



Gamificação fotográfica: memes e a lógica das imagens-fluxo

Photographic Gamification: Memes and the logic of flow-images

Gamificación fotográfica: Memes y la lógica de las imágenes fluidas

Matheus Tagé – Centro Universitário Belas Artes de São Paulo | São Paulo | São Paulo | Brasil. E-mail: matheustage@gmail.com | Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4000-405X>

Resumo: Este trabalho tem por objetivo articular uma discussão acerca do conceito de gamificação fotográfica. Esta lógica se dá por meio da aceleração das imagens e sua forma de interação e consumo no contemporâneo. A dinâmica de agenciamento com relação às imagens, informações, e mesmo, os meios através dos quais podemos produzir imagens, nos arremessa em uma estrutura rizomática de estímulos visuais contínuos; por conta deste processo, assumimos a hipótese de que a imagem técnica - a fotografia - acaba por desencadear um esvaziamento de sentido, em seu caráter documental, e passa a consolidar um papel de imagem-fluxo no contemporâneo.

Palavras-chave: fotografia; pós-fotografia; imagens-fluxo; gamificação.

Abstract: This work aims to articulate a discussion about the concept of photographic gamification. This logic takes place through the acceleration of images and their form of interaction and consumption in the contemporary world. The dynamics of agency in relation to images, information, and even the means through which we can produce images, throws us into a rhizomatic structure of continuous visual stimuli; because of this process, we assume the hypothesis that the technical image - photography - ends up triggering an emptying of meaning, in its documentary character, and starts to consolidate a role of image-flow in the contemporary.

Keywords: photograph; post-photograph; flow-images; gamification.



<https://doi.org/10.22484/2318-5694.2022v10id5079>



Resumen: Este trabajo tiene como objetivo articular una discusión sobre el concepto de gamificación fotográfica. Esta lógica se da a través de la aceleración de las imágenes y su forma de interacción y consumo en el mundo contemporáneo. La dinámica de agencia en relación con las imágenes, la información e incluso los medios a través de los cuales podemos producir imágenes, nos arroja a una estructura rizomática de estímulos visuales continuos; a partir de este proceso, asumimos la hipótesis de que la imagen técnica -la fotografía- acaba desencadenando un vaciamiento de sentido, en su carácter documental, y empieza a consolidar un papel de imagen-flujo en la contemporaneidad.

Palabras clave: fotografía; post-fotografía; imágenes de flujo; ludificación.

Recebido em: 25/09/2022

Aprovado em: 04/11/2022



1 Introdução

A capacidade de reconstrução simbólica do real por meio da imagem passa por uma complexa problemática no contemporâneo. Se estabelecermos uma análise histórica acerca desta equação teórica, veremos que em 1927, o artista René Magritte já acentuava este estranhamento. Em sua reconhecida obra 'A traição das imagens' o belga apresentou uma imagem de um cachimbo com a frase 'Ceci n'est pas une pipe' (na tradução livre: 'isto não é um cachimbo').

Nesta provocação, podemos considerar um rompimento formal com a perspectiva da cristalização fotográfica enquanto registro da realidade. A ótica nos propõe uma reflexão fundamental; a construção de uma espécie de paradoxo limítrofe que separa a realidade da dimensão da imagem e o mundo concreto de suas representações visuais. Neste contexto, a ruptura com o caráter objetivo da imagem técnica, oferece uma prerrogativa para que se entenda que esta divisão de mundos também articula outras infinitas possibilidades.

Se condicionarmos o movimento do fotógrafo ao ato de caça, observamos que todas as escolhas anteriores ao disparo caracterizam variáveis que fatalmente influenciarão na produção da imagem. Nesta primeira camada, a fotografia se descola de uma suposta objetividade, já que o fotógrafo enquadra, destaca, corta e edita o próprio olhar. A partir desta lógica, é possível pensarmos que a imagem é uma representação permeada por inúmeras questões, condicionadas pelo objeto, pela câmera, e – inevitavelmente – pelo fotógrafo. Para Flusser (2002), há um processo cultural que envolve a produção da imagem: o processo de caça.

O descolamento do conceito de registro objetivo é um fator inerente à materialidade da fotografia. Porém, no contexto contemporâneo, a problemática se expande por meio da velocidade e a noção da continuidade de expansão da imagem. Neste caso, a imagem passa a se fragmentar por conta de outros elementos, que vão muito além do fotógrafo. O conceito que tratamos por gamificação fotográfica articula uma provocação interessante para esta análise. Dentro do mundo virtual do *game*, o papel do *iterator* é condicionado por sua agência com relação à narrativa ficcional. A sensação de se colocar de forma ativa no mundo virtual é um processo que se desencadeia por meio da dinâmica de agência; de acordo com Murray (2003, p. 132):



“A tradição pós-moderna do hipertexto celebra o texto indeterminado como uma liberação da tirania do autor e uma afirmação da liberdade interpretativa do leitor”. Neste contexto, a lógica do hipertexto se reflete hoje, a partir da possibilidade de descentralização na construção e agenciamento sobre as imagens no ambiente midiático.

Neste processo é possível estabelecer relações com os efeitos da nova ecologia dos meios e a fotografia. Esta dinâmica acontece não apenas por conta das possibilidades de produção de imagens, advindas dos novos mecanismos técnicos, mas também, pela estrutura da teia midiática que permite sua *remixagem* e propagação. Isto propõe uma nova construção da representação, que de certa forma, altera sua estética ao mesmo tempo em que flexibiliza seus sentidos.

O espectador assume uma posição fundamental neste novo contexto. Ele consome informações e imagens, e em paralelo, tem a possibilidade de construir, adaptar e acoplar novas dimensões semânticas a ela. Quando o indivíduo toma como base uma imagem de uma reportagem, por exemplo, e descontextualiza sua função informativa, adicionando novas nuances textuais e imagéticas; ele é capaz de criar novas complexidades simbólicas a serem compartilhadas. Assim, o usuário assume uma autoria derivativa sobre a narrativa pré-estabelecida.

Este macroambiente midiático, em que tudo é possível, acaba por forçar as imagens fotográficas a um processo de esvaziamento. O descolamento de sua partitura original parece ser uma consequência concreta no espaço abstrato das redes. Da mesma forma, cada vez mais, nos afastamos também da realidade. As imagens-fluxo contextualizam uma problemática intrincada: a aceleração do distanciamento irreversível da essência conceitual de registro fotográfico.

2 Gamificação fotográfica

Do enquadramento do fotógrafo, que opera a mecânica da câmera, ao jogador que captura um ângulo interessante dentro de um game; estamos em um processo constante de decodificação subjetiva da realidade - seja ela concreta, ou virtual. A linguagem fotográfica transcende o meio, e nos oferece novas problemáticas a serem consideradas. É necessário contextualizar estes flertes estéticos entre linguagens e



suas traduções intersemióticas e compreender, afinal, os dilemas que pontuam nossa percepção com relação à imagem técnica no contemporâneo.

Há que se discutir neste contexto, a problemática das imagens do presente. Para Joan Fontcuberta, dentro de sua perspectiva pós-fotográfica, o papel presentificador da imagem técnica passa a ter um significado mais líquido e efêmero. Nesta dinâmica, a temporalidade é extremamente complexa. O hibridismo, como variável, é proposto a partir das flexibilizações estéticas entre fotografia e vídeo – a imagem em movimento. É fundamental observarmos as influências do formato de documentário, do cinema e até de games, na consolidação de uma linha tênue entre ficção e realidade, que acaba por propor um questionamento profundo com relação às funções concretas da imagem fotográfica. Afinal, este processo de retroalimentação possibilita uma quebra do paradigma da representação.

Na lógica de Fontcuberta, as novas tecnologias digitais dissolvem cada vez mais a ligação intrínseca entre a realidade e a documentação fotográfica. De fato, há uma certa confusão sobre este conceito por parte de alguns críticos do termo ‘pós-fotografia’. Não se trata apenas de pensar a tecnologia em sua formatação mecânica, como a simples manipulação digital de uma imagem, a pós-produção ou edição. Na prática, este elemento tecnológico deve ser observado enquanto uma estrutura capaz de fornecer modificações estéticas na práxis fotográfica, que acabam articular uma flexibilização com relação à própria percepção documental. Portanto, não devemos pensar apenas no que as novas tecnologias possibilitam em termos de resultados; mas sim, como modificam estruturalmente a ótica pragmática dos processos da cultura visual. Em outras palavras, devemos observar como esta dinâmica interfere diretamente na linguagem.

Ao observarmos a etimologia do conceito de linguagem fotográfica, é necessário contextualizarmos que, a convenção estética nos propõe compreender enquanto um conjunto de estratégias visuais, que embasam hierarquicamente as escolhas do fotógrafo. Qualificar perspectivas de enquadramento, escolhas e variações de fotometria, e até mesmo, através de qual objetiva, se reconstruirá a condição do gesto captado. Trata-se de um jogo. Uma sequência de escolhas que resultará - evidentemente de acordo com a subjetividade do fotógrafo - em variadas



versões da realidade fotográfica. Ainda que se observe o conceito de fotografia sob a ótica de caça, tal como Vilém Flusser evidencia em suas contextualizações filosóficas; o processo ainda depende de escolhas, de alternativas e caminhos; e a imagem final será um resultado deste esforço despendido pelo fotógrafo, que irrompe sua realidade, a fim de presentificar a cena.

Quem observar os movimentos de um fotógrafo munido de aparelho (ou de um aparelho munido de um fotógrafo) estará observando o movimento de caça. O antiquíssimo gesto do caçador paleolítico que persegue a caça na tundra. Com a diferença de que o caçador não se movimenta na pradaria aberta, mas na floresta densa da cultura (FLUSSER, 2002, p. 29).

Este conceito de cultura, explicitado por Flusser, pode ser interpretado, dentro deste contexto, a partir do repertório imagético, midiático, artístico do autor da fotografia. Assim, o olhar do fotógrafo, que produzirá a imagem técnica, nunca é ingênuo, mas sempre permeado por construções e experiências estéticas vindas de outras vivências visuais; tais como o cinema, pintura, e até mesmo outras fotografias.

Para Barthes (1984, p. 13), "A fotografia é inclassificável. Ela repete mecanicamente o que nunca mais poderá repetir-se existencialmente", e neste imaginário, revela-se a dualidade temporal das imagens: a relação efêmera entre espaço e tempo, algo que nunca mais será o mesmo, a morte do tempo concreto; e em paralelo, o congelamento perpétuo, que cria um presente infinito para o processo visual retratado, a vida da imagem. Em meio a este processo que chamamos de registro, múltiplas camadas narrativas passam a tornar infinitos os limites da imagem técnica, e sua capacidade de representação. O historiador Peter Burke (2017, p. 35) complementa: "as tentações do realismo, mais exatamente a de tomar uma imagem pela realidade, são particularmente sedutoras no que se refere a fotografias e retratos".

Nesta problemática, há que se considerar ainda, a presença do aparato técnico — a câmera e sua lente — que sequestra a realidade e a reconstrói na condição de imagem técnica; uma dinâmica que, por si só, enfatiza uma linguagem, e ainda estimula encenações, por mais verossímeis que sejam para quem passa em frente à objetiva, mas ainda assim, provoca a consciência da perpetuação imagética. Para Machado (1984, p. 65), "a câmera não é nunca passiva diante de seu objeto; ela impõe



um arranjo, produz uma configuração das coisas pela força de sua simples presença". E neste ponto, entendemos que, entre a câmera e o objeto há uma teatralização da consciência, ainda que involuntária, que se assume no processo de materialização da imagem fotográfica. Porém, devemos considerar que o efeito de real da imagem técnica tende sempre a se sobrepor à percepção dos arranjos do aparato.

Nesta dinâmica, entre realidades e ficções no registro fotográfico, elaboram-se modelos dialéticos de sua formatação narrativa. Ao que podemos nos apropriar da teoria narratológica, e pensar a imagem a partir da dinâmica das estruturas narrativas: uma dialética entre estética e poética; isto é, entre forma e conteúdo. Nesta dimensão de análise de linguagem fotográfica, há que se considerar a narrativa, um resultado do processo entre a forma - enquadramento, fotometria, cores, incidência de luz, ambiência — e o conteúdo — os elementos, personagens, ações, tramas, contextos. Assim, podemos estabelecer a cristalização de um recorte do real.

Uma fotografia é para mim o reconhecimento simultâneo, numa fração de segundo, por um lado, da significação do fato, e por outro, de uma organização rigorosa das formas percebidas visualmente que exprimem este fato. O conteúdo não pode separar-se da forma; por forma, eu entendo uma organização plástica rigorosa através da qual, exclusivamente, nossas concepções e emoções tornam-se concretas e transmissíveis. Em fotografia, esta organização só pode ser o fato de um sentimento espontâneo dos ritmos plásticos (CARTIER-BRESSON, 2015, p. 29).

Nesta forma da análise, teremos que discernir dois efeitos principais da imagem: Efeito de Presença e Efeito de Sentido. O primeiro efeito, a presença, determina a relação das sensações e emoções que a imagem nos provoca, a ambiência e atmosfera que a fotografia insinua. Já o segundo efeito, o sentido, demanda uma contextualização semântica por parte do receptor, que necessita entender o que acontece na cena. Em outras palavras, a dialética promove uma dinâmica entre o 'como' e 'o quê' acontece no fragmento de tempo da imagem fotográfica.

Uma proposta teórica contextualizada por Roland Barthes, que categoriza a percepção da imagem por meio dos conceitos de Punctum e Studium. Em sua teoria, Barthes (1984, p. 64) afirma: "a minha regra era suficientemente plausível para que eu tentasse dar um nome a esses dois elementos, cuja co-presença parecia criar uma espécie de interesse particular que eu sentia por essas fotos". Devemos observar que



a perspectiva barthesiana, provoca o posicionamento do sujeito – quem vê a imagem – do lado externo do registro. É um olhar de fora para dentro. Nesta problemática observamos que determinadas rupturas paradigmáticas podem nos provocar atração pela imagem; na lógica de punctum, quando sentimos uma ruptura com relação à experiência estética. Por outro lado, na lógica de studium, observamos quando a imagem repete modelos anteriores, e não nos provoca interesse pela padronização ou repetição de sua linguagem.

O problema que vamos articular neste trabalho se dá por meio da consolidação das fragmentações a que a imagem se submeterá com o advento das novas tecnologias, de modo a interferir não somente em sua captação; mas também em sua aceleração e compartilhamento posterior. Neste processo, tentaremos articular uma teoria para entender de que forma a fotografia passa a ser pensada – como prática - e em paralelo, a rota para seu esvaziamento enquanto registro.

3 A estética da aceleração

O roteiro do cotidiano do indivíduo contemporâneo parece algo padronizado. A primeira coisa que se faz ao acordar, é olhar o celular. O aparato, que também nos desperta, será o primeiro a nos atualizar com relação às informações do dia. Mensagens de trabalho, família, amigos tendem a nos sintonizar com o tempo presente; ao passo que, nas redes sociais, as notícias e histórias do dia também se apresentam. Estas narrativas se aproximam primeiramente no formato de imagens, que posteriormente se repetirão.

Um crime, uma aprovação de lei, um incêndio, uma história dramática, enfim, qualquer que seja a manchete do dia, podemos acessar através da tela do aparelho. Plataformas como o Instagram, por exemplo, entenderam que nosso consumo de informações - sejam elas úteis, ou não - se dá por imagens. E por conta desta lógica, organiza o *feed* de acordo com o perfil do usuário. Em um piscar de olhos, centenas de imagens, entre fotografias e vídeos, são comprimidas na tela. Podemos acessar uma ou outra, ler e interagir, mas em alguns segundos, as imagens desaparecem e são substituídas por novas. Assim, temos mais informações para consumir e acessar incessantemente.



A fotografia se tornou onipresente, há câmeras por toda parte captando tudo. O que há meio século teria parecido uma sofisticada câmera de espião é hoje um padrão comum que carregamos no bolso (FONTCUBERTA, 2012, p. 30).

Este movimento assume uma problemática fundamental, pois acelera o tempo de consumo. Nós não conseguimos assimilar tudo tão rapidamente, e a efemeridade das imagens nos fornece a sensação de que elas são descartáveis; de modo que nunca mais as encontraremos. De toda forma, nem temos tempo para refletir sobre isso, pois novas imagens nos atingem, e voltamos ao mesmo processo cíclico de consumo. A lógica de aceleração nos remete ao conceito de imagem do passado, problematizada por Walter Benjamin. Naquele contexto, ainda analógico, o filósofo argumentava acerca da irrecuperabilidade da representação do presente, temporalidade que se desprende do registro fotográfico.

A verdadeira imagem do passado passa por nós de forma fugidia. O passado só pode ser apreendido como imagem irrecuperável e subitamente iluminada no momento do seu reconhecimento...Porque é irrecuperável toda a imagem do passado que ameaça desaparecer com todo o presente que não se reconheceu como presente intencionado nela (BENJAMIN, 2010, p. 11).

Nesta dinâmica de ruptura temporal da imagem, seu período de assimilação é acelerado, e neste processo, paradoxalmente, consumimos tudo de forma rápida, mas não conseguimos nos aprofundar em nada. Por meio desta constatação crítica, podemos tratar a aceleração como estética, e ilustrar empiricamente este conceito a partir da esquizofrênica dinâmica de imagens que favorece o consumo imediato; porém, nos mantém sempre afastados do aprofundamento. Como se o usuário fosse mantido em um estado de suspensão contínua. Esta dinâmica organiza um estado de imanência com relação ao meio, um processo que Maffesoli (2012) articula como uma ligação, um laço perene entre o usuário e sua conexão com a materialidade do meio.

Existe, na verdade, um surrealismo vivido na utilização cotidiana dos meios de comunicação interativa. O virtual tendo ao mesmo tempo uma eficácia real, permitindo uma forma de gozo real, e elaborando um laço, estabelecendo uma liga, isto é, em seu sentido pleno, fazendo sociedade (MAFFESOLI, 2012, p. 87).



Este processo provoca um descolamento com relação à realidade, uma vez que trabalhamos, caminhamos, fazemos compras, almoçamos; mas ao mesmo tempo, o ritmo acelerado do consumo de imagens nos mantém presos à tela. Consumimos sempre mais, e carregamos em contrapartida, pouca informação acerca desta experiência. As imagens alcançaram no contemporâneo uma presença infinita; e ao mesmo tempo, a aceleração de seu uso passa a desempenhar uma dinâmica de esvaziamento semântico. A aceleração das imagens reflete uma proporção incômoda de esvaziamento, ao passo que, articula em nosso olhar uma paridade com relação a este processo. Se produzimos e consumimos desenfreadamente as imagens, de fato, suas representações esvaziadas já permeiam nosso olhar e nossa capacidade de decodificação — que se torna anestesiada pela infinita fragmentação de imagens-fluxo.

O que vemos só vale - só vive – em nossos olhos pelo que nos olha. Inelutável, porém, é a cisão que separa dentro de nós o que vemos daquilo que nos olha. Seria preciso assim partir de novo desse paradoxo em que o ato de ver só se manifesta ao abrir-se em dois. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 29)

Para Didi-Huberman, a dinâmica da imagem acontece pelo fato de que o olhar – e também, o ver - é um processo duplo. Olhamos imagens, mas o que nos olha de volta, no contemporâneo, é o seu próprio esvaziamento. A imagem se esvai em meio ao esquizofrênico contexto midiático, mas tenta dizer algo — como se clamasse por sua capacidade de registro. Tão logo, a representação é suprimida e reduzida a um pequeno fragmento dentro do fluxo infinito. Uma dinâmica de esvaziamento da imagem, conforme pontua Fontcuberta (2012):

Definitivamente, as fotos já não servem tanto para armazenar lembranças, nem são feitas para serem guardadas. Servem como exclamações de vitalidade, como extensões de certas vivências, que se transmitem, compartilham e desaparecem mental e/ou fisicamente (p. 32).

O processo de gamificação destas imagens se dará por meio das estruturas que a permeiam; desde o processo de produção até o momento de consumo. Há um estranhamento entre a imagem e seu sentido, tendo como base a lógica a que se submete por meio das múltiplas aplicações e fragmentações que assumirão o protagonismo de sua forma. Para isso, discutiremos alguns processos fundamentais



para construir um imaginário acerca do esvaziamento da imagem enquanto registro; e como a interação propõe um mecanismo que gamifica sua função, enquanto narrativa.

4 Oscar 2022: o prêmio de melhor meme

Naquela madrugada de domingo, 27 de março, mesmo quem não havia conseguido assistir à cerimônia do Oscar pela televisão; ao acessar as redes por meio do celular, certamente se deu conta da principal notícia que correu o mundo em uma questão de segundos. A cena de agressão envolvendo os atores Will Smith e Chris Rock. Em paralelo à discussão acerca da violência, ou dos motivos que levaram o ator – premiado naquela noite – a agredir o colega que apresentava o evento; cabe a este trabalho, analisar a perspectiva pragmática do registro fotográfico enquanto imagem-fluxo e sua capacidade tentacular de resignificação.

Por imagem-fluxo, nos referimos à uma característica intrínseca da representação que torna a cena capaz de se propagar infinitamente. Analisaremos algumas utilizações e acoplagens desta nova forma de pensar a fotografia. Entre as questões teóricas que regem o imaginário acerca desta contextualização, Manuel Castells nos propõe uma percepção fundamental acerca da materialidade da internet e sua descentralização.

O tipo de comunicação que prospera na internet está relacionado à livre expressão em todas as suas formas, mais ou menos desejável segundo o gosto de cada pessoa. É a transmissão de fonte aberta, a livre divulgação, a transmissão descentralizada, a interação fortuita, a comunicação propositada e a criação compartilhada que encontram sua expressão na Internet (CASTELLS, 2003, p. 165).

Esta lógica nos permite entender que a dinâmica da comunicação online é organizada por meio de um processo de descentralização. A estrutura adquire uma proposta de ruptura com relação à narrativa hegemônica da mídia convencional. Neste processo, o usuário tem liberdade de reinterpretar e remixar conteúdos de acordo com seu repertório, descontextualizando e até mesmo propondo novas formas de entender uma determinada cena. Isto acontece, tendo como base, a possibilidade de se publicar o conteúdo transformado com grande capacidade de propagação. Para Castells (2003, p. 8): “A internet é um meio de comunicação que permite, pela primeira



vez, a comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala global”.

A partir deste mecanismo — que devemos considerar uma dinâmica tipicamente contemporânea — a cena que retratou a trama da agressão entre Will Smith e Chris Rock, ganhou uma potencialidade dramática mais interessante do que a própria premiação do Oscar. Mesmo quem não assistiu à cerimônia, pôde ver a imagem abaixo, quase que em tempo real.

Figura 1 - O tapa de Will Smith em Chris Rock



Fonte: Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2022/03/4996324-will-smith-da-tapa-em-chris-rock-no-palco-do-oscar-2022-internet-reage.html>. Acesso em: 28 de mar. 2022

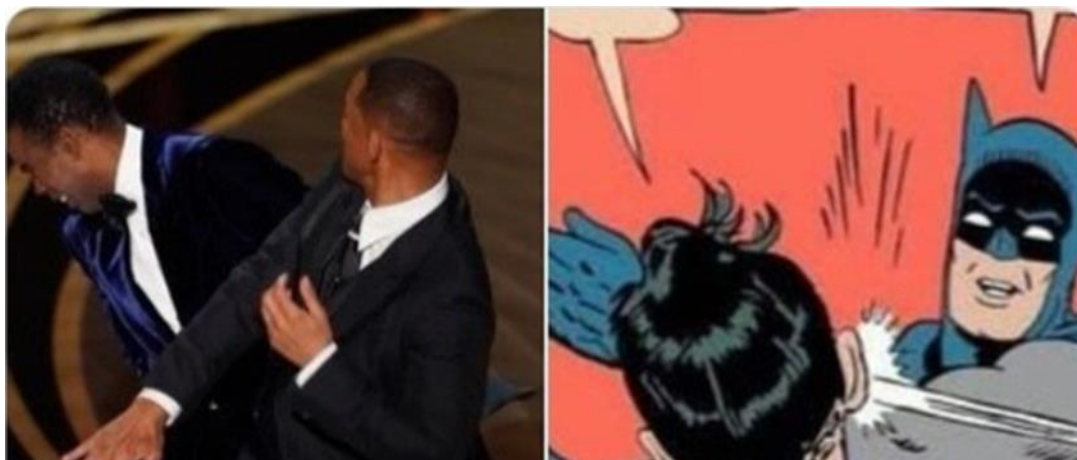
A cena propagada infinitamente por meio das redes, foi filtrada e editada por dispositivos móveis, e disponibilizada em milhares de telas de celulares pelo mundo todo; o que permitiu uma série de remixagens e montagens interessantes. Esta situação adverte para a possibilidade de esvaziamento de sentido para o registro fotográfico. Uma problemática apontada por Fontcuberta (2010), por meio do conceito de descontextualização.



A descontextualização não apenas modificava um valor de uso, mas também, principalmente, pulverizava a própria noção de que a fotografia é a prova de alguma coisa, o suporte de uma evidência. Devemos nos perguntar: evidência de quê? Provavelmente, evidência apenas de sua própria ambiguidade (FONTCUBERTA, 2010, p. 43).

Esta percepção nos convida a refletir acerca da capacidade da imagem fotográfica em se aproximar – e, ao mesmo tempo, distanciar - do conceito de registro. Entre as problemáticas que este flerte suscita estão algumas variáveis que buscamos definir neste trabalho. Devemos observar o esvaziamento da imagem. Esta questão se acentua, quando observamos a capacidade que certas cenas têm, de serem arrancadas de seu sentido de registro, para passar por um processo de ressignificação simbólica. Elas são traduzidas a partir de reinterpretações que associam outras narrativas e camadas à imagem cristalizada.

Figura 2 - Meme do Batman, em paralelo à cena do Oscar



Fonte: Disponível em: <https://entretenimento.r7.com/cinema-e-series/fotos/oscar-2022-tapa-de-will-smith-em-chris-rock-rende-memes-na-web-28032022>. Acesso em: 29 de mar. 2022.

É interessante observar a repetição simbólica que permite associarmos novos conteúdos à cena original. A aproximação com o famoso meme do Batman agredindo Robin, nos diz muito sobre esta capacidade de reinterpretação. A cena dos heróis da DC é utilizada em infinitos contextos possíveis, já que o balão de diálogo, típico das histórias em quadrinhos, permite que qualquer usuário preencha com o conteúdo e discurso que achar mais adequado à imagem. Este meme se encaixa, eventualmente, em qualquer situação.



Uma outra característica desta realidade, algo que a remixagem com a fotografia nos permite observar, é o processo de aceleração. Nesta proposta, qualquer indivíduo tem a possibilidade de fragmentar de forma dinâmica e constante as camadas de sentido da cena. Recodificando qualquer significado pontual, e criando novas acoplagens e abordagens — por vezes, cômicas — sobre a imagem.

Figura 3 - Montagem híbrida com títulos de séries protagonizadas pelos atores



Fonte: Disponível em: <https://www.nsctotal.com.br/noticias/tapa-de-will-smith-no-oscar-2022-gera-memes-todo-mundo-odeia-o-chris>. Acesso em: 29 de mar. 2022.

Neste caso, a reinterpretação de usuários das redes sociais produziu um meme em que temos a convergência — quase um *crossover* de duas franquias — por meio da escrita utilizando as fontes originais das séries ‘Todo mundo odeia o Chris’ (2005) protagonizada por Chris Rock, em paralelo com a série ‘Um maluco no pedaço’ (1990). Séries televisivas de comédia que consolidaram as carreiras de sucesso de seus protagonistas. A utilização da mesma fonte dos logotipos das séries originais, em complemento com a fotografia da agressão na cerimônia do Oscar, nos propõe uma importante fundamentação acerca das imagens-fluxo.

Um debate fundamental que estamos conceituando a partir da aceleração e do esvaziamento das representações fotográficas é justamente tentar entender a



percepção da intensidade da imagem no contemporâneo. Nesta proposta, observamos uma cultura de *gamificação* fotográfica. Uma lógica que permite entendermos a realidade a partir do esvaziamento do registro, paradoxalmente colocado com sua multiplicação e fragmentação simbólica em infinitas novas representações. Trata-se de um processo de descolamento característico das sociedades pós-modernas; em que a imagem quebra simbolicamente o espelhamento; e passa a refletir milhares de outras possibilidades, de forma incontrolável.

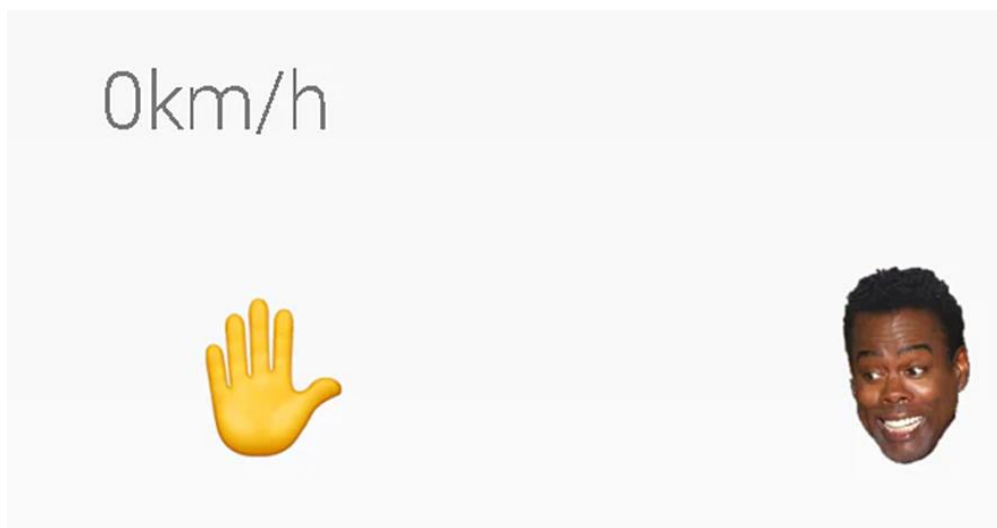
De fato, é comum que as imagens que a câmera proporciona sejam identificadas com as refletidas por um espelho. Do espelho dizemos que nos 'devolve' a imagem, como se a imagem já fosse nossa, como se entre a imagem e o rosto existissem laços de correspondência infinitesimal, ou como se o reflexo houvesse duplicado fisicamente o objeto. No fundo, é a mesma sensação que esperamos da imagem fotográfica ou, pelo menos, aquela que supomos que deve ter infundido em sua origem. Essa similitude se origina no fato de que o espelho, como superfície reflexiva, é o suporte de uma carga simbólica extremamente rica na ordem do conhecimento. Então, o que o espelho reflete? (FONTCUBERTA, 2010, p. 26).

A resposta ao questionamento de Fontcuberta é enigmática. Afinal, o que o espelho nos mostra? Neste contexto, há que se pensar em infinitas possibilidades, pois nesta superfície da imagem-fluxo, cabe o diálogo com o conceito de duplo-código que Umberto Eco (2013) problematizou em suas teorias semióticas. De certo, pode haver um sentido evidente, claro, esquematizado por meio da estética; porém, há uma ambiguidade, um olhar que nos propõe enxergar além do que nos é oferecido. Neste contexto, as imagens-fluxo nos sugerem infinitas camadas de sentidos, em paralelo, à desconstrução da fotografia original.

Com relação à gamificação fotográfica, podemos observar a forma como a cena foi adaptada para um jogo no site Slapchris.com. A proposta de agenciamento do jogo consiste em arrastar o ícone que representa uma mão em direção ao rosto do ator. Apenas um simples toque na tela do celular. Com este movimento, o jogo aponta a velocidade em que o ator foi atingido com o tapa do jogador. Evidenciando uma característica agônica, de disputa gamificada.



Figura 4 - A interface do jogo SlapChris para celular



Fonte: Disponível em: <https://beebom.com/this-hilarious-game-lets-you-slap-chris-rock-measure-slap-speed/>. Acesso em: 29 de mar. 2022.

Há que se observar na proposta deste *game* a apropriação simbólica e cômica do fato, e não mais da imagem original; que já está colocada no inconsciente coletivo. Uma fase posterior ao imaginário consolidado acerca da representação imagética, que já não é mais necessária para construir a cena, enquanto elemento de comunicação. Nesta mesma percepção, podemos destacar a relativização e manipulação de tendências narrativas por meio de outras imagens. Estas montagens seguem a partir da construção ramificada de informações e convergem assuntos distintos, propondo relações em temáticas sem nenhuma conexão evidente, de certa forma, trata-se de um mecanismo um tanto generalista; mas que ainda assim, consegue atingir um alto índice de engajamento.

Na imagem abaixo, a premissa interliga de forma extremamente superficial uma espécie de convergência entre três personagens com um mesmo suposto padrão de ação. Este meme enfatiza a rivalidade entre Batman e Coringa, o palhaço do crime de Gotham City; Vladimir Putin e Volodimir Zelensky – que fora ator e comediante antes de se tornar presidente da Ucrânia; e o ator Will Smith, que agrediu Chris Rock, um comediante. Percebe-se que o efeito de generalização também ocupa o campo da semântica da montagem, uma vez que os nomes de Zelensky, Coringa ou Chris Rock, não aparecem na imagem. De fato, o esvaziamento de sua representação se dá a



partir da própria percepção reducionista que o meme contextualiza, omitindo questões e camadas, ao propor um consumo sintetizado e efêmero da informação.

A dinâmica proposta por meio das novas estruturas de comunicação, observa a tendência a uma visão descontextualizada do macroambiente midiático, de forma a oferecer ao usuário a possibilidade de relacionar assuntos de esferas completamente distantes. Este processo nos provoca a reflexão acerca das intenções de seus interatores (MURRAY, 2003); no entanto, a autoria deste tipo de imagem é algo totalmente abstrato, fragmentado e sem um controle efetivo.

Figura 5: Montagem relacionando Will Smith, Batman e Putin



Fonte: Disponível em: <https://pt.dopl3r.com/memes/engra%C3%A7ado/batman-atacar-aun-comediante-will-smith-vladimir-putin/1629545>. Acesso em: 29 de mar. 2022.

A partir destas análises, buscamos evidenciar a dinâmica de propagação de imagens-fluxo, dentro de uma lógica midiática que tratamos por gamificação fotográfica. Neste processo, a narrativa que transpassa a registro originário é recodificada e remixada por indivíduos ativos com relação ao meio; uma nova forma de se pensar o papel do receptor, que se transforma em produtor de conteúdo, a partir da possibilidade de sua agência e interação sobre o registro visual; o que podemos ilustrar como '*prosumers*'¹ (TOFFLER, 1980) — um processo extremamente

¹ Termo criado por Alvin Toffler, em seu livro "The Third Wave" (1980), para designar a convergência entre os papéis de produtor e consumidor, no sistema midiático. Por meio deste novo formato de atuação, o indivíduo passa a desempenhar as duas ações simultaneamente.



descentralizado e permeado pela aceleração. Este efeito típico do contexto contemporâneo revela aspectos de propagabilidade e interatividade dos usuários com as redes de comunicação. Um processo irreversível e incontrolável na perspectiva da nova ecologia dos meios.

5 Considerações finais

O objetivo central deste trabalho é estudar o processo de esvaziamento da lógica de sentido documental da imagem técnica. Ao que pensamos enquanto registro, a soma entre a cena da realidade, e o ato de transcodificar e captar o real por meio da técnica fotográfica. Este processo em si, já carrega uma problemática disfuncional que acentua a discussão: o problema que há em buscarmos na imagem a ideia de síntese, ou resumo, e nesta procura, esquecermos que na verdade, a imagem é um ato; conforme propõe a acepção fenomenológica de Sartre (1987). Portanto, a imagem é processo. Uma construção que presentifica o registro por meio de uma sucessão de dinâmicas e ritmos plásticos típicos da linguagem visual; e paralelamente, no contemporâneo, devemos considerar os processos de interação, ressignificação e descontextualização, que acontecem no período posterior ao registro, como novo aspecto de construção de representações.

A partir desta questão, podemos convergir a problemática que trabalhamos ao longo da construção de um imaginário acerca de produção fotográfica. Neste processo, podemos pontuar as lógicas práticas que permeiam a dinâmica de captação da imagem, de modo que o fotógrafo e o equipamento possam traduzir o real, por meio da representação.

Para além desta dinâmica intrincada, com os novos paradigmas propostos em meio a um esquizofrênico ambiente midiático, este trabalho propõe observar de forma crítica, as novas formas de interação entre imagem e seu fluxo de construção de sentido. Neste entretempo, o *prosumer* constitui um novo agente na estruturação das imagens. Assim, a aceleração e as novas possibilidades de comunicação nos propõem uma nova lógica: a gamificação fotográfica.

Neste contexto, a diferenciação que antes intermediava a relação entre autor e espectador se rompe. Portanto, há um novo paradigma comunicacional, de forma que,



todos são autores, e paradoxalmente, ninguém é. A hipótese que se encontra neste novo padrão de representação, é o fato de que a imagem se torna imagem-fluxo. Neste processo, observamos uma nova dinâmica que se organiza enquanto fenômeno contemporâneo; após todas as nuances que interpelam o processo de registro do real – constatando, portanto, a imagem como ato - uma nova mecânica se estrutura por meio da agência e interação sobre as imagens do real; o indivíduo assume a possibilidade de propor *remixagens* no sentido do registro, e fragmenta esta nova imagem no fluxo midiático, de forma a ramificar seus efeitos semânticos.

Por fim, este trabalho visa elaborar olhares com relação a esta nova caracterização da fotografia, enquanto imagem-fluxo, e ao mesmo tempo, observar novas aplicações da linguagem visual, seja por meio da técnica envolvida, ou mesmo, da forma de interagir com os sentidos da informação por meio de novas imagens, ou por meio de manipulações e compartilhamentos digitais. O conceito documental se fragmenta, e no contemporâneo, as imagens-fluxo assumem a aceleração do consumo visual, tornando cada vez mais complexo o jogo entre a realidade das imagens, e as imagens da realidade.

Referências

BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BENJAMIN, Walter. **O anjo da história**. Lisboa: Assírio & Alvim, 2010.

BURKE, Peter. **Testemunha ocular: o uso das imagens como evidência histórica**. São Paulo: Editora Unesp, 2017.

CARTIER-BRESSON, Henri. **O imaginário segundo a natureza**. São Paulo: Gustavo Gilli, 2015.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 1998.

ECO, Umberto. **Confissões de um jovem romancista**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

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

FONTCUBERTA, Joan. **O beijo de Judas: fotografia e verdade**. Barcelona: Gustavo Gilli, 2010.



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

MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular.** São Paulo: Gustavo Gilli, 1984.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo retorna: formas elementares da pós-modernidade.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeque: o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Itaú Cultural: Editora Unesp, 2003.

SARTRE, Jean-Paul. **A imaginação.** São Paulo: Nova Cultural, 1987.

TOFFLER, Alvin. **The third wave.** New York: Bantam, 1980.