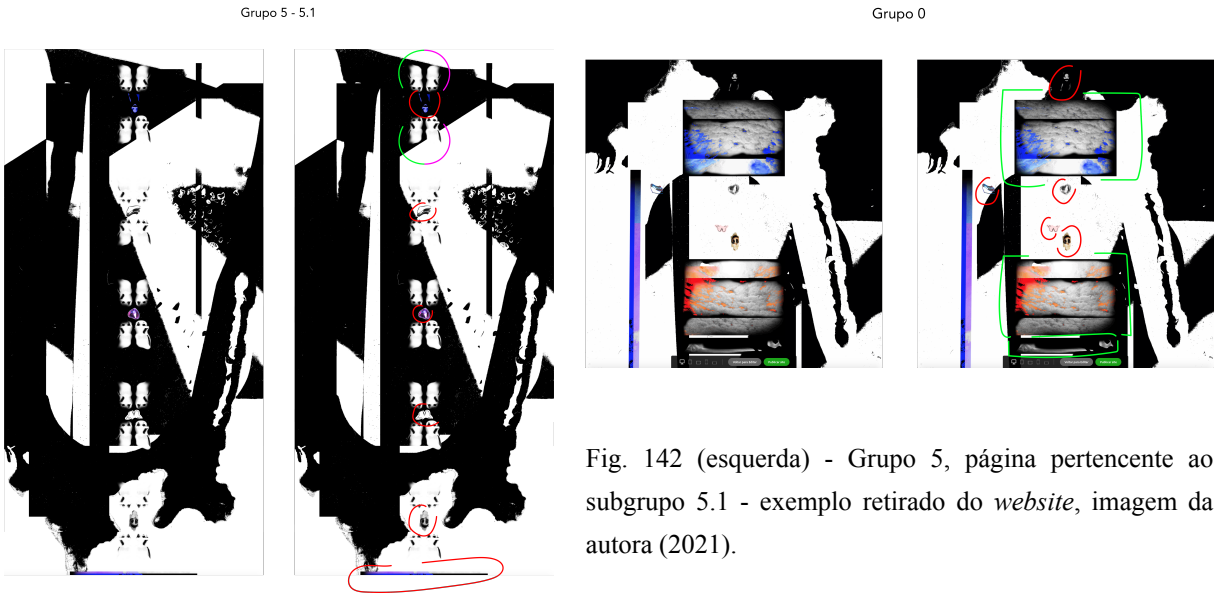


Fig. 142 (esquerda) - Grupo 5, página pertencente ao subgrupo 5.1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021).

Fig. 143 (direita) - Grupo 0 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021).

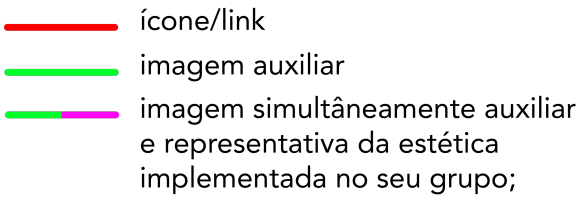


Fig. 144 - Legendas auxiliares para leitura das figuras imediatamente acima, imagem da autora (2021).

Como indica a própria legenda (acima), estes dois esquemas apresentados são exemplos completos dos vários elementos constituintes de cada página, dentro do *website* desenvolvido. A vermelho encontram-se os vários *links* (que irão permitir um redirecionamento para outras páginas); a verde, as imagens auxiliares, que, mesmo não fazendo parte das montagens base, auxiliam, como defendido previamente, uma compreensão das próprias imagens base, permitindo, ainda, uma ligação destas com o fundo onde se inserem; a verde e roxo referem-se as imagens que são consideradas auxiliares, mas que, tratando-se de uma segunda página de um dado grupo (p. ex.: 5 e 5.1), acabam por criar uma interligação com a página anterior — coesão visual dentro do mesmo grupo.

O conceito utilizado para ambos os grupos em questão (0 e 5.1) centra-se num controlo por parte do observador, promovido pela disponibilização de um menu: encara-se, neste caso, como menu um conjunto de *links* que possibilitam uma livre navegação entre páginas — cada *link*, assim como no resto dos diferentes grupos, define-se pelo uso de uma dada imagem que representa visualmente um dado grupo — daí o uso da denominação ícone a par com *link*. Este menu acaba por ser, igualmente, um género de galeria, na medida em que o observador-utilizador tem um vislumbre estético dos vários grupos que constam no *website*, portanto, de todo o projeto: a ideia surgiu com base nas várias características analisadas que formam um livro de artista (ver Capítulo 3). Enfatizando-se esta ideia, de controlo vs liberdade, o grupo 0 e subgrupo 5.1 foram desenvolvidos para serem o reflexo um do outro: o observador, ao chegar à página 5.1, pode encará-la como sendo a última do *website*/livro, no entanto, foi providenciado um *link* de interligação com a *homepage*, assim como com outras partes do livro — deste modo, o *website* acaba por ter ou não um fim estipulado, sendo este definido pelo observador. A ideia de reflexo — por parte dos espelhos no fundo: reflexo vertical, a par com uma oposição de cores nos ícones/*links* (os que estavam a cores no grupo 0 passaram a uma escala de cinzas no subgrupo 5.1) — expressa-se pelo facto de o fim poder ser o início fazendo, então, com que o início seja um possível fim. Cabe ao observador escolher qual dos

dois grupos — imagens — é um reflexo e qual não o é, qual o início e o fim, a ilusão e a verdade ou ainda se há possibilidade de existir uma ilusão.

Como explicado anteriormente, o fundo de ambas as páginas dos grupos em questão serve de elemento de ligação entre ambos; contudo, outro elemento teve, obrigatoriamente, de ser criado: na *homepage* não existe um *link* que a interligue com o subgrupo 5.1, o que poderia eliminar todo o conceito de reflexo e controlo acima desenvolvido. Como tal, essa alteração/ melhoria será exposta seguidamente na etapa final do processo criativo.

3.3) Finalização: uma última etapa definiu-se pela criação de um documento semelhante ao desenvolvido para as montagens fotográficas: um documento de comparação, neste caso entre as vária páginas do *website*, de modo a entender-se que alterações deveriam ser realizadas; esta comparação proporcionou uma perceção geral de todo o *website*, indicando de forma clara e rápida que elementos deveriam ser melhorados e/ou criados para que todas as páginas, de alguma forma, estivessem interligadas visualmente; esta interligação não foi feita de forma clara/brusca, já que cada grupo de montagens trata um sonho particular, contudo, todos os sonhos escolhidos detêm um ponto em comum: foi esse ponto que originou a necessidade não apenas de uma coesão visual, mas, também, de uma pequena interligação entre páginas.

3.3.1) Exemplos de alterações/melhorias: na sua maioria, as alterações centraram-se na adição de pequenos elementos de interligação entre páginas, como exemplificado pelas seguintes figuras:

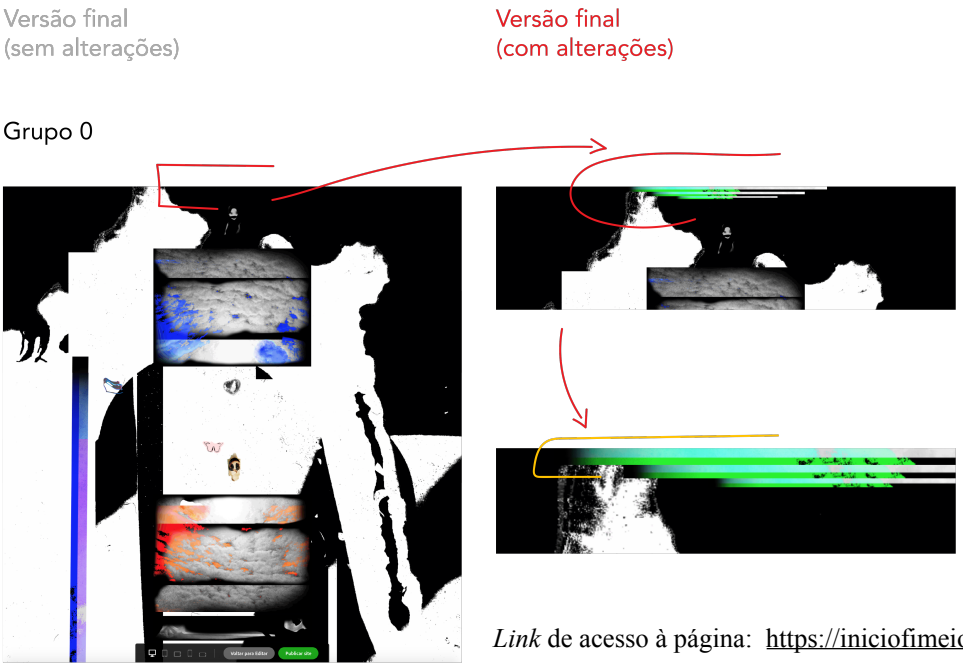


Fig. 145 - Grupo 0 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021).

Link de acesso à página: https://iniciofimeio.myportfolio.com/

As alterações recaíram na colocação das barras/GIF colorido na parte superior da página — assinalada a laranja encontra-se a barra que serve de *link* de interligação com o subgrupo 5.1 (questão que ficou por resolver em 3.2). As barras, por sua vez, por serem o mesmo elemento utilizado na parte inferior em 5.1, fazem com que o observador, aquando da navegação na página deste último grupo, entenda que tipo de *link* o pode redirecionar para a *homepage*, se assim desejado (Figura 145). Um outro exemplo que clarifica estas alterações diz respeito ao subgrupo 3.1 e a sua interligação com o grupo 4:



As melhorias deram-se, neste caso e tratando-se do subgrupo 3.1, na adição das barras verticais coloridas — cores que remetem para o início da página do grupo 4; estes elementos acabam por proporcionar, mais uma vez, a interligação entre páginas; no entanto, agregada a estes novos elementos, surgiu uma alteração do fundo, por razões estéticas, e igualmente, para que a página tivesse um pouco mais de informação visual. Os diversos pontos/etapas, explicadas acima, culminam, então, nos dois pontos principais que ajudam a definir a essência de um livro de artista: ordem e interação; os seguintes pontos a serem focados serão uma compilação e explicação das diferentes características, que surgiram pela transposição da essência de um objeto de formato analógico para digital — de um livro de artista para um *website* "de artista".

Fig. 146 - Subgrupo 3.1 (esquerda) e grupo 4 (direta) - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso ao subgrupo 3.1: https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-1

4.3.3 Um *website* "de artista"

Após a extensa pesquisa e análises elaboradas, chega a fase em que é necessária e imperativa uma reflexão acerca do objeto que resultou das várias questões e hipóteses inicialmente levantadas. A seguinte análise teve por base as várias características enumeradas no Capítulo 3 (ver A identidade no livro de artista). Será igualmente importante compreender-se que o modo de análise, implementado seguidamente, sofreu certas alterações, mediante o que terá sido previamente exposto; como tal, a ordem das características, que constituem um livro de artista, foi modificada mediante certos parâmetros poderem ser, agora, associados a outros.

1) Fator ordem | organização:

Por razões de legibilidade, o exemplo de esquema de ordem/leitura do website — leitura vertical — encontra-se, apenas, em Anexos, Apêndice *b*.1 (figura 169).

1.1) Ordem: este fator diz respeito, portanto, e neste caso, ao formato do website e ao tipo de leitura proporcionado por este — o que engloba o seu formato, bem como a composição de cada página. Verifica-se que o website foi desenvolvido com um formato/estrutura com um ênfase vertical — esta característica demonstra-se, principalmente, pelo uso de *scroll*, onde o observador-utilizador é obrigado a fazer uma leitura de cima para baixo (inspirado pelo projeto de Bridgette Mills, figura 50). Ao longo da análise desenvolvida e proposta no capítulo 3, dentro dos livros de artista, pensou-se se haveria alguma possibilidade de se juntarem os diferentes formatos encontrados — vertical, horizontal e circular — no website: a resposta a esta questão centrou-se no uso de *links* que permitem o observador aceder a outras páginas, acentuando uma certa horizontalidade no website (característica inspirada, principalmente, pela obra de Ivana Petan, figura 51). A figura imediatamente abaixo clarifica, de forma esquemática, a ordem desenvolvida.

O maior desafio provou ser a criação de uma ordem circular (entendido pela obra de Sarah Morphet, figura 53) — no entanto, a solução encontrou-se através da interligação entre o grupo 0 e subgrupo 5.1 (como explicado previamente). Ao criar-se uma conexão entre o início e um possível "fim" do website, juntam-se, claramente, a primeira e última página de um livro, o que apenas pode resultar num formato que se define por ser, não apenas vertical, mas sim uma elipse vertical:

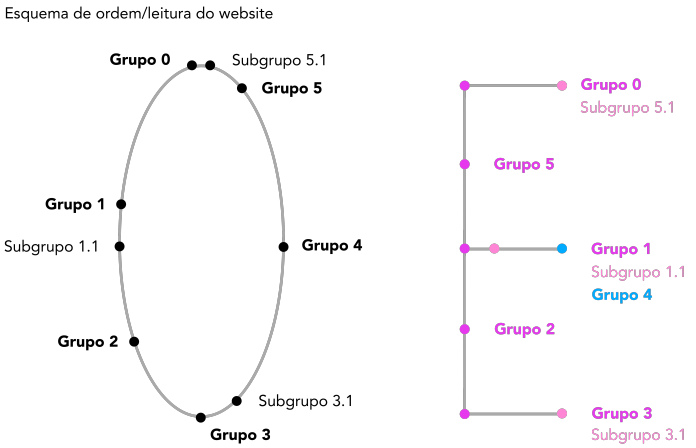


Fig. 147 - Esquema 2 de ordem/leitura do website, imagem da autora (2021). A leitura vertical exposta de forma elíptica (esquerda) e vista de frente (direita): como o observador-utilizador perceciona o *website*. Imagem de maior dimensões em Anexos, Apêndice *b*.2.

1.2) Início - fim - meio: a peça desenvolvida por Morphet acabou por ser a mais intrigante para a presente pesquisa e projeto, levantando outras possibilidades de criação do website, nomeadamente, acerca da necessidade, ou falta desta, de um início e fim — o que provou estar, ainda, relacionado com a característica, previamente explicada, do uso de uma capa e contracapa no livro de artista.

Tratando-se de um website, seria impossível a sua criação sem uma *homepage*, portanto, página inicial — demarcando, claramente, o início deste objeto digital, equiparado ao início de um livro e ao respetivo uso de uma capa. A necessidade de um fim acabou por ser um ponto que poderiam ser, na sua essência, arbitrário; o desejo de se restituir alguma liberdade ao observador-utilizador, a qual se encontra agregada a um certo controlo, resultou numa *homepage* (primeiro grupo) e numa possível página final (último grupo) com um menu que possibilita uma livre navegação por todo o website; um menu colocado no último grupo pode levar o utilizador a encarar essa mesma página (subgrupo 5.1) como a última, pondo termo a esta experiência de navegação, ou, por outro lado, o utilizador tem, ainda, a hipótese de "clicar" num dos vários ícones, podendo iniciar, de novo, a experiência a ser proporcionada — começando, de novo, na *homepage*. A proposta desenvolvida recai no seguinte: o observador deve ser ele próprio a delimitar o fim do objeto, pois, tratando-se de um menu, a página 5.1 está interligada com outras partes do website — um início será definido, através de uma leitura vertical, como a página que está acima de todas, contudo, o meio e o fim interligam-se e modificam-se a gosto do utilizador — trata-se pois de uma estrutura onde as seguintes possibilidades são passíveis de se tornarem reais: 1) início - meio - fim (fim = página 5.1); 2) início - "fim" ("fim" = página 5.1) - meio (meio = final propriamente dito: p.

ex.: página grupo 3) e ainda, 3) início - "fim" ("fim" = página 5.1, tornando-se, deste modo, no miolo do website) - início (final propriamente dito, voltando-se à *homepage*).

1.3) Tipos de interligação: os diferentes tipos de interligação, desenvolvidos no website, definem-se por uma junção entre as várias interligações passíveis de serem criadas: entre páginas, entre imagens e entre imagem-página: terá sido o rápido entendimento de uma necessidade de coesão visual, que resultou numa fusão dos diferentes tipos de interligações existentes. Ao longo do presente documento, foi explicada a inspiração pelo projeto de Ekaterina Panikanova (figura 55), onde várias imagens resultam numa imagem final, ou seja, num todo. Por semelhança, no presente projeto, as várias montagens desenvolvidas, no seu conjunto, formam um grupo de imagens que remetem para um sonho, uma ideia; este conceito e técnica foram, ainda, implementados no desenvolvimento do website, pela existência de certos grupos que foram idealizados para serem colocados em duas páginas distintas, enfatizando a ideia de que uma parte cria um todo.

1) Tratando-se de uma análise do geral para o particular — partindo da justificação de que uma interligação base entre páginas se dá pelo tema, devendo este ser constante entre todo o projeto/website — a interligação em questão resultou no uso de determinadas cores e elementos (figura 148) em toda a página, que permitiam a relação desta com a página seguinte — tratando-se do mesmo grupo ou de um diferente:

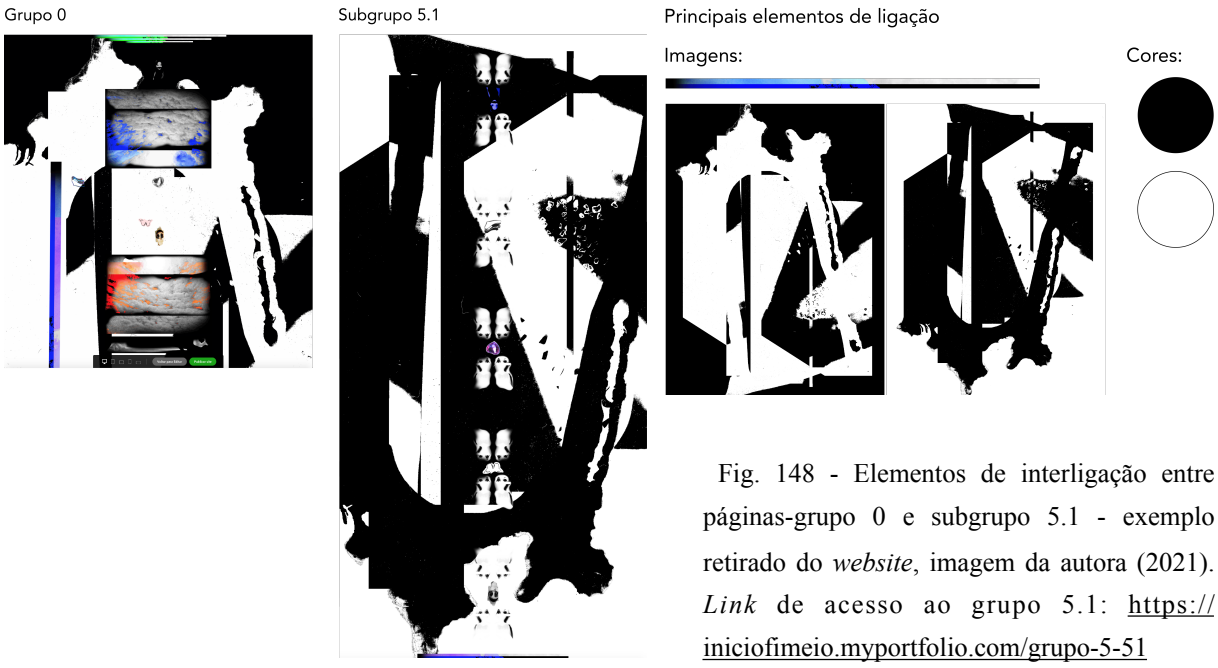


Fig. 148 - Elementos de interligação entre páginas-grupo 0 e subgrupo 5.1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso ao grupo 5.1: https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-5-51

2 e 3) Os outros tipos de interligação desenvolvidos dizem respeito à ligação imagem-página e entre imagens. Estas duas ligações, em particular, encontram-se intrinsecamente relacionadas, daí a sua explicação em conjunto: a interligação entre imagens influencia, diretamente, a interligação entre imagem-página. Assim como no exemplo demonstrado acima, as técnicas base utilizadas foram clarificadas ao longo da explicação do processo criativo, tendo o seu fundamento na coordenação entre cores e formas/elementos. Por outro lado, encontram-se, ainda, 1) o ajuste entre imagens (base, ícones e auxiliares) para com o fundo da sua página de inserção: relação imagem-página, assim como 2) os ajustes entre o posicionamento das imagens e as margens entre estas: relação entre imagens. Veja-se, então, os seguintes exemplos:

Grupo 1



Subgrupo 1.1



Fig. 149 - Exemplo de interligações possíveis - páginas grupo 1 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso ao grupo 1: https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-1 . Acesso ao grupo 1.1: https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-1-12

Grupo 4

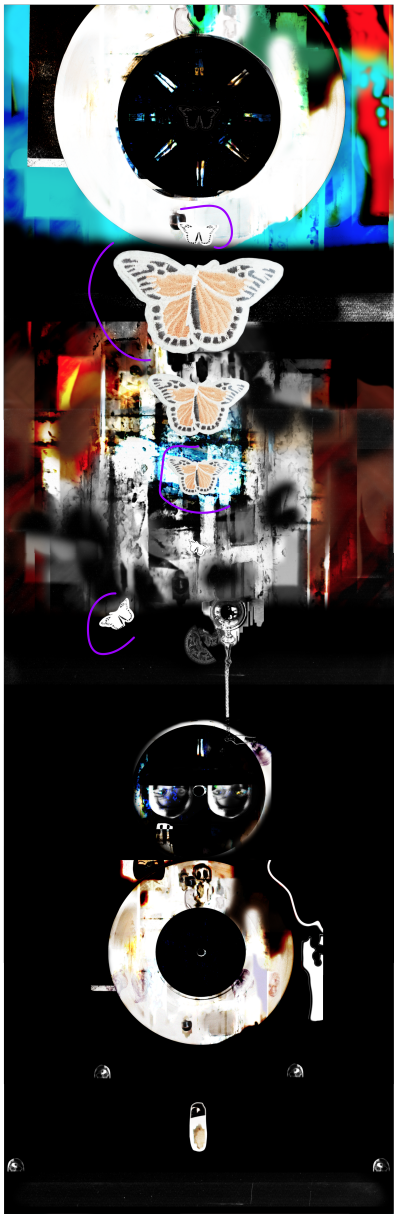


Fig. 150 (direita) - Exemplo de interligações possíveis - grupo 4 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso à página: https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-4

Por já se ter iniciado a apresentação dos presentes exemplos, sem se ter exposto a(s) página(s) na sua totalidade, considerou-se correto completar-se, nesta fase, a visão total dos mesmos. As figuras imediatamente acima exemplificam, de forma clara, estes três tipos de interligações criadas, onde se dá uma fusão entre imagem e o seu fundo, tratando-se as questões da visibilidade da moldura — instigadas pelo projeto de Lisa Kokin, *Loss of Voice* (figura 63) — passando pelo uso de certos elementos relacionados entre si, proporcionando um sentimento de coesão visual e de pertença (ao mesmo grupo), à ordem definida para as imagens, que se transpõe de uma página para a outra (figura 149), transmitindo uma certa estabilidade entre os vários elementos. Entende-se, igualmente, nestes exemplos apresentados, a leitura vertical anteriormente defendida — ordem vertical, bem como a técnica de interligação entre páginas (de grupos diferentes), pela repetição de determinados elementos específicos (figura 150, parte selecionada a roxo): uso da borboleta ao longo do *website*. A borboleta acaba, então, por constituir a última técnica de interligação entre páginas — podendo ser equiparada às obras de Kokin — utilização da linha vermelha.

2) Fator interação:

2.1) O "clique": um dos principais fatores, que são passíveis de serem transpostos de um objeto analógico para um objeto digital, será a equiparação do carregar — o "clique" numa imagem — ao toque do livro, do material. O observador-utilizador, ao clicar num dos ícones/ *links* e ou fazer *scroll* (numa página), acaba por executar a simples ação de tocar no próprio *website*, portanto, de tocar no livro de artista. Contudo, deve mencionar-se uma importante nota acerca deste fator: é imperativo o entendimento de que um objeto analógico nunca poderá ser igualado a um objeto digital, sendo o mesmo válido numa vertente oposta; como tal, um dos fatores que não provaram ser possíveis de serem recriados, no *website*, terá sido precisamente a marca do manuseamento, a marca que o objeto adquire com o passar do tempo. Recorde-se, igualmente, conforme anteriormente discutido, o facto de uma imagem digital poder sobreviver ao tempo por não ter um corpo material — este argumento constitui a justificação e confirmação inicial de que o presente fator não poderia ser recriado no livro de artista digital.

2.2) Uma visão geral: a recriação deste fator provou ser um desafio, na medida em que, num dado *website*, a maioria da informação está "escondida" e necessita de ser acedida por meio de *links*, opondo-se à característica que auxilia e se destina à exposição de informação,

pronta e simultaneamente — proporcionando uma "visão geral" de todo o conteúdo do livro ao observador. A solução desenvolvida já foi explicada ao longo deste capítulo, sendo igualmente exemplificada: o uso de um menu (na *homepage* e subgrupo 5.1) que é simultaneamente uma galeria: o menu acabou por ser um conjunto de imagens que representam, esteticamente, o grupo a que estão interligadas (por meio de *links*). Mais uma vez, uma solução simples foi implementada. Recorde-se o facto de todas as ações e interações, que o observador executa num livro de artista analógico, serem igualmente simples.

3) Imagens "escondidas": a seguinte característica que foi analisada, como fazendo parte da interação de um livro de artista — constituindo um dos fatores mais interessantes de serem recriados num *website* — foi a "imagem escondida"; este fator — inspirado pelo projeto de Juanan Requera (figura 66) — assim como o fator explicado acima, centram-se na execução de uma ação básica por parte do utilizador: a solução utilizada no *website*, para recriar o desdobrar das páginas de um livro de artista, foi a uso de *scroll*: o *scroll* permite acesso a informação que, como o nome indica, estaria escondida do observador.

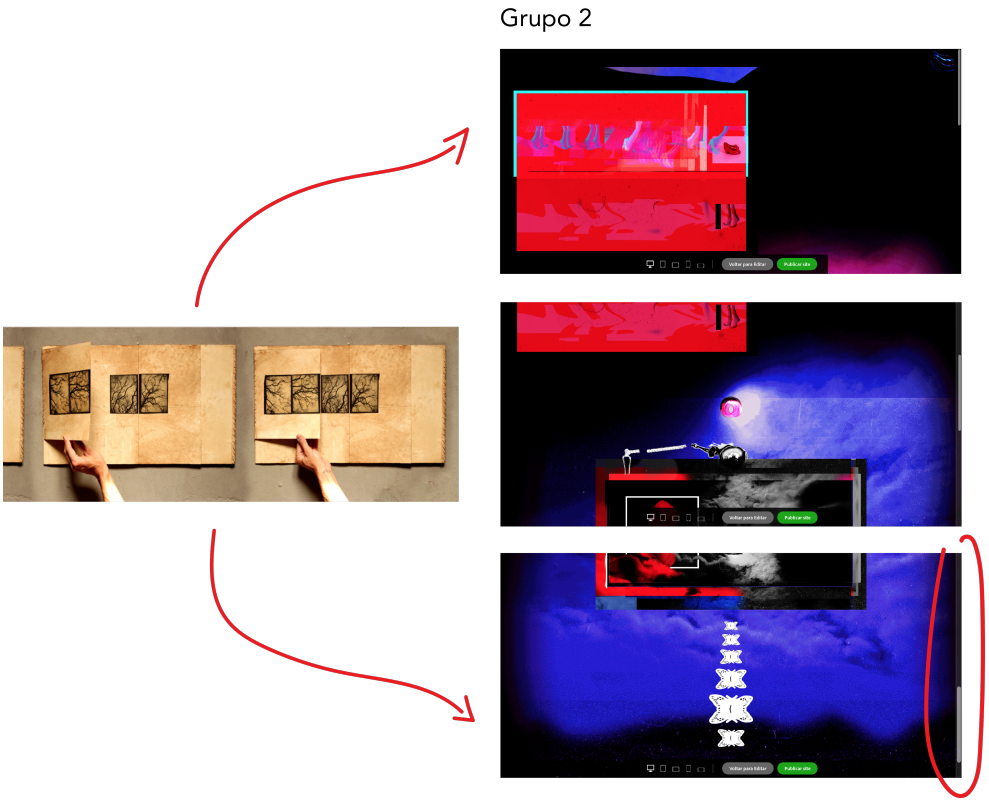
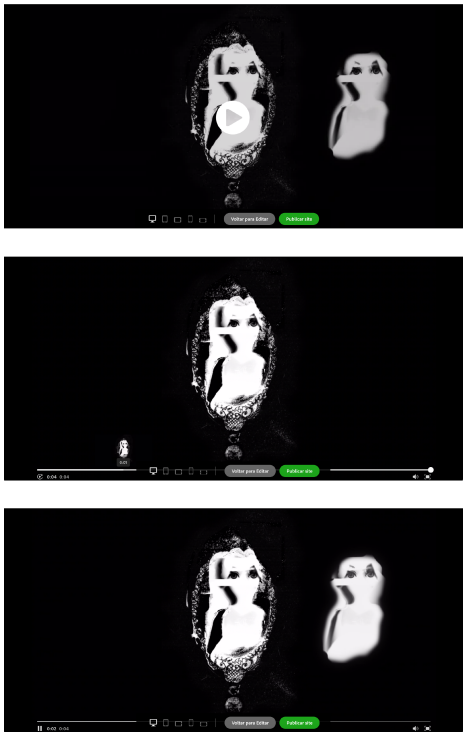


Fig. 151 - Exemplo de equiparação para imagens "escondidas" - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). À esquerda encontra-se o projeto de Requera, à direta a página relativa ao grupo 2.

3.1) Pode, ainda, ser integrada na presente categoria de imagens "escondidas", uma outra característica de certos livros de artista — o método *pop-up*. Terá sido explicado previamente, no capítulo 2, o problema de a imagem digital perder a sua essência aquando da tentativa da reprodução de algo em 3D, o que entraria em conflito com o método *pop-up*, precisamente, pela tentativa de este utilizar 3D; como tal, esta característica — por não ser comum a todo os livros de artista e por entrar em conflito com certos argumentos explicados anteriormente — foi uma das primeiras a ser tomada em consideração para o desenvolvimento do *website*.

Grupo 5



A solução foi alcançada imediatamente — a colocação de um vídeo (figura 152), em que o utilizador necessita de fazer *play* para aceder à informação contida neste tipo de imagem em movimento — mas apenas provou ser mais eficaz pelo uso simultâneo de GIFs em certas páginas pertencentes a outros grupos.

Fig. 152 - Implementação de vídeo no *website* - início de página grupo 5 - os três estágios de um vídeo - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso à página: https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-5

A ação do desdobrar de páginas, para se aceder à imagem em 3D (no caso dos livro *pop-up*), será equiparada à ação de *play* para se iniciar o vídeo. Os GIFs, por outro lado, acabam por ser imagens animadas, que são fornecidas prontamente ao utilizador, e que, portanto, não necessitam da ação do "clique". Contudo, e eventualmente, torna-se imperativo o uso de *scroll* para aceder à parte da página onde se encontra tal animação (figura 152). O ponto que diferencia um GIF de um vídeo será o seguinte: o primeiro envolve um controlo do criador sobre o observador-utilizador, onde a animação começa sem o observador assim o "desejar"; o segundo já transpõe a barreira — que separa o controlo da liberdade — para o lado da liberdade. Esta solução, bem como o uso de menu/galeria e *links* de acesso a todas as partes

do *website*, providenciam uma certa eliminação do controlo do criador, sendo este transposto para o utilizador.

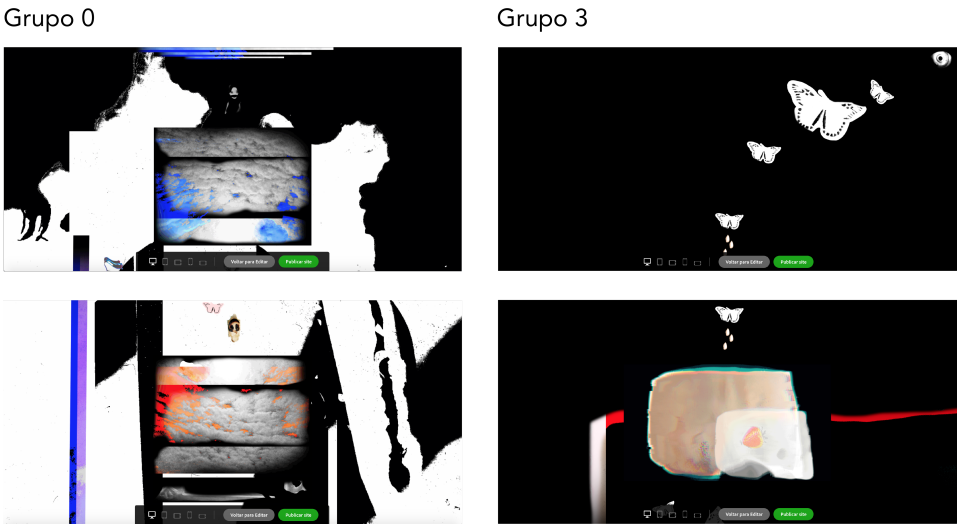


Fig. 153 - Exemplos de GIFs utilizados - páginas grupo 0 e 3 - exemplo retirado do *website*, imagem da autora (2021). Este exemplo — numa leitura de cima para baixo — demonstra a imagem que o observador-utilizador obtém quando acede a um destes grupos: no grupo 0 um GIF é dado, prontamente, ao utilizador no início da página, contudo, é necessário fazer-se *scroll* para se aceder ao segundo GIF. O grupo 3 exemplifica o tipo de página onde o uso de *scroll* é obrigatório para se aceder a um dado GIF.

O controlo que o artista deve deter centra-se, pois, na capacidade que este tem de desenvolver algo único — englobando a sua imaginação e criatividade. Este ponto conduz a presente análise para o seu final, que será precisamente a criatividade do artista/criador.

5. Considerações finais

Partindo-se da descoberta de uma possível definição para o conceito de imagem, com ênfase na sua componente de corpo físico e digital, a presente investigação e projeto tiveram o intuito de analisar, compreender e elaborar respostas para a pergunta sobre qual a essência de uma imagem digital, chegando-se, deste modo, às características que tornam este objeto visual numa criação única. A enumeração das seguintes questões permitiu a elaboração dos vários fatores que definem a essência de uma imagem, e consequentemente, o que a torna única: **1) Existe alguma ligação entre a unicidade e a identidade de uma imagem? E se sim, o que é a identidade de uma imagem? 2) A imagem pode ter uma identidade própria ou apenas reflete a identidade pessoal do seu criador? No caso de a imagem ter uma identidade,**

poderá esta ser desvinculada da identidade do seu criador? As conclusões obtidas provaram ser positivas, sendo que a imagem, neste caso, imagem-matérica, tem uma identidade própria, que está relacionada com a sua essência — é a identidade de uma imagem que a permite diferenciar-se do resto das outras imagens na realidade física, assim como dos restantes objetos já criados; a essência da imagem permite que esta seja uma criação única. A essência define-se por duas categorias principais: 1) o visível e o invisível da imagem — 1.1) o visível aquilo que é visível a "olho nu", portanto, a composição da própria imagem; 1.2) o invisível — o que não é visível a "olho nu", constituindo por um lado 1.2.1) a mente do criador, as suas ideias, o fator imaginação que culmina num dado universo para uma dada imagem; 1.2.2) todo o processo de criação de tal imagem, constituindo todos os erros e propostas que apenas foram visíveis inicialmente pelo criador. O invisível constitui a identidade do criador, contudo, constitui ainda a identidade do observador. **Como tal, 3) Poderá a unicidade de uma imagem residir apenas dentro do observador?** As respostas encontradas são negativas, ou seja, a identidade de uma imagem, as características que a tornam única, não se encontram exclusivamente na mente do observador, no entanto, este auxilia a contínua construção do invisível da imagem — através de uma perceção subjetiva, associada a uma interligação entre conceitos, entre aquilo a ser percecionado no presente e o que reside na memória; memória e identidade andam de mãos dadas. Uma imagem, nunca estará, então, completa na sua totalidade, apenas parcialmente — apenas no visível. A segunda categoria, que se divide em duas partes, será o função e o propósito da imagem: 1) a função diz respeito à imagem ser encarada como um meio de comunicação, na sua maioria visual, portanto, à imagem servir a função de imagem — de comunicar algo, o que se liga com 2) o propósito, sendo este a capacidade de expor informação que se pode revelar em conhecimento científico. Entrando-se noutras características que definem a ideia de imagem-matérica: 1) um formato bidimensional; 2) detém uma moldura, que a circunda; 3) expõe informação, tomando-se atenção a que a imagem apenas é representativa quando representa uma ideia — a imaginação do criador, não a realidade tal como ela é; 4) por ter um corpo físico, matéria, não é resistente ao tempo. A partir destas características, e se possível: **4) Qual poderá ser a imagem criada por um indivíduo que denota o mínimo de influências ideológicas sociais?** A resposta que provou ser a mais correta, partindo-se da pesquisa desenvolvida acerca da memória e identidade de um indivíduo, culminou numa imagem criada com base

em sonhos; os sonhos são uma representação visual das características de um indivíduo, que não são expostas à sociedade, quando este se encontra consciente.

Procedendo-se ao mesmo método utilizado na pesquisa das imagens-matérica, elaboraram-se determinadas questões que permitiram a delimitação das características que formam a essência de uma imagem digital e a identificação de certos fatores que foram acrescidos e/ou alterados: a transposição desenvolvida da imagem-matérica para a digital provou ser a seguinte: dentro das duas categorias principais, enumeradas acima, 1) o visível e o invisível da imagem não sofreram alterações, contudo, na 2) função e propósito, notaram-se algumas diferenças: a função continua a englobar o fator comunicativo, contudo, o principal fator, constituindo, por sua vez, a principal característica da imagem digital, será o proporcionar de experiências — a possibilidade de o observador viver dentro de uma *fantasia*, porventura através de filmes. Partindo-se deste ponto, **5) Poderá a subjetividade de conteúdo, mais propriamente o visível da imagem, ser uma característica da essência da imagem digital? O fator personalização** provou ser uma das características que definem a essência deste tipo de imagem, esta possibilidade da escolha de certos atributos visuais, proporcionada por diversas interfaces. O propósito será precisamente uma consequência dessas experiências, portanto, o controlo do observador. Dentro das restantes características que podem ser transpostas, identificam-se: 1) a moldura; 2) a clara diferença entre um suporte físico e digital, mantendo-se, ainda, a ideia de superfície plana; 3) a possibilidade de duração no tempo, associado à capacidade de ser um exteriorizador de memórias, de salvaguardar informação durante longos períodos de tempo. A facilidade de manipulação da imagem digital, estando associada à veracidade do conteúdo nela exposto, permitiu a elaboração de outra questão: **6) Pode existir unicidade na fotografia digital se esta for manipulada? Se sim, em que medida uma montagem digital pode ser única?** Conclui-se que **a montagem fotográfica pode ser uma imagem única quando é baseada nos sonhos** do seu criador. Deste modo, a montagem deixa de ser uma *realidade substituta* (Scruton, 1998/2020, p.138), portanto, uma imagem *fantasia*. Através do projeto visual desenvolvido, **confirmou-se que a moldura de uma imagem digital detém, então, três tipos de moldura**: 1) a própria moldura que rodeia a sua composição; 2) a moldura do *website* — neste ponto, será importante referir-se que a moldura (1) e (2) podem unir-se numa só, o que foi comprovado pela fusão de uma das montagens elaboradas com o fundo da sua página de inserção; 3) a moldura do próprio

dispositivo digital: computador, tablet, telemóvel. **Confirma-se, ainda, o facto de esta moldura (1), esta margem presente numa imagem, possibilitar, claramente, a separação desta de toda a informação existente no mundo.**

Uma última questão, que se revelou pertinente para o desenvolvimento das montagens, ou seja, de que forma visual, o criador/artista consegue expor a sua identidade pessoal de forma mais clara, é: **7) Será a transmissão das emoções do criador uma das características que apelam mais rapidamente à exposição da sua identidade pessoal e que contribuem para a essência da imagem ou da identidade desta?** A identidade pessoal, quando exposta visualmente, pode englobar clara e logicamente a transmissão das emoções do criador — sendo, na sua maioria, um dos pontos de partida utilizados pelos artistas que desejam transmitir uma mensagem de forma eficaz. No entanto, essa característica engloba o invisível de uma imagem, revelando-se na composição desenvolvida, portanto, no visível. As três principais características recolhidas, encontrando-se, agora, enumeradas pela sua ordem de uso mais frequente, são: 1) a própria imagem do artista, ou um tipo de personagem que representa a ideia que o criador tem de si próprio (sendo a técnica utilizada para as montagens no presente projeto); 2) a importância das cores para se refletir as emoções e personalidade pessoal, desdobrando-se para as formas de agir e de pensar; 3) determinados elementos/ figuras, como padrões associados a certas cores, ou símbolos, que representam os gostos do criador.

Um último ponto passível de ser focado serão as possíveis questões que podem surgir com base na presente investigação e projeto. Tendo em conta as áreas de estudo previamente definidas, e com base no rumo tomado, o ponto que poderá ser estudado e analisado posteriormente poderá recair no âmbito da disciplina da Estética; Scruton (2009, pp.149-156) defende uma relação intrínseca entre consolação e beleza, na medida em que a beleza transmite um carácter consolador no indivíduo, de transmissão de paz; através deste ponto, poderão ser levantadas questões no âmbito da beleza e como esta se relaciona com a imagem digital única: **Poderá uma imagem digital única ser passível de adquirir um carácter de consolação, a partir do momento em que expõe, por meio de uma composição, uma fusão entre identidade pessoal e a procura da beleza interior? Poderá uma imagem digital única, tendo por base um possível carácter de consolação pessoal, ser o ponto de partida para a instauração da beleza na realidade objetiva?** Atente-se ao facto de a noção de

beleza poder ser encarada, e tendo em conta os argumentos de Scruton, para o presente caso caso, de duas formas: por um lado, o entrar em harmonia com o mundo e com a sociedade de vivência, a paz interior, por outro, a beleza, na sua ideologia básica, dirá respeito a algo esteticamente aprazível, que promove, mais uma vez, um sentimento de paz interior (ver documentário *Of Beauty and Consolation*, 2013).

Conclui-se a presente pesquisa e projeto enfatizando-se que as várias teorias acerca da imagem digital têm, na sua maioria, um fundamento negativo; no entanto, recai tanto no criador como no observador o desenvolvimento de uma atitude positiva perante tal assunto; o entendimento de que a imagem, quer no seu estado físico como digital, apenas existe e não deve ser encarada, assim como defende Curtis (2011), como um objeto que expõe falsidade ou verdade.

6. Referências bibliográficas

Alpers, S., Apter, E., Armstrong, C., Buck-Morss, Susan., Conley, T., Crary, J., Crow, T., …Wood, C. (1996). Visual Culture Questionnaire. *October, 77*, 25-70. doi:10.2307/778959

Bergson, H. (1999). *Matéria e Memória: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito* (P. Neves, Trad.; 2.ª ed.). Livraria Martins Fontes Editora Ltda. (Publicado originalmente em 1939). Retirado de: https://marcosfabionuva.files.wordpress.com/2011/08/matc3a9ria-e-memc3b3ria.pdf

Belting, H. (2005). Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology. *Critical Inquiry*, *31*(2), 302-319. doi:10.1086/430962

Benjamin, W. (1975). A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. *Textos de Walter Benjamin* (J. L. Grunnewald., J. B. Damião., E. T. Rosental, Trad.). Abril S.A Cultural e Industrial. (Publicado originalmente em 1961). Retirado de: https://cei1011.files.wordpress.com/2010/08/benjamin_a-obra-de-arte-na-epoca.pdf

Bridgewater, P. (1999). *Introdução ao Design gráfico* (J. A. N. Gil, Trad.). Editorial Estampa, Lda. (Publicado originalmente em 1987)

Busselle, M. (1979). *Tudo sobre fotografia* (10.ª ed.). Pioneira Thompson Learning Ltda

Cherry, D. (2005). Art history visual vulture. In D. Cherry (Ed.), *Art: History: Visual: Culture* (pp. 1-15). Blackwell Publishing

Crary, J. (1999). Introduction. In J. Crary (Ed.), *Suspensions of perception: attention, spectacle, and modern culture* (pp. 1-10). OCTOBER Books

— (2017). *Técnicas do observador* (N. Quintas, Trad.). Orfeu Negro. (Publicado originalmente em 1990)

Curtis, N. (2011). Three Realms in the Activity of the Image. *Social Research 78*(4), 1089-1114. http://www.jstor.org/stable/23349844

Freud, S., Jolibert, B. (2010). *Coleção Educadores* (E. T. Dal Mas Dias, Trad.). Parnamirim: Editora Massanga. Retirado de: http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me4683.pdf

Freud, S. (1942). *A Interpretação dos Sonhos I: Vol. 04*. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud (Anónimo, Trad.; Reimpressão da 8.ª ed.). (Publicado originalmente em 1900). Imago Editora. Retirado de: https://conexoesclinicas.com.br/wp-content/uploads/2015/01/freud-sigmund-obras-completas-imago-vol-04-1900.pdf

Goodman, N. (1978). When is art. In N. Goodman (Ed.), *Ways of world making* (5.ª ed., pp. 57-70). Hackett Publishing Company

Gombrich, E.H. (1986). Visual Discovery through Art. In E.H. Gombrich (2.ª reimpr. da 1.ª ed.), *The image and the eye: further studies in the psychology of pictorial representation* (pp. 11-40). Phaidon Press Limited, Littlegate House

— (2015). A Story without End: The triumph of Modernism. In E.H. Gombrich (Ed.), *The Story of Art* (8.ª reimpr. da 1.ª ed. de bolso, pp. 465-486). Phaidon Press Limited

Grau, O. (2003). *Virtual Art From Illusion to Immersion* (G. Custance, Trad.). The MIT Press. (Publicado originalmente em 2001). Retirado de: http://www.virose.pt/blog/atelier1multimedia/wp-content/uploads/2017/02/INTRO_Oliver-Grau-Virtual-Art-From-Illusion-to-Immersion.pdf

Grønstad, A., & Vågnes, Ø. (2006). What do pictures want?. Image & Narrative, VII.(15). ISSN: 1780-678X

Huyghe, R. (1986). *O Poder da Imagem* (H. L. Santos, Trad.). Edições 70

Itten, J. (1970). *The elements of color* (E. V. Hagen, Trad.). Van Nostrand Reinhold Company. (Publicado originalmente em 1961). Retirado de: https://monoskop.org/images/4/46/Itten_Johannes_The_Elements_of_Color.pdf

Julier, G. (2006). From Visual Culture to Design Culture. *Design Issues*, *22*(1), 64-76. doi: 10.1162/074793606775247817

Kress, G., Leeuwen, T. V. (2006). The meaning of composition. In G. Kress & T. V. Leeuwen (Eds.), *Reading Images* (2.ª ed., pp. 175-214). Taylor & Francis e-Library. Retirado de: https://cdn.glitch.com/05cf2253-657b-4ca7-a4fe-293daf3e7498%2Fkress%20and%20van%20leeuwen%20-%20reading%20images%20the%20grammar%20of%20visual%20design%202.pdf?1547629033311

Kromm, J. (2010). General Introduction. In J. Kromm & S. B. Bakewell (Eds.), *A History of Visual Cultural: Western civilization from the 18th to the 21st century* (pp. 1-12). Berg, Oxford International Publishers Ltd.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. The MIT Press. Retirado de: https://dss-edit.com/plu/Manovich-Lev_The_Language_of_the_New_Media.pdf

Marshall, R. & Sawdon, P. (2016). Towards [hyper] drawing…through ambiguity. *Intellect Limited, 1*(2), 173-196. doi:10.1386/drtp.1.2.173_1

Mitchell, W.J.T. (1986). *Iconology: image, text, ideology*. The University of Chicago Press, Ltd. Retirado de: https://monoskop.org/images/9/90/Mitchell_WJT_Iconology_Image_Text_Ideology.pdf

— (2002). Showing seeing: a critique of visual culture. *Journal of visual culture, 1*(2), 165-181. doi: 10.1177/147041290200100202

Mondzain, M. (2015). *Homo Spectator* (L. Lima, Trad.). Orfeu Negro. (Publicado originalmente em 2007)

Pollak, M. (1992). Memória e identidade social. *Estudos Históricos, 5*(10), 200-212. http://www.pgedf.ufpr.br/memoria%20e%20identidadesocial%20A%20capraro%202.pdf

Purgar, K. (2015). What is not an image (anymore)? Iconic Difference, Immersion and Iconic Simultaneiry in the Age of Screens. *Phainomena, 24*(92-92), 145-170.

Purgar, K., Paić, Ž. (2016 a). Tecnosphere - A New Digital Aesthetics?: The Body as Event, Interactiviry and Visualization of Ideas. In K. Purgar & Ž. Paić (Eds.), *Theorizing Images* (pp. 121-143). Cambridge Scholars Publishing. Retirado de: https://www.academia.edu/25277766/%C5%BDarko_Pai%C4%87_and_Kre%C5%A1imir_Purgar_THEORIZING_IMAGES

— (2016 a). Pictorial Thinking: On the "Logic" of Iconic Structures. In K. Purgar & Ž. Paić (Eds.), *Theorizing Images* (pp. 162-184). Cambridge Scholars Publishing. Retirado de: https://www.academia.edu/25277766/%C5%BDarko_Pai%C4%87_and_Kre%C5%A1imir_Purgar_THEORIZING_IMAGES

— (2016 a). Pictorial Act Theory: Images as Communicative Media. In K. Purgar & Ž. Paić (Eds.), *Theorizing Images* (pp. 185-201). Cambridge Scholars Publishing. Retirado de: https://www.academia.edu/25277766/%C5%BDarko_Pai%C4%87_and_Kre%C5%A1imir_Purgar_THEORIZING_IMAGES

Purgar, K. (2016 b). Reality and truthfulness. Abstraction, (hyper)realism and the "post-pictorial condition". *piano b. ARTI E CULTURE VISIVE, 1*(2), 79-102. doi:10.6092/issn.2531-9876/6933

Rabiger, M. (2008). *Directing: Film techniques and aesthetics* (4ª. ed.). Focal Press. Retirado de: https://www.academia.edu/40052055/DIRECTING_FILM_TECHNIQUES_AND_AESTHETICS_Fourth_Edition

Rancière, J. (2004). *The Politics of Aesthetics: The Distribution of the Sensible* (G. Rockhill, Trad.). Continuum International Publishing Group. (Publicado originalmente em 2000. Retirado de: https://www.stroom.nl/media/Ranciere_The%20Distribution%20of%20The%20Sensible_Politics%20of%20Aesthetics.pdf

Rancière, J. (2011). *O destino das imagens* (L. Lima, Trad.). Orfeu Negro. (Publicado originalmente em 2003)

Rose, G. (2001). *Visual Methodologies*. SAGE Publications

Scruton, R. (2009). *Beleza* (C. Marques, Trad.). Guerra e Paz

— (2020). *A cultura moderna* (J. Jóia, Trad.; 2.ª ed.). Edições 70. (Publicado originalmente em 1998)

Sontag, S. (1977). In Plato's Cave. In S. Sontag (Ed.), *On Photography* (pp. 3-24). Dell Publishing Co., Inc. Retirado de: https://web.colby.edu/garygreen-courses/files/2012/02/On-Photography001.pdf

7. Referências auxiliares

Vídeos: trailers/episódios

Vídeo (trailer) *Alice Through the Looking Glass*:
Trailers, M. (2016, março 29). *Alice Through the Looking Glass* [video].Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=x3IWwnNe5mc&t=35s

Video (trailer) *Dark Shadows*:
Trailers, M. (2012, março 16). *Dark Shadowns* [vídeo].Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=N6tVdffCr_M

Vídeo Joy Dividion:
christophergbrownify. (2015, março 26). *Christopher G. Brown's Teletubbies Joy Division Edit* [vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=98lOJGTe1M0

Vídeo Teletubbies:
Teletubbies - WildBrain. (2020, novembro 14). *Teletubbies: The Beach* [vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=HGj_9qCa2G8

Vídeo (trailer) *The Hunger Games: Catching Fire*:
Movieclips (2014, novembro 3). *The Hunger Games: Catching Fire* [vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=2V6d3f8W-oc

Entrevistas/documentários

Entrevista de Chiharu Shiota:
Simpson, V. (2018, setembro 2). *Chiharu Shiota: Beyond Time*. studio international. https://www.studiointernational.com/index.php/chiharu-shiota-beyond-time-review-yorkshire-sculpture-park

Entrevista em vídeo Chiharu Shiota:
Sculpture Park, Yorkshire. (2018, abril 25). *Chiharu Shiota: Beyond Time* [vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=L51F-TLl_Tk

Documentário *Of Beauty and Consolation*, com Roger Scruton:
vpro extra. (2013). *Of Beauty and Consolation* [video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=xoybTk6TEX4&t=1086s

Websites

Referências para outros termos técnicos em fotografia/cinema:
Primeiro filme. (s.d.) *O livro: Enquadramentos: planos e ângulos.* https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/

8. Anexos

Apêndice *a*) Planificação para construção das montagens:

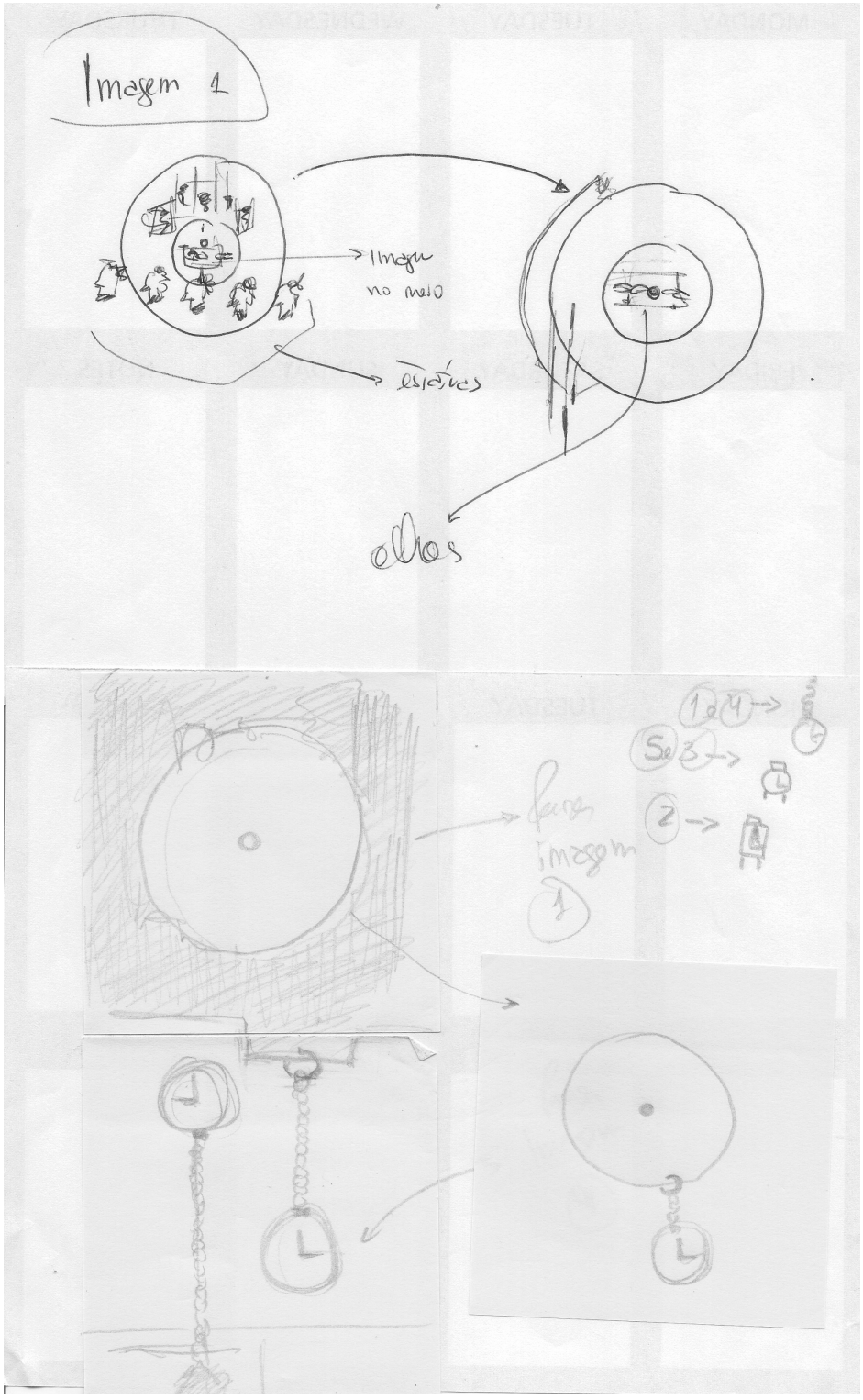


Fig. 154 - Esquema/planificação para grupo 1 - construção das montagens, imagem da autora (2021)

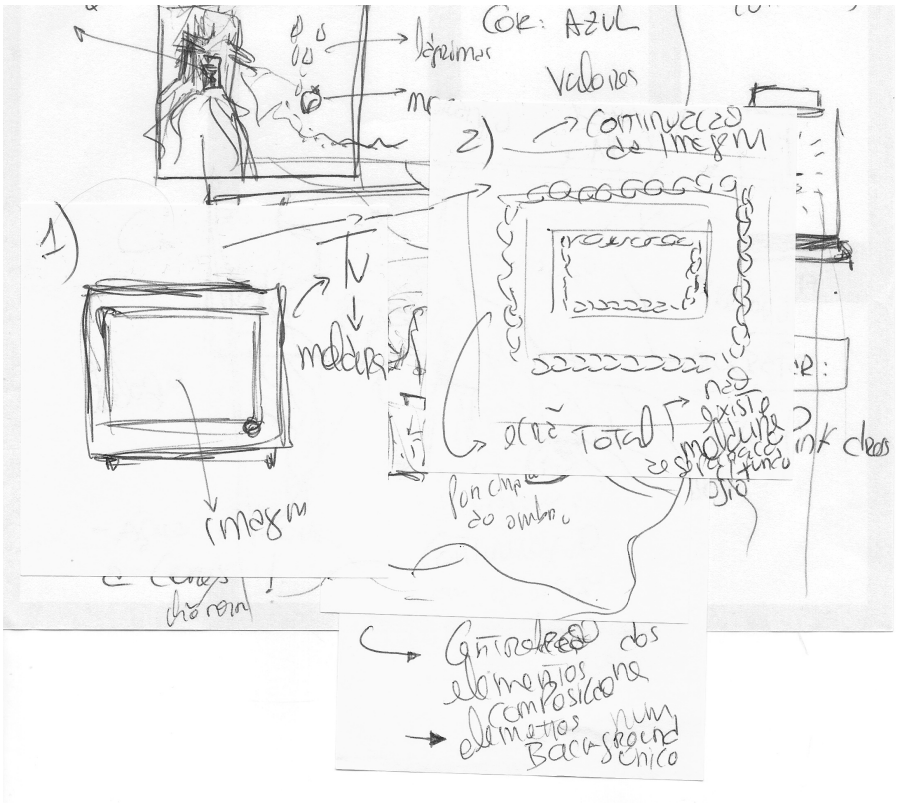


Fig. 155 - Esquema/planificação para grupo 2 - construção das montagens, imagem da autora (2021)

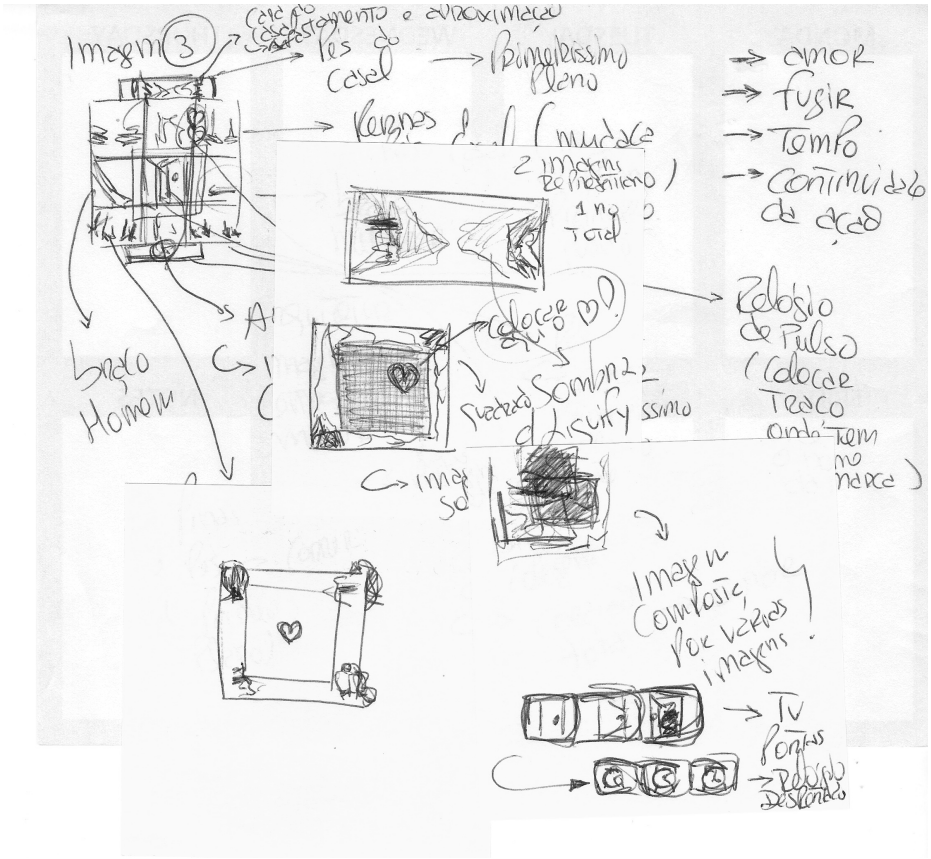


Fig. 156 - (acima) Esquema/planificação para grupo 3 - construção das montagens, imagem da autora (2021)

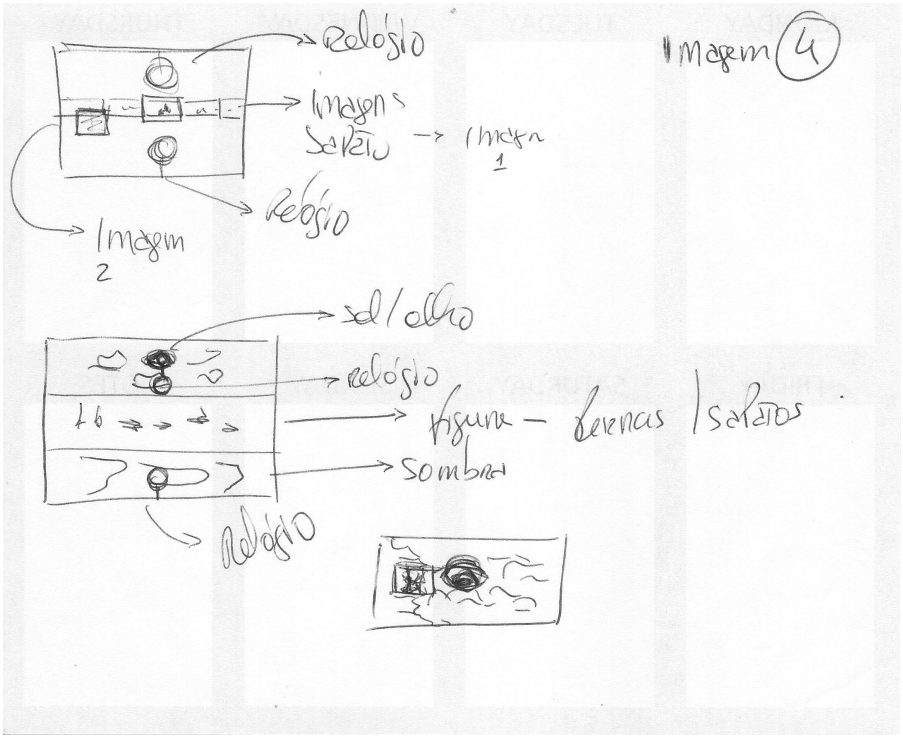


Fig. 157 - Esquema/planificação para grupo 4 - construção das montagens, imagem da autora (2021)

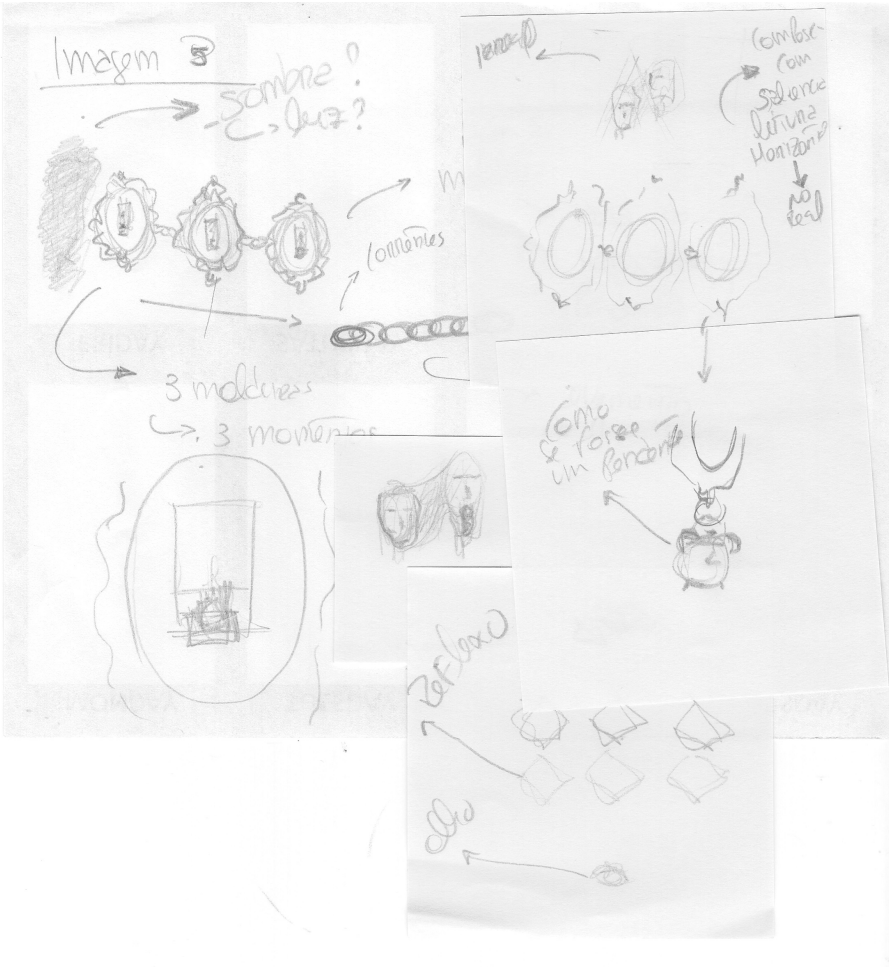


Fig. 158 (acima) - Esquema/planificação para grupo 5 - construção das montagens, imagem da autora (2021)

Apêndice *a*.1) Planificação para construção do *website*:

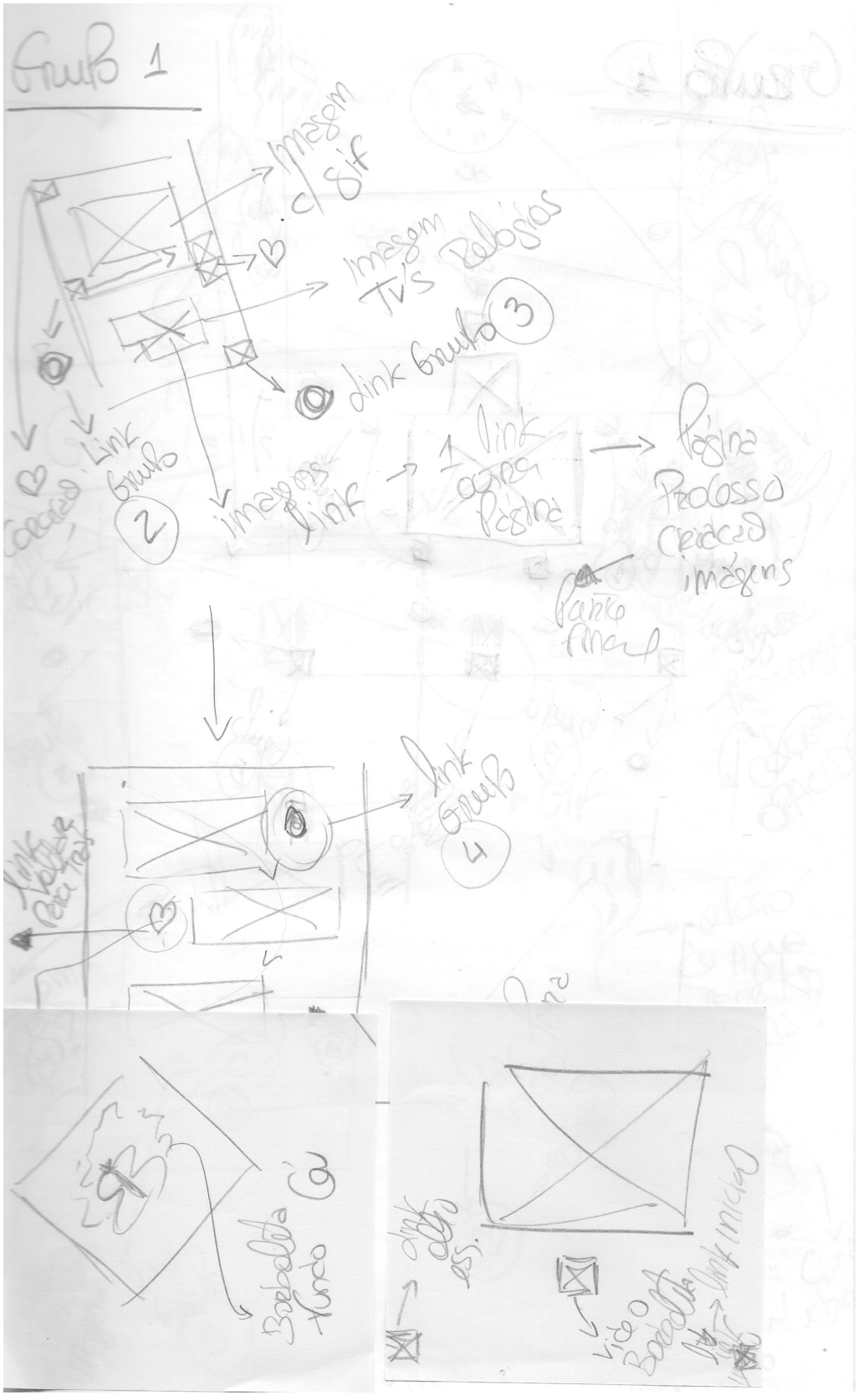


Fig. 159 (acima) - Esquema/planificação para grupo 1 - construção do *website*, imagem da autora (2021)

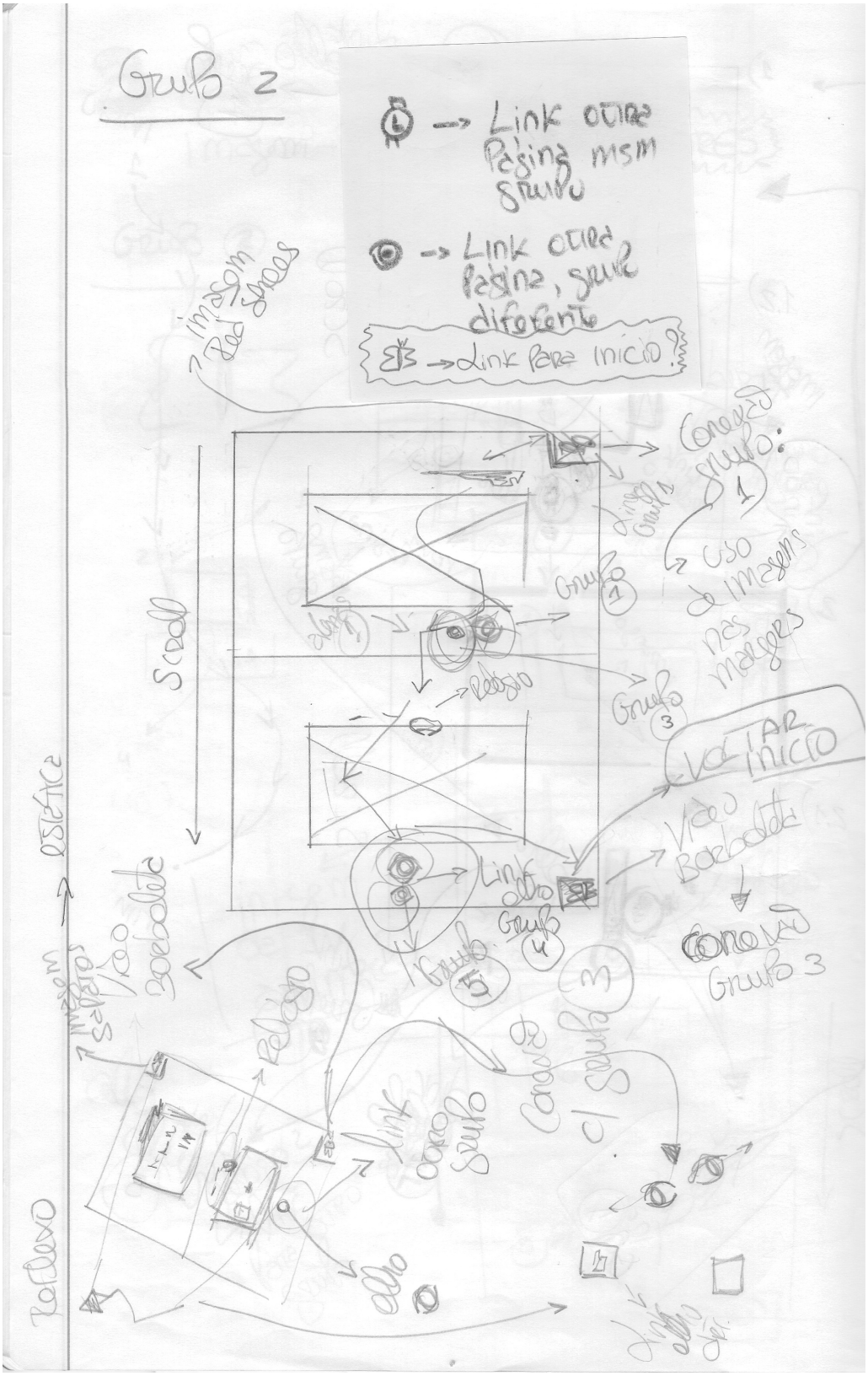
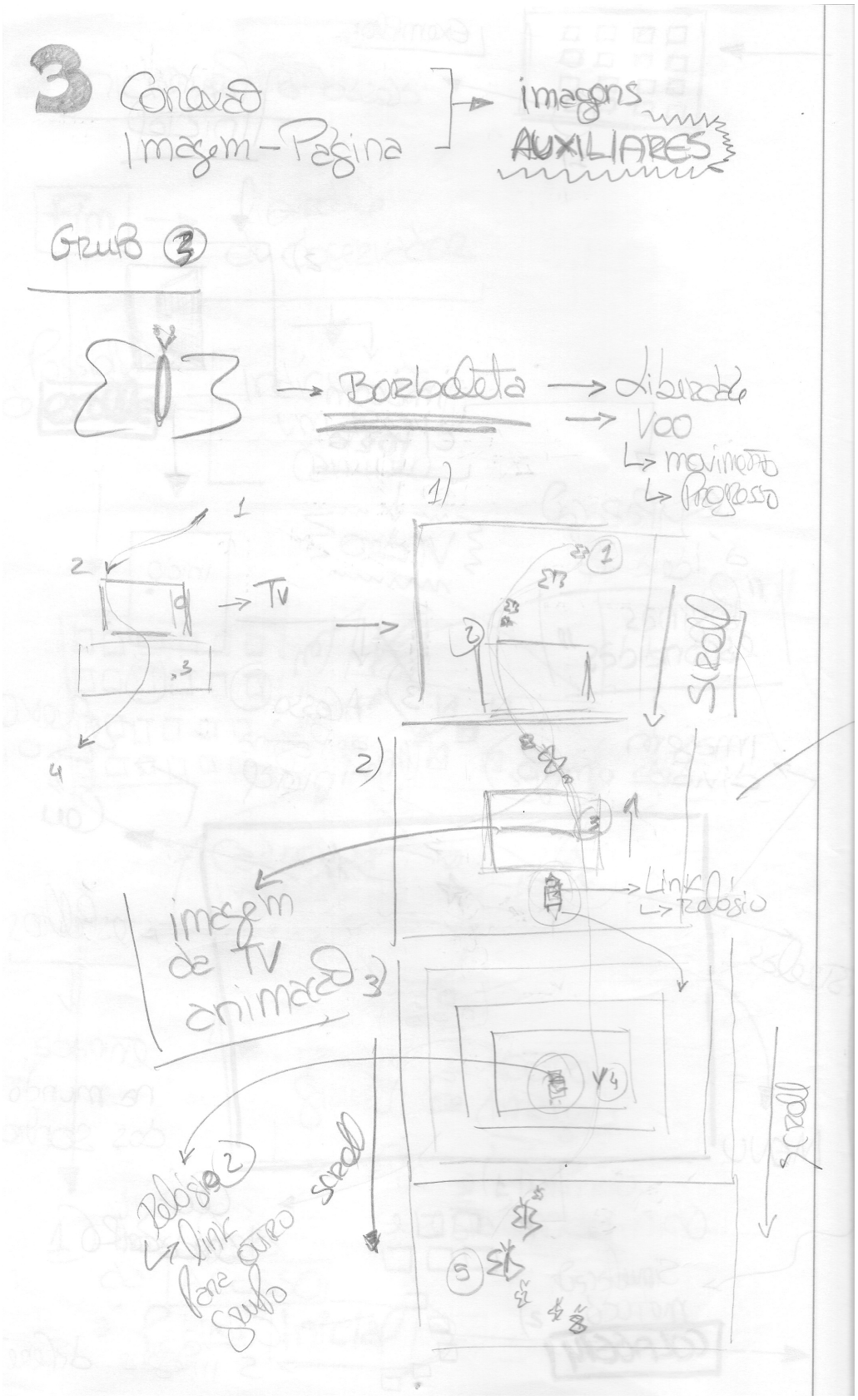


Fig. 160 - Esquema/planificação para grupo 2 - construção do *website*, imagem da autora (2021)


3
Conexão
Imagem-Página
imagens
AUXILIARES
GRUPO 3
Borboleta
Liberdade
Voo
movimento
Progresso
1)
2)
3)
TV
Scroll
Link
Relógio
imagem de TV animação
Relógio 2
Link para outro grupo
Scroll
Scroll

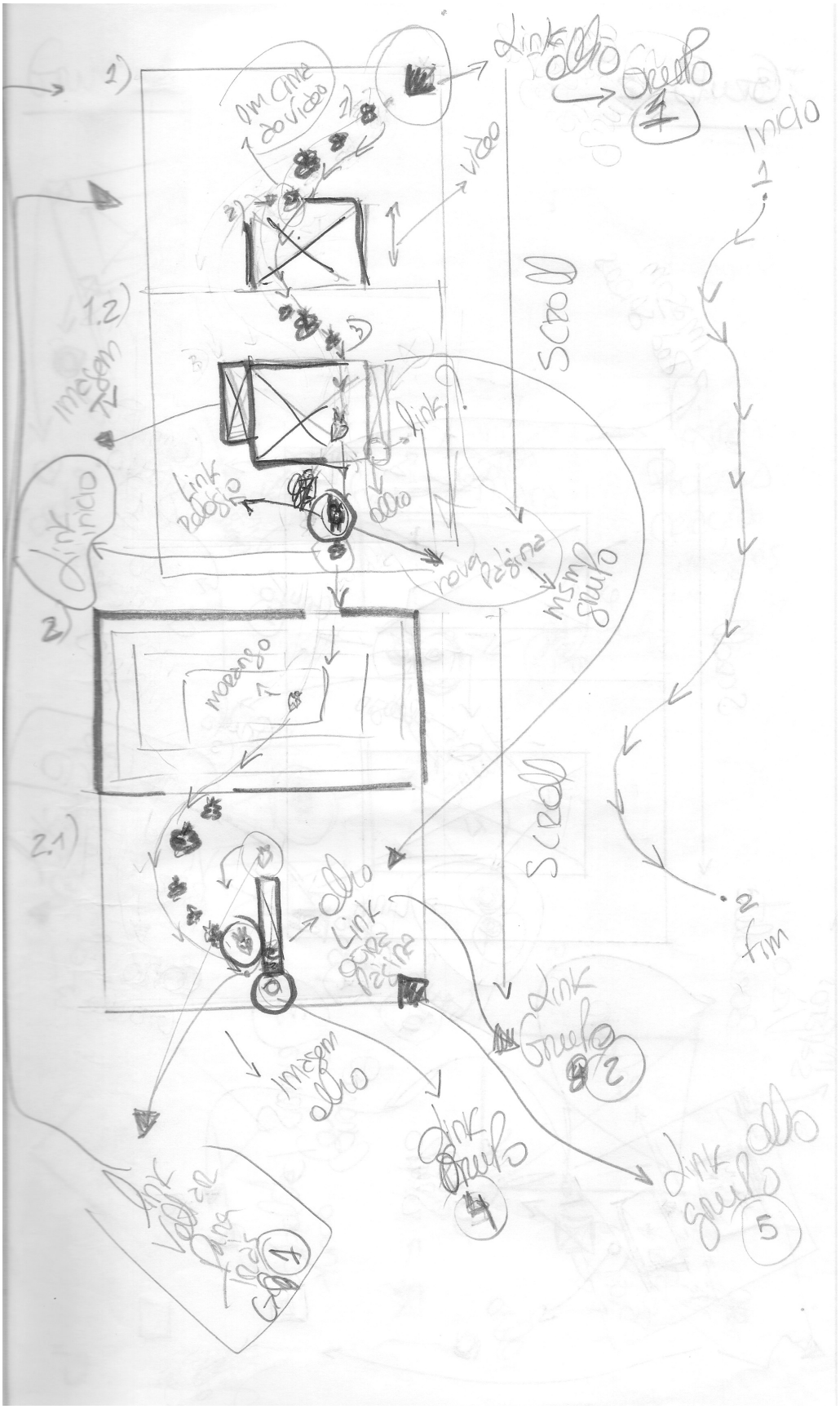


Fig. 161 - Esquema/planificação para grupo 3 - construção do *website*, imagem da autora (2021)

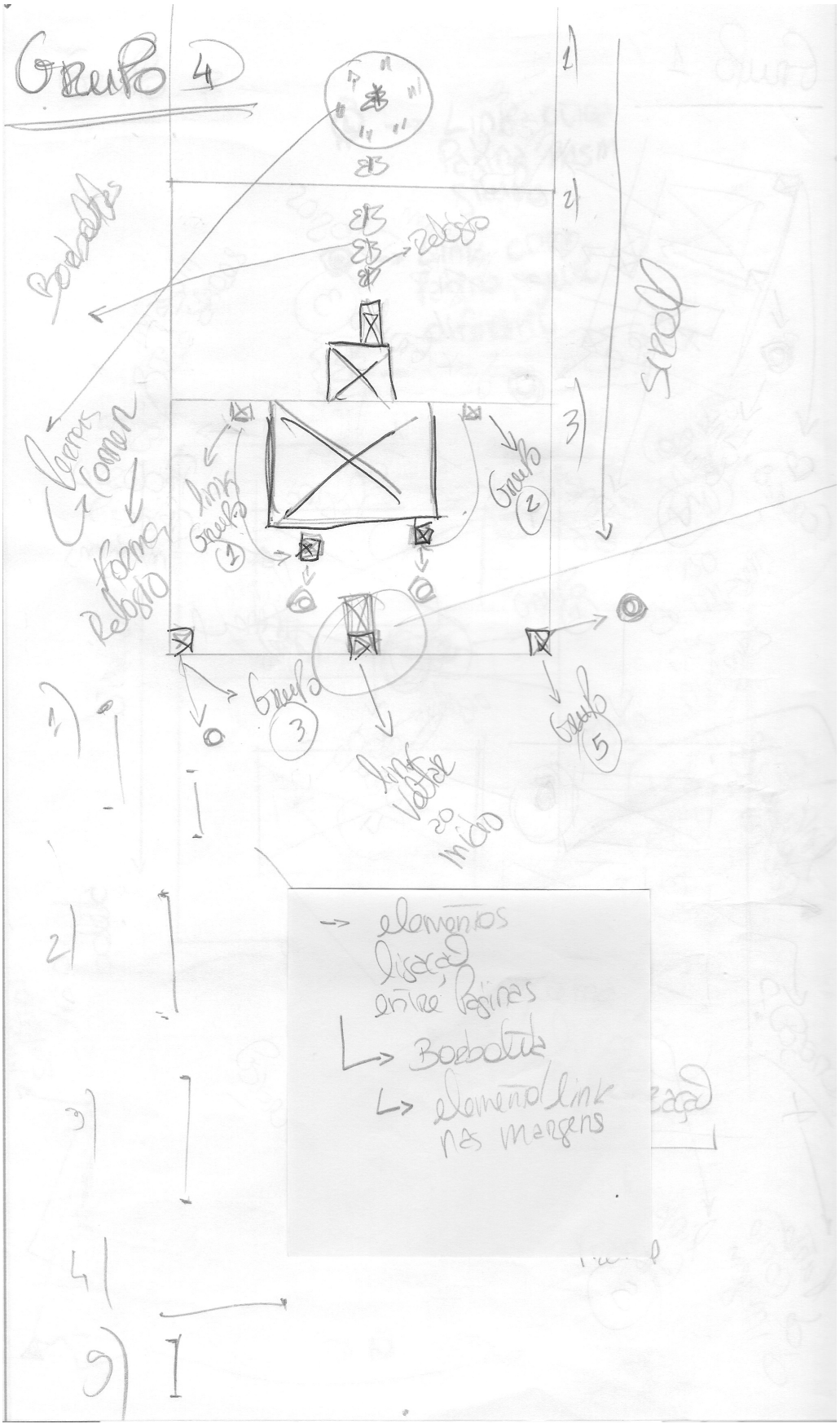
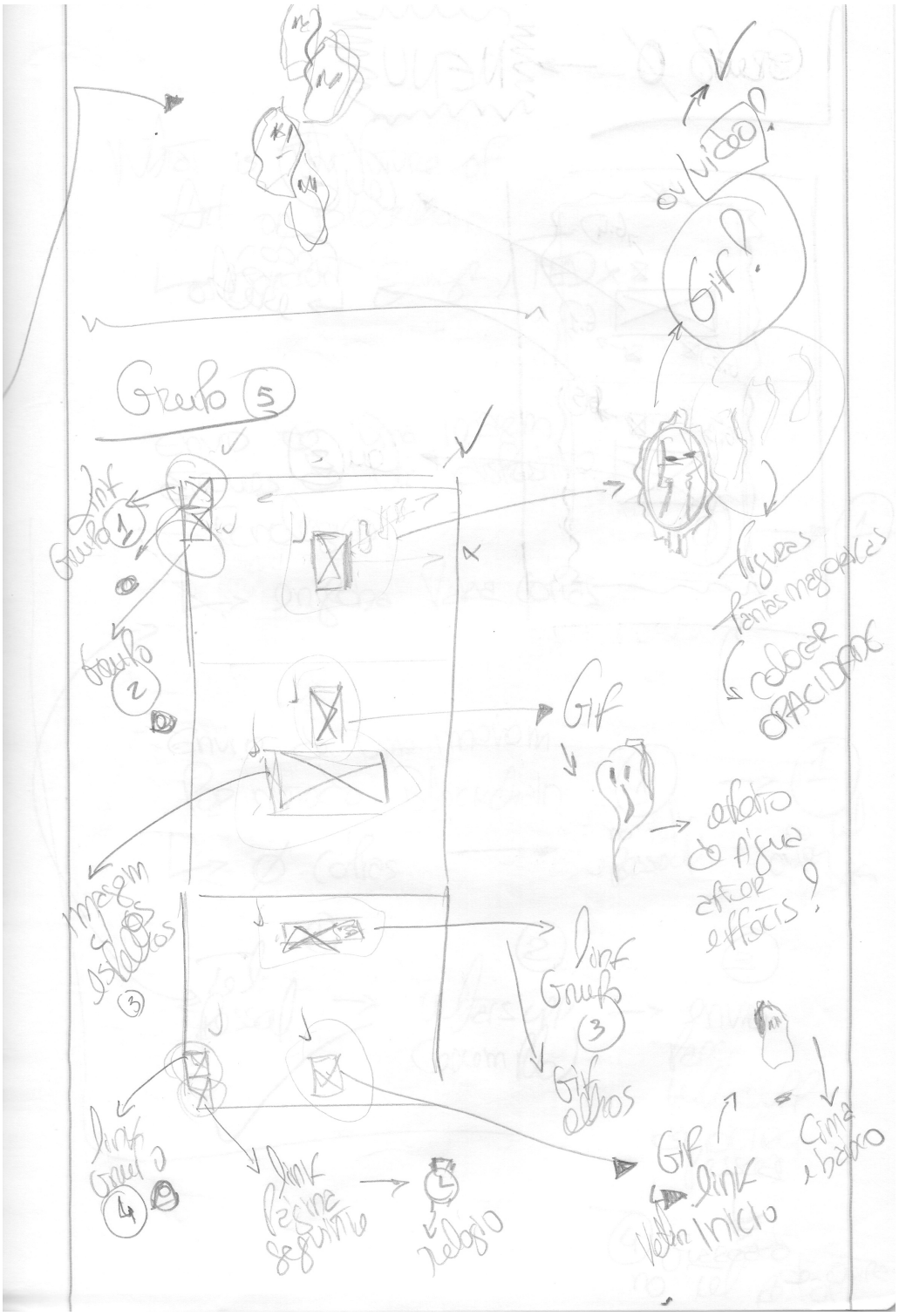


Fig. 162 - Esquema/planificação para grupo 4 - construção do *website*, imagem da autora (2021)


Grupo 5
Gif
ou Vídeo
Gif
Imagem
Gif
Gif
Gif

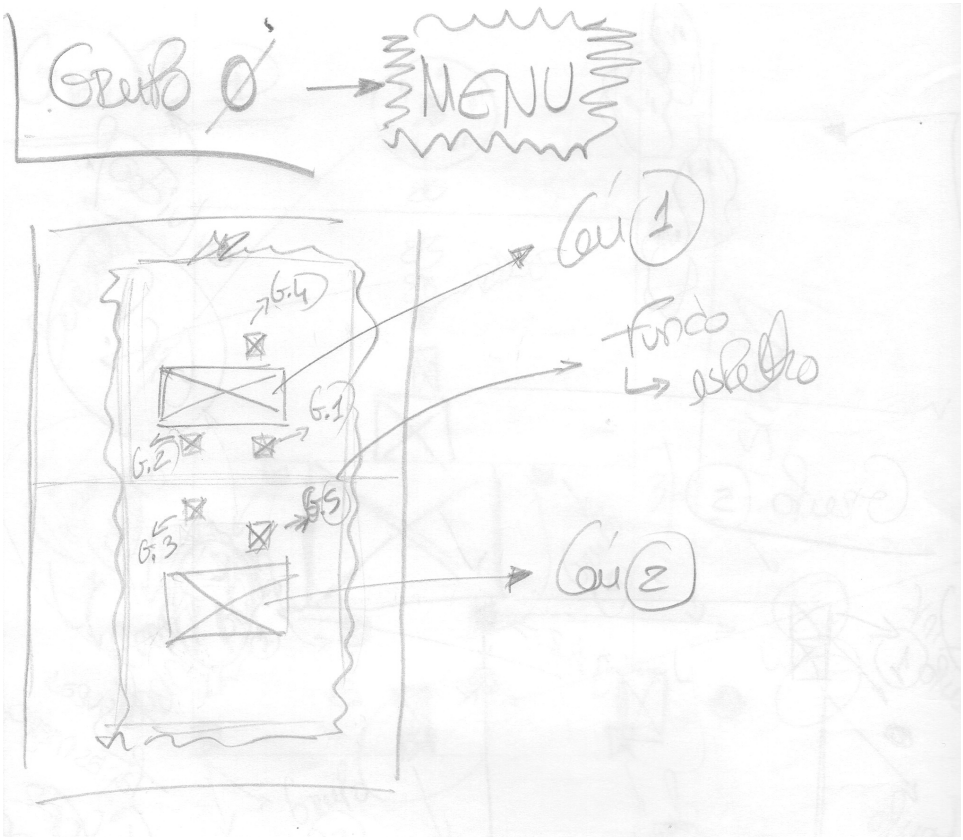


Fig. 164 - Esquema/planificação para grupo 0 - construção do *website*, imagem da autora (2021)

Apêndice *b*) Documento comparação para montagens:

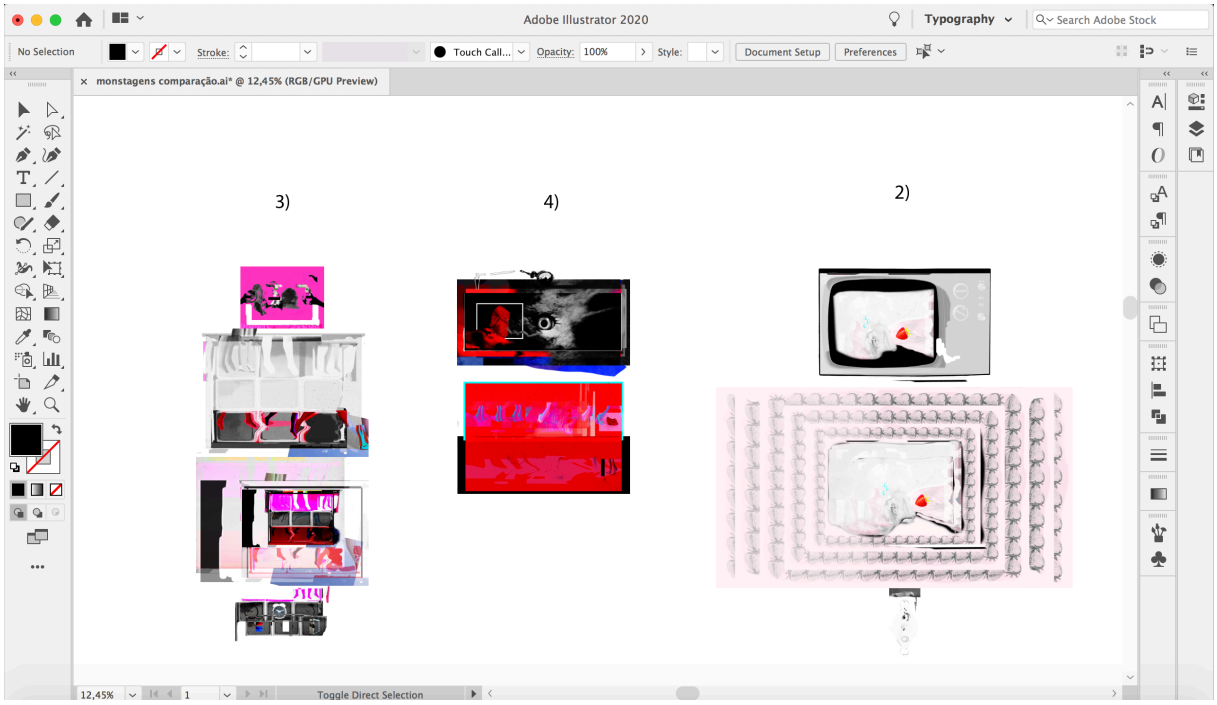


Fig. 165 - Documento de comparação para as montagens fotográficas, *close-up*, imagem da autora (2021)

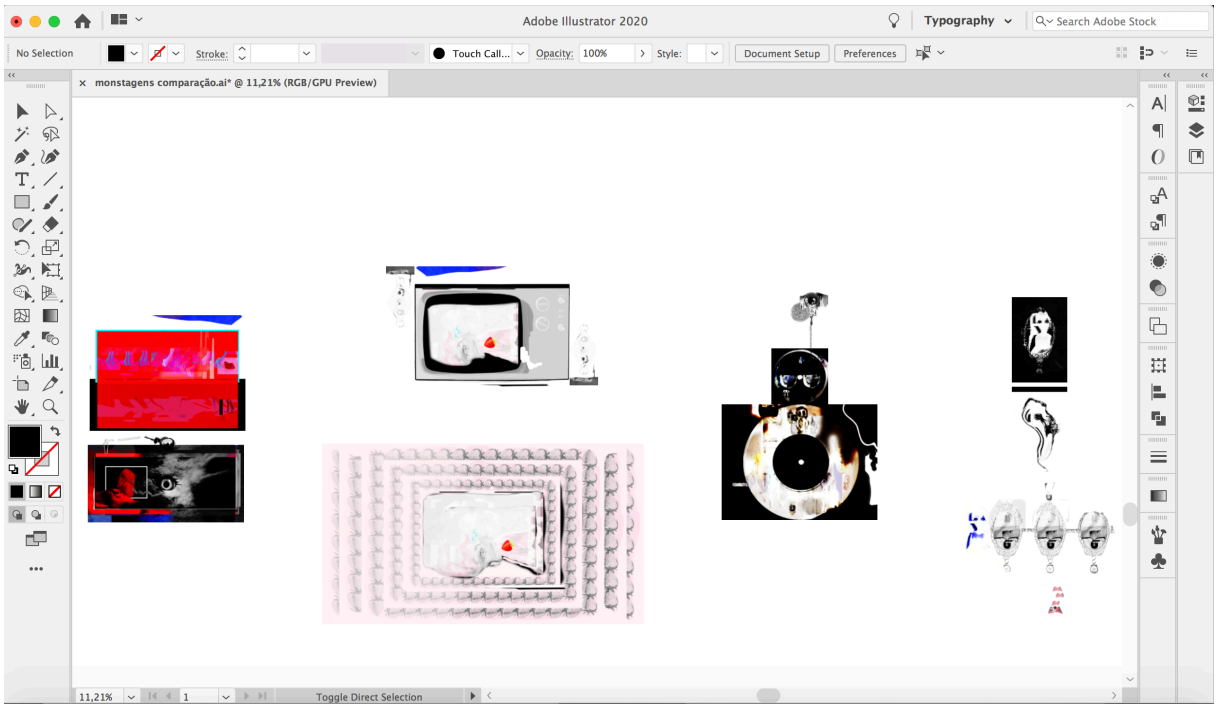


Fig. 166 - Documento de comparação para as montagens fotográficas, *close-up*, imagem da autora (2021)



Fig. 167 - Documento de comparação para as montagens fotográficas, imagens excluídas, imagem da autora (2021).

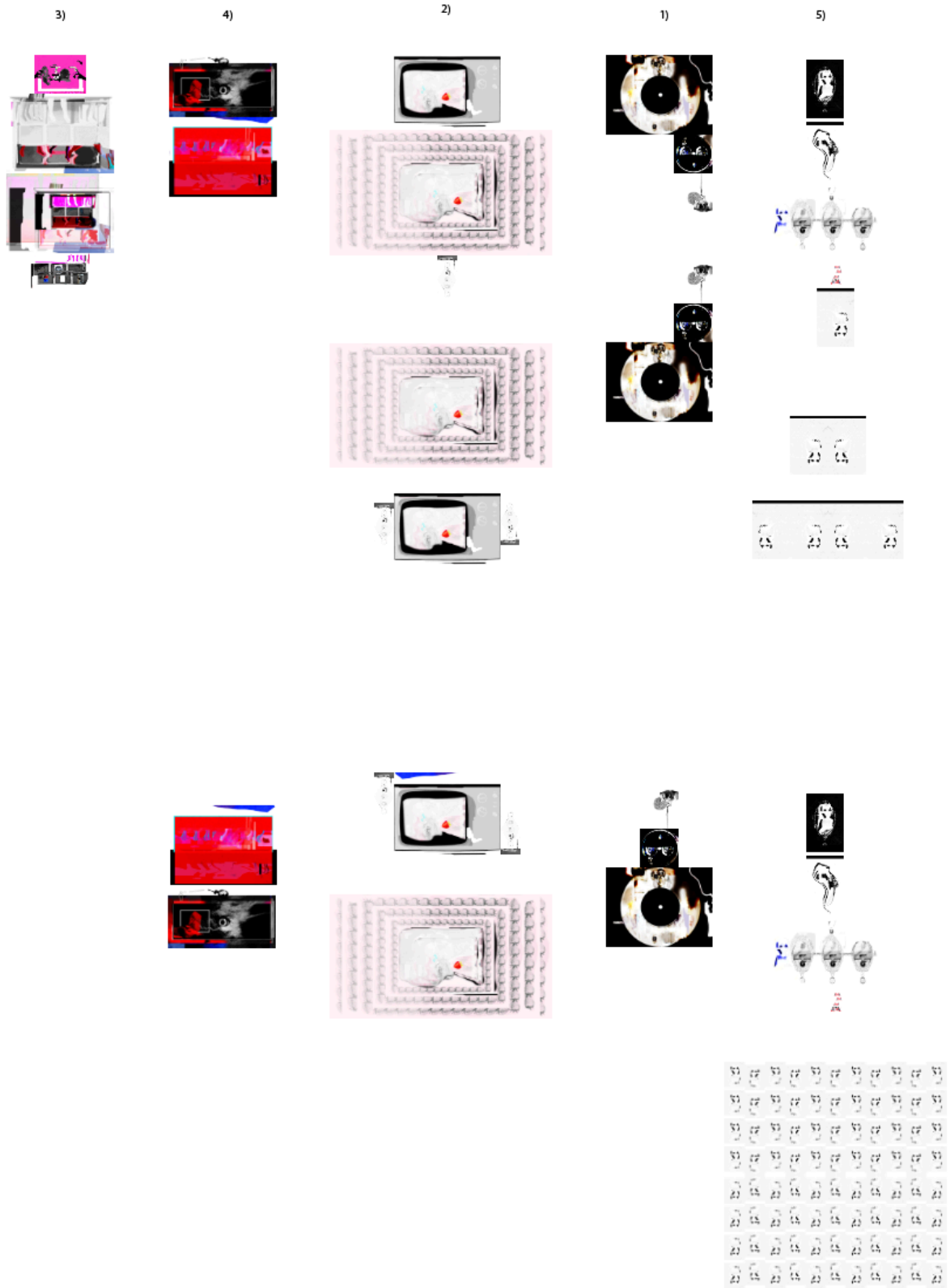
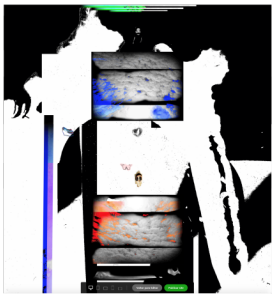


Fig. 168 - Documento de comparação para as montagens fotográficas, vista geral, imagem da autora (2021).

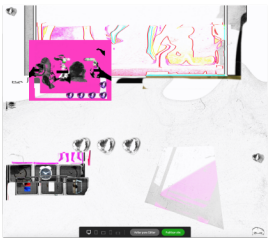
Apêndice *b*.1) Esquema de leitura - *website*:

Grupo 0



Página seguinte
(grupo diferente)

Grupo 1

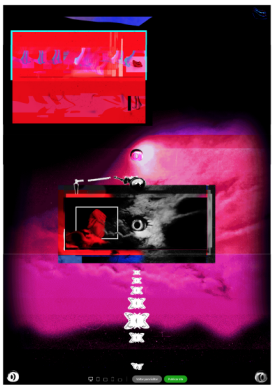


2ª página
(mesmo grupo)

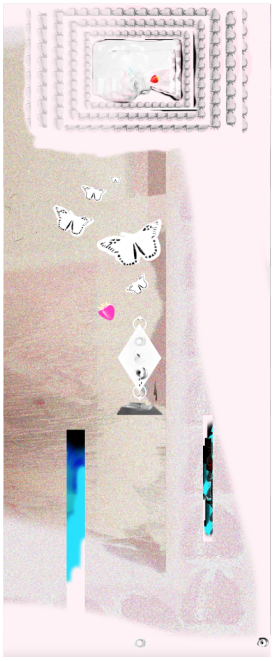
1.1



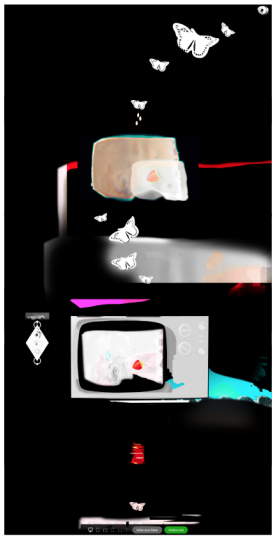
Grupo 2



3.1



Grupo 3



Grupo 4



Grupo 5



5.1



Fig. 169 (acima e esquerda) - Esquema 1 de ordem/leitura do *website* — leitura vertical, imagem da autora (2021).

Apêndice *b*.2) Esquema 2 de ordem/leitura - *website*:

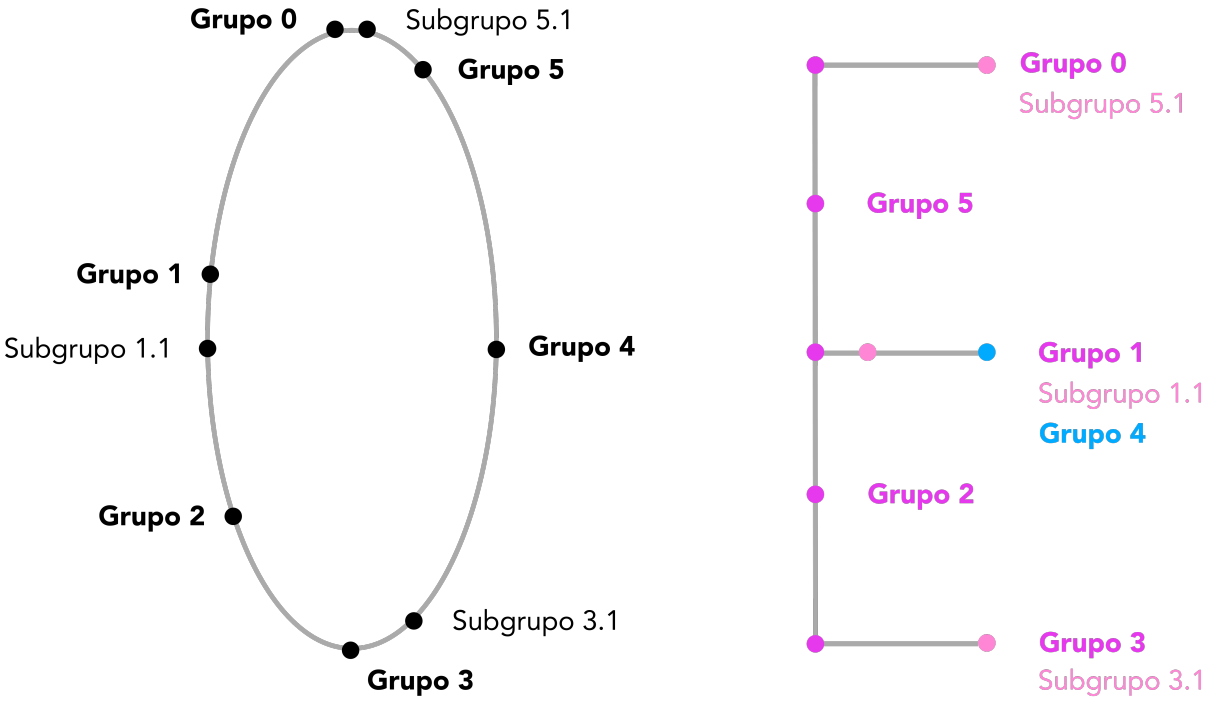


Fig. 170 - Esquema 2 de ordem/leitura do *website* — leitura vertical, imagem da autora (2021).

Apêndice *c*) Processo de desenvolvimento e evolução do *website*:

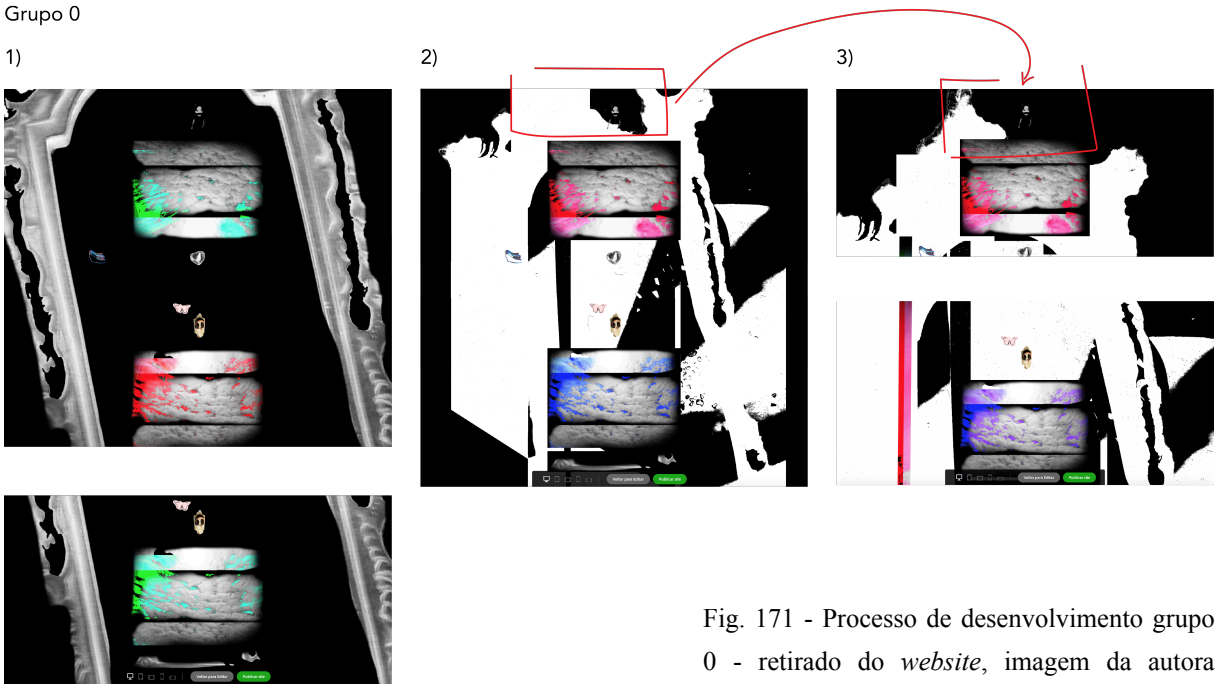


Fig. 171 - Processo de desenvolvimento grupo 0 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso à página: https://iniciofimeio.myportfolio.com/



Fig. 172 - Processo de desenvolvimento grupo 1 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso à página: https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-1

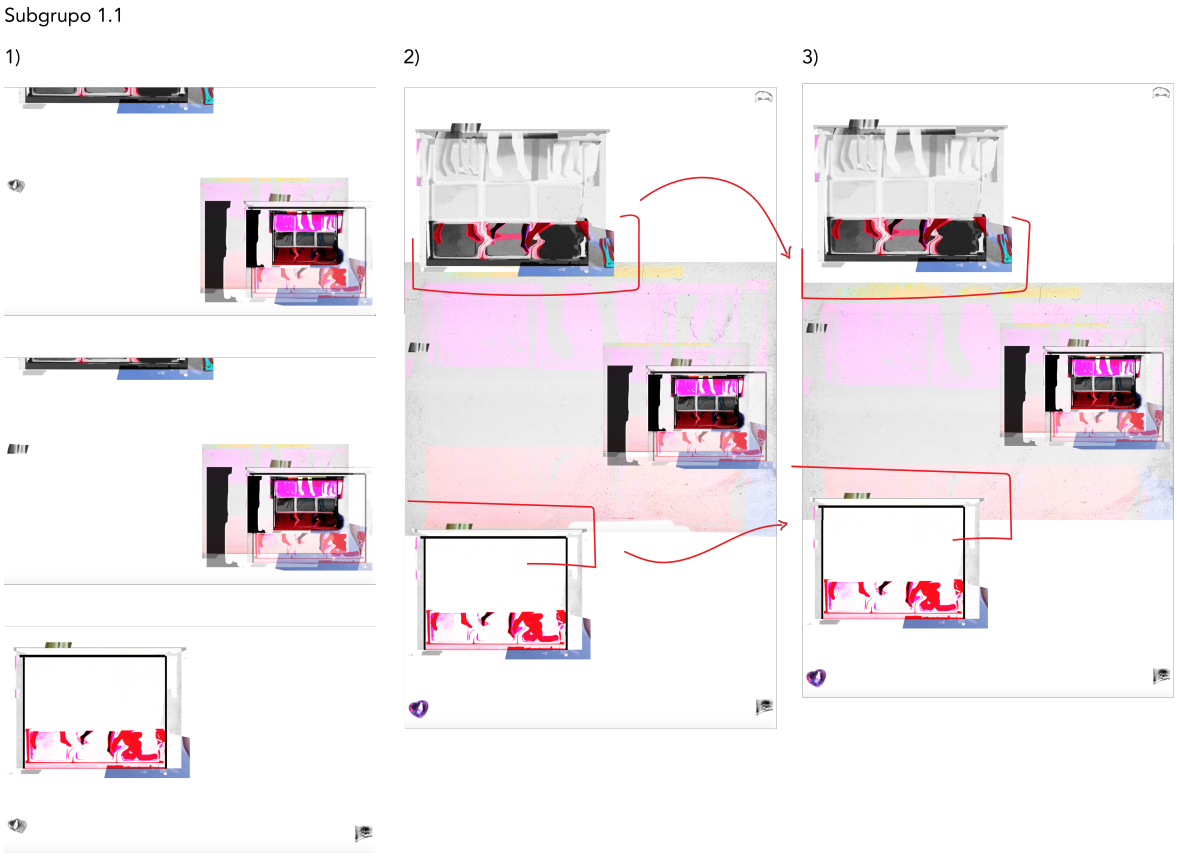


Fig. 173 - Processo de desenvolvimento subgrupo 1.1 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso à página: https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-1-12

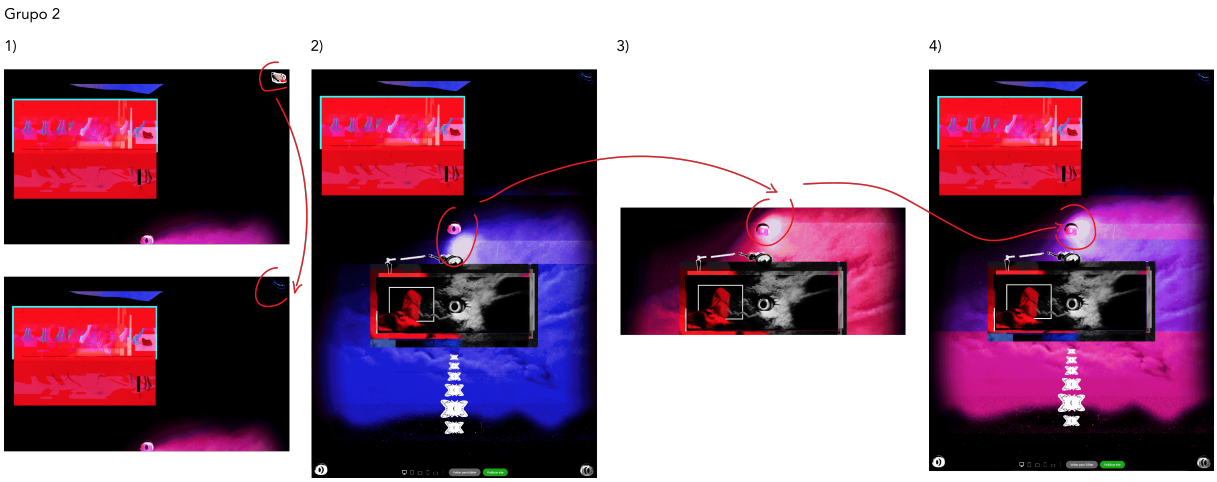


Fig. 174 - Processo de desenvolvimento grupo 2 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso à página: https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-2

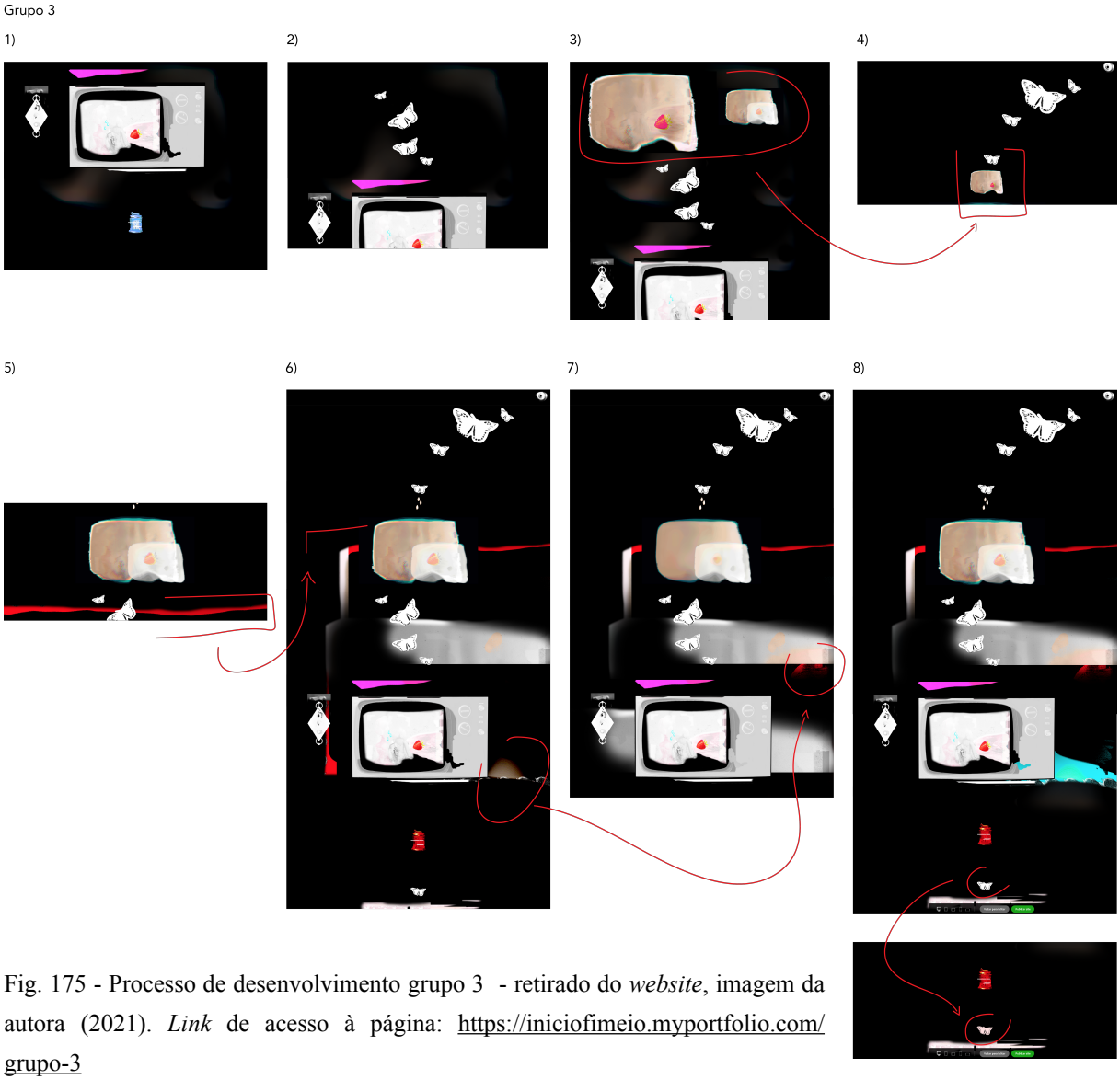


Fig. 175 - Processo de desenvolvimento grupo 3 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso à página: https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-3

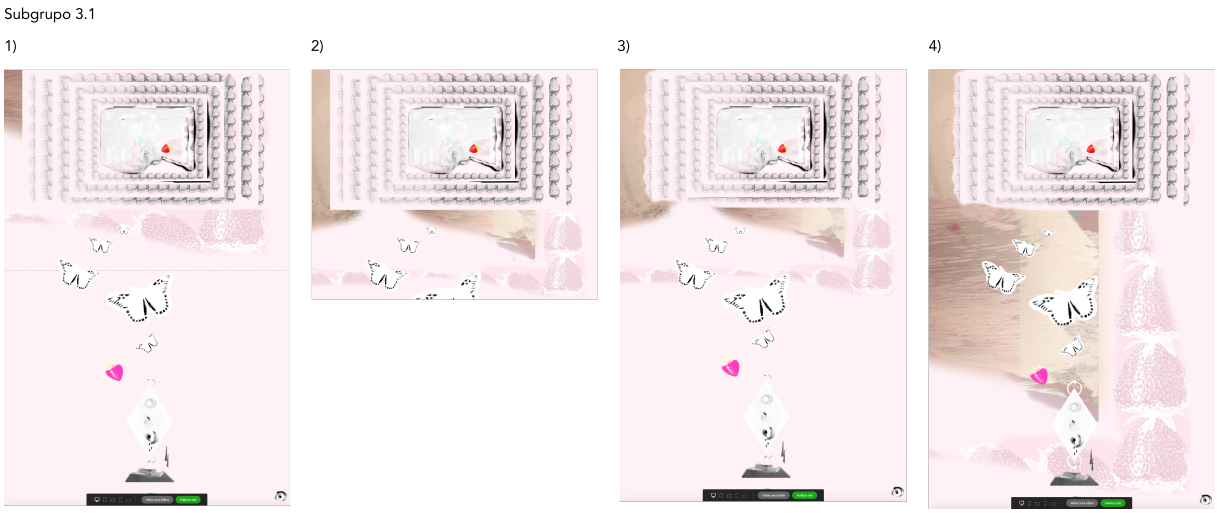


Fig. 176 - Processo de desenvolvimento subgrupo 3.1 - retirado do *website*, imagem de autor (2021). *Link* de acesso à página: https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-3-31

Grupo 4

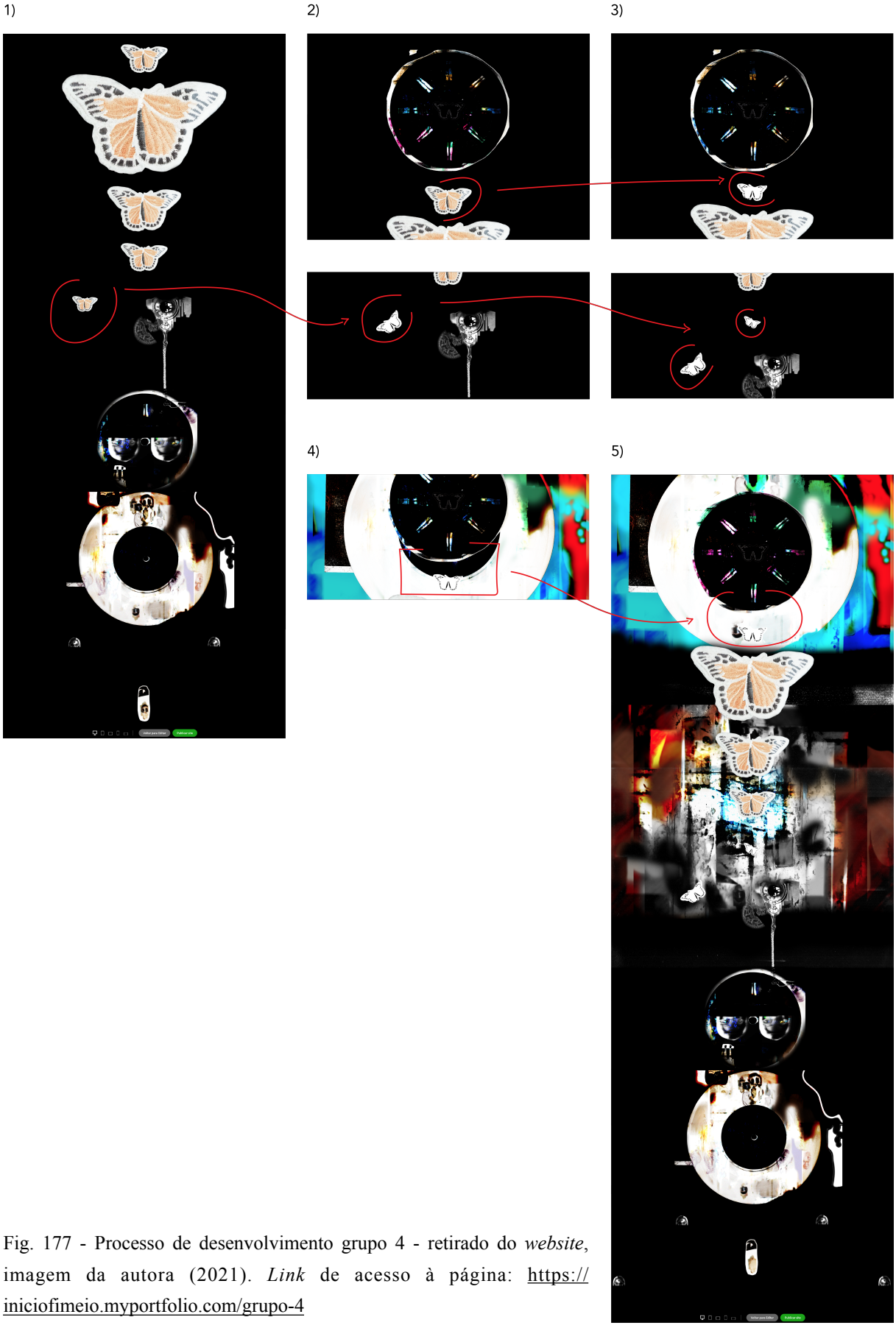
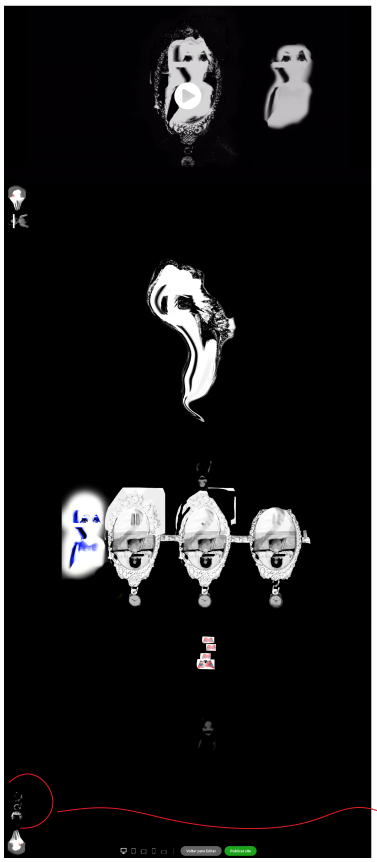


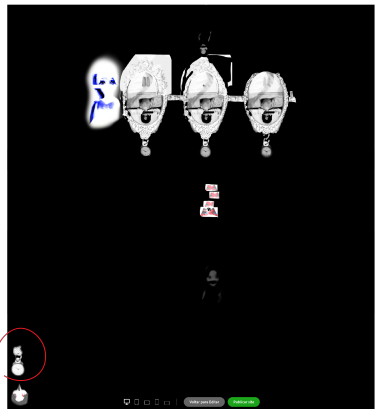
Fig. 177 - Processo de desenvolvimento grupo 4 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso à página: https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-4

Grupo 5

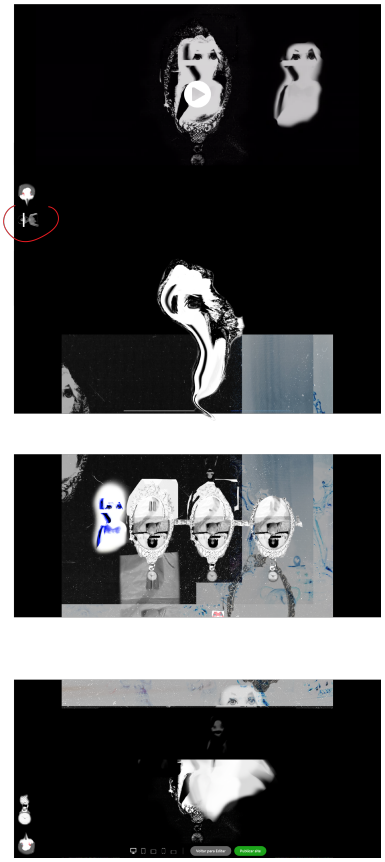
1)



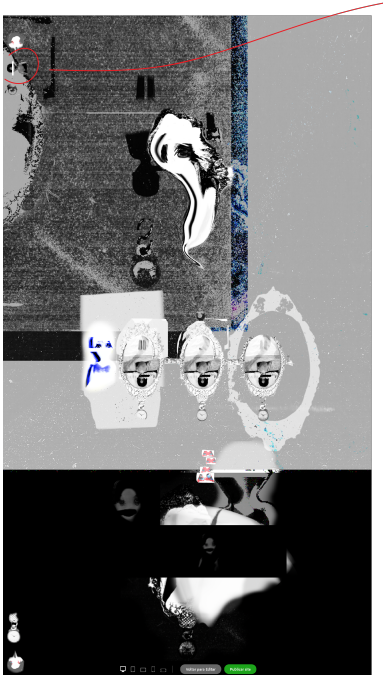
2)



3)



4)



5)



Fig. 178 - Processo de desenvolvimento grupo 5 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso à página: https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-5

Subgrupo 5.1

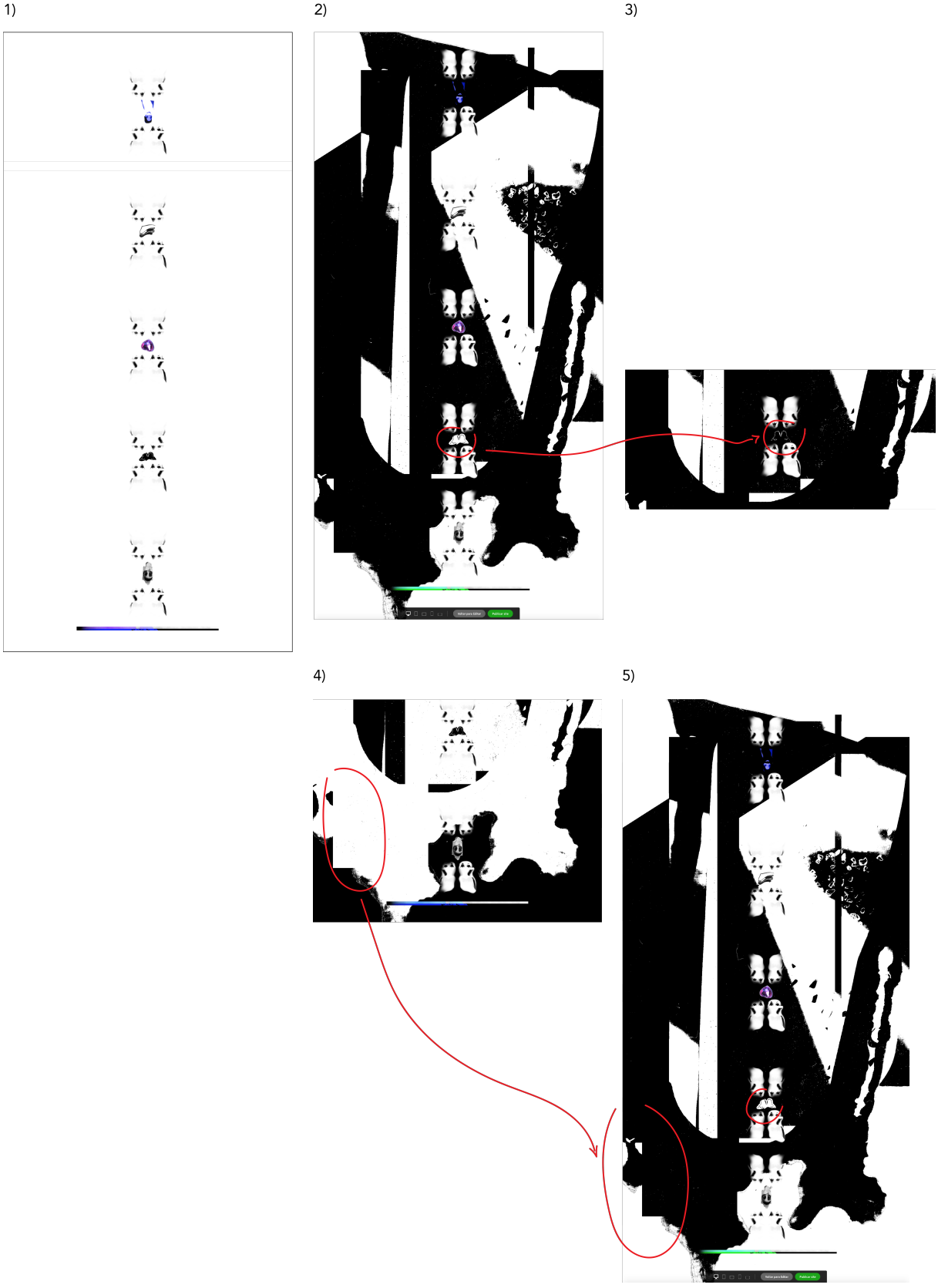


Fig. 179 - Processo de desenvolvimento subgrupo 5.1 - retirado do *website*, imagem da autora (2021). *Link* de acesso à página: https://iniciofimeio.myportfolio.com/grupo-5-51

Apêndice *d)* Processo de desenvolvimento e evolução do *website* - Versões finais do *website*: (Apenas os grupos e respetivos subgrupos que sofreram alterações finais, serão apresentados nesta fase.)

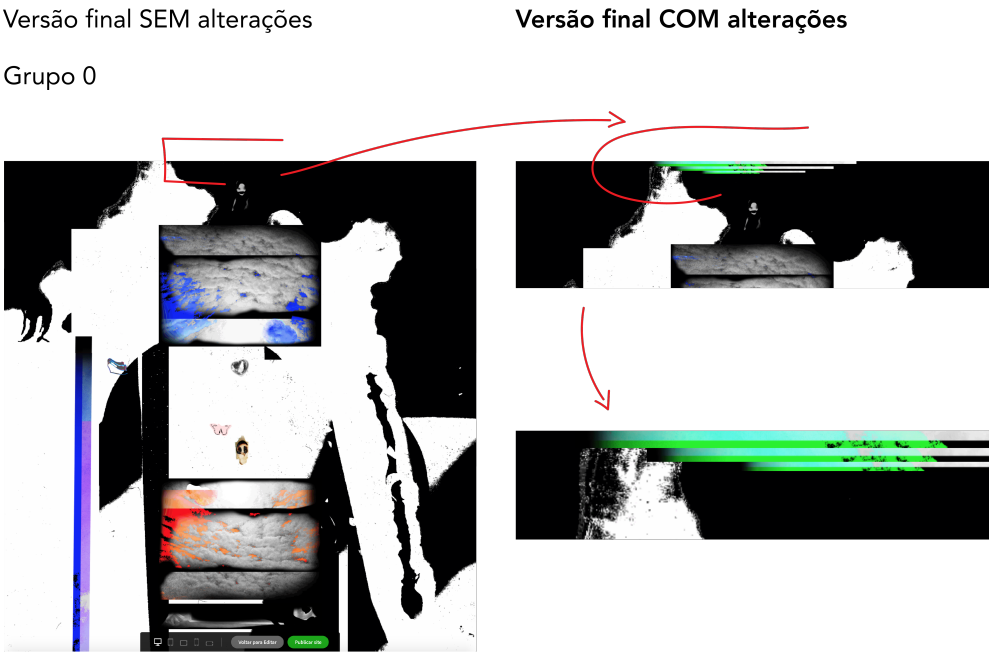


Fig. 180 - Versão final grupo 0 - retirado do *website*, imagem da autora (2021)

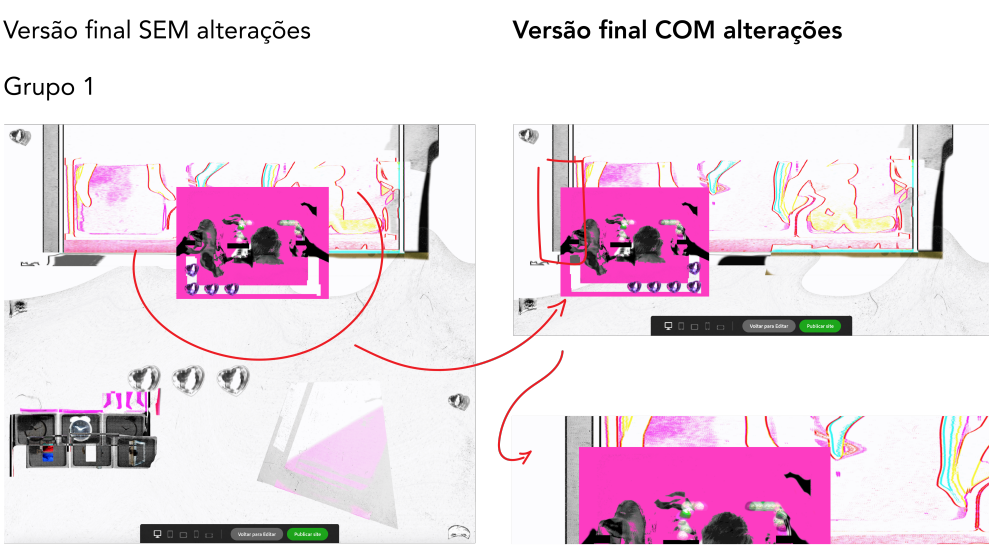


Fig. 181 - Versão final grupo 1 - retirado do *website*, imagem da autora (2021)

Versão final SEM alterações

Versão final COM alterações

Subgrupo 1.1



Fig. 182 - Versão final subgrupo 1.1 - retirado do *website*, imagem da autora (2021).

Versão final SEM alterações

Versão final COM alterações

Grupo 2

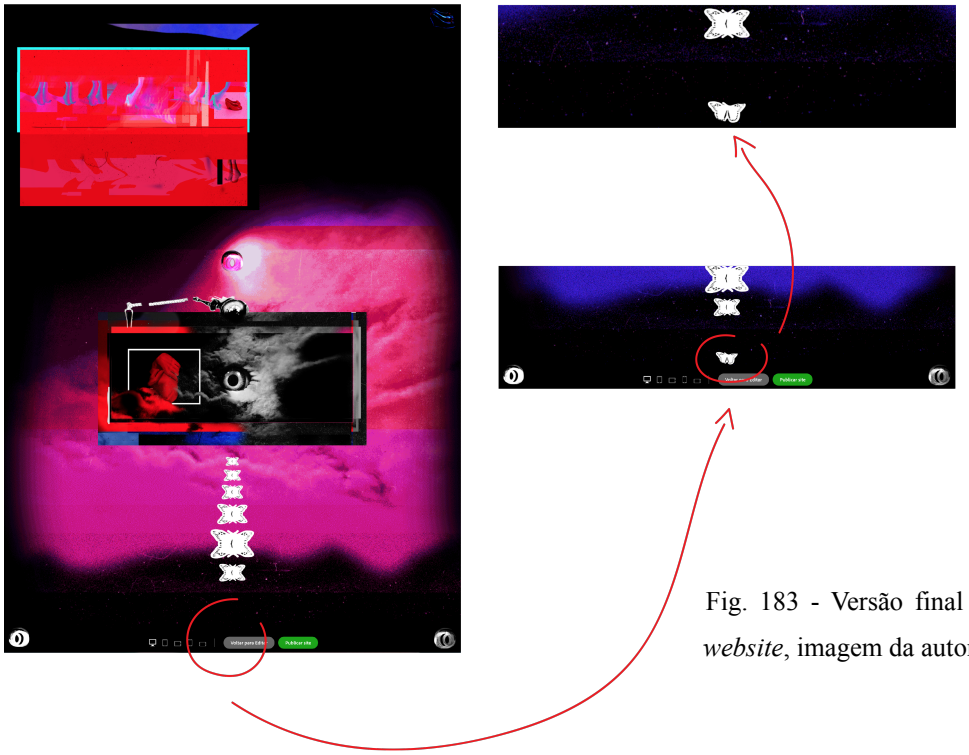


Fig. 183 - Versão final grupo 2 - retirado do *website*, imagem da autora (2021).

Versão final SEM alterações

Versão final COM alterações

Subgrupo 3.1

1)

2)

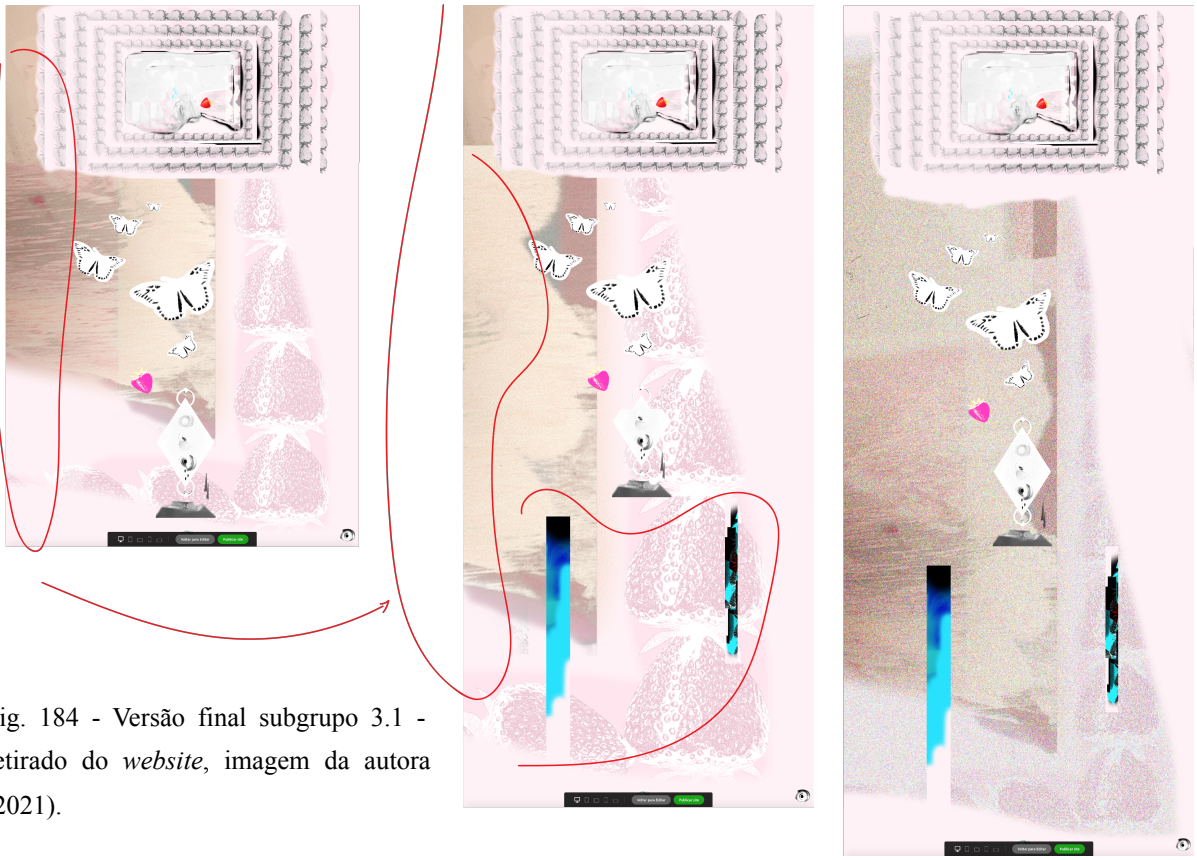


Fig. 184 - Versão final subgrupo 3.1 - retirado do *website*, imagem da autora (2021).

Versão final SEM alterações

Versão final COM alterações

Grupo 5

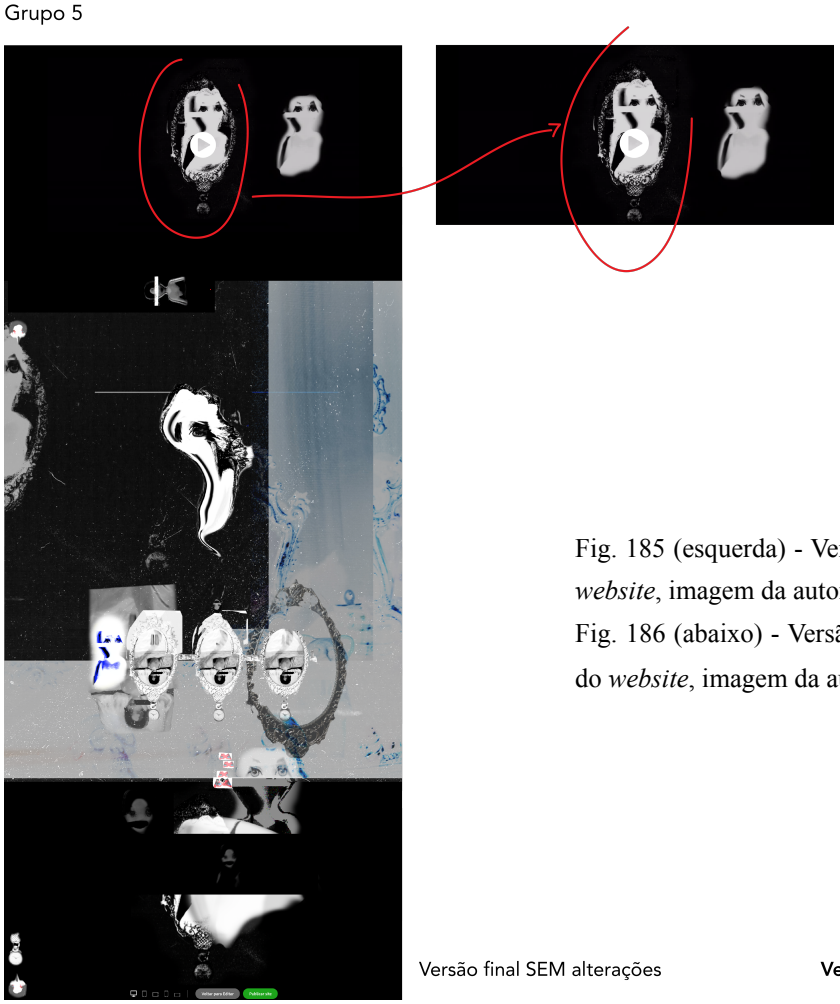


Fig. 185 (esquerda) - Versão final grupo 5 - retirado do *website*, imagem da autora (2021).
Fig. 186 (abaixo) - Versão final subgrupo 5.1 - retirado do *website*, imagem da autora (2021).

Versão final SEM alterações

Versão final COM alterações

Subgrupo 5.1

