

# DE FLUESSER A CARLOS FADON:

## APROPRIAÇÃO, DESVIO E COLAPSO DOS PROGRAMAS MATRICIAIS DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO NUMA NOVA FOTOGRAFIA DIGITAL

MARIA DO CARMO SERÉN\*

**Resumo:** Falar-se em fotografia digital é ter de tomar em conta o método geral do Algoritmo que é o computador, os seus programas de software e a própria câmara fotográfica digital. A obra de Vilém Fluesser, de 1983, Uma Filosofia da Fotografia aponta para a crítica da negação da criatividade fotográfica que a obediência a estes programas acaba por impor, ao que não é alheia a recuperação de temas e perspetivas passadas, criando a banalidade no universo fotográfico neste século XXI. O fotógrafo brasileiro Carlos Fadon Vicente mostrou na sua tese de doutoramento, em 2017, como acompanhando os alertas de Fluesser, se pode desviar e colapsar os programas dos aparelhos de produção tecnológica, valorizando criativamente os seus erros e, por fim, através da criação de um algoritmo desses efeitos obrigar o computador a ser cooperante na criação.

**Palavras-chave:** Fotografia; Vilém Fluesser; Carlos Fadon Vicente.

**Abstract:** Talking about digital photography has to take into account the general method of Algorithm that is the computer, its software programs and the digital camera itself. The work of Vilém Fluesser, 1983, A Philosophy of Photography points to the critique of the denial of photographic creativity that obedience to these programs ends up imposing, to which it is not unrelated to the recovery of past themes and perspectives, creating banality in the universe in this 21st century. The Brazilian photographer Carlos Fadon Vicente showed in his doctoral thesis in 2017 how to follow Fluesser's warnings, it is possible to divert and collapse the programs of technological production devices, creatively valuing their errors and, finally, by creating an algorithm of such effects compel the computer to be cooperative in creation.

**Keywords:** Photography; Vilém Fluesser; Carlos Fadon Vicente.

## 1. INTRODUÇÃO

Desde Aristóteles que sempre que projetamos descrever ou experienciar uma situação, sabemos que devemos colocar uma série de questões que hoje se mundializam sob a fórmula de apresentação da notícia: Quando? Onde? Como? Porquê?

O modo como acentuamos uma destas interrogações define não apenas os temas mas ainda os métodos utilizados. Em todo o caso, apesar de, para Aristóteles, que era um colecionador de maravilhas da Natureza que enchiam o Liceu, a ciência ter surgido como uma descrição da Natureza e do seu funcionamento, tratava-se já do espírito científico: responder a problemas.

Os métodos científicos que se foram experimentando são indiscutivelmente racionais desde Descartes, já que para uma receita ser eficaz tem de ter, internamente e passo a passo, coerência lógica. Como qualquer receita de culinária, de marcenaria ou de eletrónica, o que, como sabemos, se apura num processo de ensaios e erros. O grau de conhecimento teórico

---

\* CITCEM. mc.seren@sapo.pt.

da matéria não invalida este método básico e lógico — não é necessário saber a química molecular dos ingredientes de uma receita culinária, a resistência dos materiais em termos físico-matemáticos ou a Física subjacente ao funcionamento de um vídeo.

O reconhecido filósofo americano Daniel Dennett distingue para casos do género diversas atitudes do operador: a postura de conceção do operador técnico que repara o vídeo sabe bastante da sua conceção e como, em traços largos, os componentes internos reagem, normal ou patologicamente, mas habitualmente desconhece a Física que lhe subjaz. Os engenheiros que o projetaram e o tentam melhorar têm uma postura física com conhecimento teórico. Mas sempre que decompõem e analisam câmaras da concorrência para as ultrapassar, têm uma postura intencional, pois colocam hipóteses sobre as razões do artefacto. Ou seja; nas atitudes de conceção e mesmo na física utilizam mais o como. Na intencional acentua-se o porquê.

Dennett faz-nos notar que o processo de experientiação ou experimentação (onde cabem os ensaios e erros), sendo um tipo de processo formal com que se pode contar logicamente para produzir um certo tipo de resultados, sempre que explicado ou exemplificado, sendo um algoritmo é extremamente simples, neutro em relação ao substrato, (funciona tanto com um lápis e papel como com um computador) e tem resultados garantidos. É uma receita infalível que principiantes podem realizar com êxito<sup>1</sup>.

O algoritmo como processo lógico só é desenvolvido nos anos 30 do século XX, quando a Filosofia da Nova Lógica se torna predominante, nomeadamente nos matemáticos. É então que as suas características se definem. Mas já fora descrito no século IX por um matemático persa de quem lhe vem o nome, sendo mais tarde traduzido por filósofos atomistas. Foi sempre tido como um método infalível e acabou por estar na base do computador, que funciona como um algoritmo, e nos seus programas. Pode ser aplicado a um problema por uma equipe usando caneta e papel ou por um computador com uma velocidade de operação vertiginosa devido às peculiaridades causais dos eletrões que se deslocam nas pastilhas de silício. O que pode responder ao curioso como *um como* e um *porquê*.

Numa sua tese famosa, Dennett faz realçar o valor do método algorítmico ao afirmar que Darwin, ainda sem conhecer o método, o usou na sua explicação da teoria das espécies. As espécies, segundo Darwin, evoluem como um processo algorítmico: a árvore da vida (de resto apanhada por Darwin muito depois do seu aparecimento) fora-se gerando ao longo de milhares de milhões de anos através de um processo mecânico e cego e sem aparente finalidade, embora com resultados garantidos. E de forma radical responde ao tradicional vazio do saber: como chega a conceção, o pensamento, à existência?

Com a seleção natural, em que as espécies evoluem por descendência com modificação num processo cego e mecânico, algorítmico na sua racionalidade interna (adaptações para usufruir de meios alterados), surge a sua implicação como uma cosmologia, um avançar numa direção. Implica ainda uma cultura que se diz humana por ter consciência e irá remeter para explicações não metafísicas (alheias a sementes divinas) sobre a origem da vida (Schrodinger) e da consciência alargada (Damásio). Desaparece a Pirâmide que se

---

<sup>1</sup> DENNETT, 2001: 48-49.

encontra ainda em Locke: NADA – CÁOS – ORDEM – CONCEÇÃO – MENTE – DEUS. Para as recentes implicações, como a de António Damásio, a mente do homem não é uma causa, mas um efeito.

O evolucionismo implica ainda a 2.<sup>a</sup> Lei da Termodinâmica, ou da entropia, tendência à desordem num sistema fechado, como a vida. Schrodinger afirma que, para sobreviverem, os seres vivos têm de evitar a entropia e, para não desintegrarem, escolhem no ambiente recursos para vingarem, tornando-se mais organizados e complexos. Com respostas não conscientes, mas algorítmicas. E tudo pode ter começado por um fenómeno que hoje ainda se verifica: a duplicação de cristais de argilas, nas suas extremidades mais expostas à erosão da água. Verifica-se essa duplicação em cristais de sílica que resultam da evolução dos silicatos, com baixa tecnologia. A duplicação criará moléculas autorreplicantes com instrução para efetuarem tarefas, o que se torna indispensável com a concorrência de outras. Estas moléculas são pedaços de programas algorítmicos, semelhantes aos vírus do computador. Hoje existem restos arcaicos no ADN, os Macros, que remetem para o ambiente das argilas tropeçando com fragmentos de proteína e RNA, nos 20 aminoácidos que à sua volta circulavam em todos os meios bióticos e não bióticos. E acabam por surgir nesses ensaios e erros os capatazes da replicação, as enzimas.

Com o paradigma dos genes, diz Dennett, surgem os *memes* da cultura: entidades ou ideias que infestam os cérebros, obedecendo também à lei da seleção natural. (Daí a anedota: uma academia serve para uma biblioteca criar uma outra biblioteca.) Os memes replicam-se por imitação, em livros, imprensa, linguagem e eletrónica. E podem alterar a arquitetura computacional do cérebro. Como os genes, numa sucessão contínua, os memes são praticamente imortais: conta a replicação e não a longevidade dos veículos individuais. E há memes poderosos, como a fé.

## 2. A EVOLUÇÃO DA FOTOGRAFIA. O ALERTA DE FLUESSER

No caso do *meme fotográfico*, o meme da fotografia química e analógica, correspondia à evolução técnica e teórica do século XIX, e evoluiu no último quartel do século XX para a fotografia digital, no âmbito da Física Quântica.

Na fotografia analógica, a teoria que explicava a fotografia foi-se consolidando em torno de velhas e novas práticas. Conhecia-se, pelo menos desde Aristóteles, o uso da câmara escura para fixar uma fração do espaço exterior, que se apresentava invertida e refletida numa superfície com essa função. Com o desenvolvimento da Ótica no século XVII, usando-se lentes apropriadas a imagem era recebida sem ser invertida e ampliada de acordo com o ecrã de recebimento. Em pleno desenvolvimento da Física Mecânica construíram-se adequadas câmaras escuras que permitiam a presença de um desenhador no interior do espaço escurecido. Fixar a imagem tornou-se uma obsessão dos desenhadores e pintores e o desenvolvimento da Química, precisamente a meados do século XVIII, permitiu a diversos inventores práticos ensaiarem diversos processos de fixação com materiais que ainda hesitavam entre a tradição da alquimia e a Química.

O universo científico que permite a Fotografia exigiu pois o desenvolvimento da Física Mecânica no século XVII e o seu interesse por caixas fechadas com mecanismos minuciosos de abertura, o desenvolvimento da Ótica no mesmo século e o aparecimento da Química de solutos e a identificação científica dos seus elementos, já no século XVIII.

Sabe-se que em meados do século XIX, o empresário de espetáculos francês Daguerre conseguiu fixar, em 1839, com o auxílio do inventor Niépce que entretanto acaba por morrer, uma imagem positiva numa placa de cobre coberta de sais de prata, num ambiente fechado com evaporação de mercúrio. Imagem única mas com grande perfeição de detalhe, este processo impõe o daguerreotipo que se mundializa até cerca dos anos cinquenta desse século. A reprodução em negativo, sobre papel, que o inglês Talbot afirma como pioneira, acabará por substituí-lo com vantagem financeira quando o papel salgado é substituído pelo colódio húmido que em breve se industrializa como chapas de vidro com colódio seco ou albuminas. Com a evolução do processo de reprodução da fotografia na imprensa e a cor, a fotografia acompanha com êxito a reportagem, o documento, a publicidade e, em breve, a arte.

Nos anos oitenta do século XX um novo suporte de imagens paradas e em movimento, o sistema vídeo, começa a mundializar-se. Inúmeros fotógrafos passam a utilizar o novo suporte, produzindo sequências de imagens com movimento ou usando o vídeo da forma já habitual (diaporama), de sequências de imagens, normalmente com som incorporado. Ao mesmo tempo o digital anuncia os seus programas de recomposição de imagens e ainda programas que permitem a sua manipulação. Numa série de conferências, e na obra de 1983 *Uma Filosofia da Fotografia*, o checo Villém Fluesser, professor de comunicação no Brasil, Universidade de São Paulo sugere que, na civilização da imagem, essa fase crescentemente tecnológica acabaria por anular qualquer criatividade do fotógrafo e repetir indefinidamente fotografias banais. De facto, os fotógrafos estavam progressivamente sujeitos aos programas das câmaras, criadas especificamente para facilitar a tomada das imagens e convertê-las em objetos tecnicamente perfeitos. Ou seja, os fotógrafos produzem, tratam e armazenam símbolos. Mas com o digital são os aparelhos, com os seus programas sempre melhorados, que realizam essa atividade<sup>2</sup>.

Fluesser considera que essa sujeição aos programas da câmara diminui consideravelmente a criatividade de cada um e está claramente em discordância com a nova conceção tecnológica dos novos tempos. O papel do fotógrafo será o aproveitamento dos novos meios para criar um novo tipo tecnológico de imagem fotográfica. Propõe que o fotógrafo aprofunde o conhecimento desses programas para acompanhar a mudança em curso, procurando o erro nos programas, colapsando-os para não ser dirigido por eles, pois na época tecnológica «viver significa alimentar os aparelhos e ser alimentado por aparelhos. Sendo assim as coisas, onde haveria espaço para a liberdade humana?»<sup>3</sup>.

Flusser aponta um futuro onde a escrita tradicional tenderia a ser substituída por uma escrita informática detida por alguns, enquanto cresceria a desinformação da maioria através de imagens. Imagens programadas, redefinindo um novo espírito mágico no entendi-

---

<sup>2</sup> FLUESSER, 2001: 27.

<sup>3</sup> FLUESSER, 2001: 76.

mento do mundo, agora fornecido por imagens. O universo fotográfico tal como nos rodeia atualmente é, de facto, a execução fortuita de várias possibilidades incluídas nos programas das câmaras que, ponto por ponto, correspondem a uma situação específica do jogo de combinações. No futuro previa, como aconteceu, iriam executar-se outras possibilidades programadas, o fotouniverso ficaria num fluxo contínuo de eliminação de uma foto por outra. Ponto por ponto,

*foto por foto, cada situação dada do universo fotográfico corresponderia a um lance no jogo de combinações. E todas estas fotos seriam redundantes e, por outro lado, as fotos informativas, tomadas por fotógrafos que se opõem conscientemente ao programa, conseguiriam trespassar esse universo, por não estarem previstas no programa*<sup>4</sup>.

Ou seja, o fotouniverso torna-se um meio de programar a sociedade à força e para sempre, mesmo que o seja, fortuitamente, em cada caso individual, já que o faz automaticamente. Dá origem a um «comportamento de resposta mágica em benefício de um jogo de combinações e, para reconvertê-lo automaticamente em dados, fichas ou funcionários»<sup>5</sup>.

Na realidade as imagens são superfícies com significado, um significado abstraído das quatro dimensões de espaço e tempo, que não contêm, o que remete para a capacidade simbólica conotativa do homem, exigindo o aprofundamento decifrativo do conteúdo que se revela não em eventos, mas em situações. É um sentimento mágico que lhe confere a intuição de permanência e suspensão, a fascinação do movimento, a ritualização dos modelos de captura. Ou seja, dos programas que o sugerem. A função da magia já não é alterar e aprisionar o mundo, mas alterar o nosso conceito sobre o mundo. «Nesse sentido a fotografia, dominando o novo modo de ver o mundo, menorizando o texto que deu origem ao seu sentimento histórico, atua como uma magia programada, acelerando a sociedade de massas e a sua memória»<sup>6</sup>.

A obra de Fluesser é um alerta para a consciencialização de uma ideologia dos programas e de um processo de sabotagem desses mesmos programas, a fim de que a realidade captada se aproxime de uma realidade não só mais verdadeira como mais ligada à criatividade e liberdade do fotógrafo.

### 3. DAS MOLÉCULAS ÀS PARTÍCULAS, DO ANALÓGICO AO DIGITAL

Na fotografia analógica, que começou por se perceber como uma cópia do real, a teoria que irá fundamentar uma fotografia, assente em ensaios amadores da captação e fixação da imagem produzida pela câmara escura, desde sempre usada pelos pintores, juntava discursos óticos, químicos e de física mecânica. Ao longo do século XVII, a física mecânica está na base da produção de autómatos como a Francine de Descartes, os patos que nadavam e pareciam engolir alimentos nos lagos de Versalhes, feitos por Décanson, e os famosos

<sup>4</sup> FLUESSER, 2001: 67.

<sup>5</sup> FLUESSER, 2001: 67.

<sup>6</sup> FLUESSER, 2001: 17-22.

jogadores de xadrez, grandes autómatos que permitiram enormes falsificações. Em paralelo desenvolve-se o gosto pela aquisição de caixas e móveis com entradas secretas. A produção de câmaras escuras portáteis e oferecendo uma imagem não invertida abre caminho às câmaras fotográficas beneficiando da evolução da Ótica no campo dos espelhos e lentes. No século XVIII, também a Química dos elementos e dos solutos começa a substituir a prática alquímica que alimentaria ainda alguns dos processos de fixação das imagens.

Assegura-se a teoria de que a luz é traduzida pelos fotões que a compõem e tratava-se de imprimir os efeitos dos fotões numa câmara escura na superfície de uma placa embebida numa matéria sensibilizante, com moléculas de compostos com grãos de prata. As moléculas, como pontos com volume mínimo, fixavam um mosaico ou estrutura correspondente à imagem do mundo refletida.

As imagens técnicas e eletrónicas, da televisão e do vídeo e, por fim, do digital são definidas e explicadas pela física quântica. Trata-se de feixes de ondas de fotões, que se comportam como partículas, embora o fóton não tenha massa: no vazio de um tubo comportam-se como partículas de um campo eletromagnético. As câmaras eletrónicas são construídas de acordo com a estrutura de pontos. Através de programas específicos, ao carregar numa tecla, a estrutura reúne automaticamente esses pontos em imagens visionadas num ecrã. Com o premir da tecla a imagem é novamente produzida, é sempre uma imagem original, reduzindo a intervenção humana ao premir da tecla, pois é a câmara que designa as imagens representáveis e representadas<sup>7</sup>.

Não são imagens de situações, mas elementos (pontos ou pixels) que expressam conceitos e é através desses conceitos que se podem designar objetos de uma situação — pois só há pontos e conceitos, não objetos. A câmara tem programas para tornar concreto o que era abstrato, torná-lo uma imagem. É um aparelho de concreção de símbolos lógicos para que na imagem construída coincidam sentido e significado. É esta divisão entre os conhecedores da linguagem matemática e lógica e a dos simples utilizadores que entendem apenas a receita de uso da câmara que se reflete a divisão de poder da sociedade.

#### 4. O EXPERIENCIALISMO ALGORÍTMICO DE FADON VICENTE

O filósofo espanhol e epistemólogo Ignacio Navarro, debatendo em entrevista de 2014 o seu recente livro, *Techné – La Filosofía y el sentido de la técnica*, para a revista brasileira «Filosofia, ciência e vida», nega a definição de Kant para tecnologia, como um «simples uso engenhoso de um aproveitamento da natureza». A tecnologia, diz Navarro, «fabrica a realidade mais radical das coisas, ao menos de algumas coisas e, entre elas, provavelmente do homem»<sup>8</sup>.

A técnica ou a tecnologia (que se afirma como um resultado da teoria científica, ou seja, do problema) «subsumem a natureza da História e, nesse sentido, é uma força mais poderosa do que a própria natureza». O pensamento filosófico vive, desde os gregos, as inércias da sua visão elitista da estética e da teoria sobre o trabalho manual, traduzindo-se num enorme

<sup>7</sup> FLUESSER, 2001: 115.

<sup>8</sup> NAVARRO, 2014: 8-12.



afastamento ideológico entre o trabalho intelectual e o manual, dificultando pensar a técnica como um evento crucial no Universo, com efeitos práticos e teóricos em todos os campos. No século XX, a Filosofia já descobriu que apenas existe conhecimento científico do artificial e que o artificial é genuíno e completamente real. No fundo, o real só se institui para o homem «entre o que há, o que pode haver e o que queremos que haja»<sup>9</sup>. O olhar humano é sempre projeto de ser que fundamenta a técnica. De resto a técnica comunga com a ciência o propósito de mudança e cada etapa técnica cria a cosmovisão do universo. O tremendo afastamento entre o teórico e o prático é ideológico e político e mantém-se no quotidiano no amador e no profissional. Hoje a computadorização já fornece máquinas, veículos, instrumentos e ambientes com programas inteligentes que facilitam e menorizam com instruções de uso a capacidade de aprendizagem de cada um. Estes mecanismos incluem programas de eficácia algorítmica instalados para o funcionamento, que basta ligar, mas são progressivamente capazes de reagir a novas situações não programadas.

## 5. ITINERÁRIO FOTOGRÁFICO DE CARLOS FADON VICENTE

Engenheiro de profissão, o brasileiro de São Paulo Carlos Fadon Vicente começa a fotografar em meados dos anos setenta do século passado, produzindo a comum fotografia analógica. Um longo e vagabundo projeto estruturado leva-o a concretizar o levantamento arquitetónico da avenida nobre da cidade, que denomina *Avenida Paulista*. A intenção é política, a avenida evolui com os gostos de cada momento estético e económico, sem um plano diretor eficaz, o que cede incongruências de estilo e de espaço. São imagens a preto e branco que marcavam, ainda, o género documental e proclamam com êxito a estética de uma corrente fotográfica que prevalecia nos Estados Unidos, antes da militância do pós-moderno. Outros trabalhos, acompanham a crítica à sociedade da imagem, colecionando a sinalética, a publicidade (nomeadamente a de género, Fig.1), sob a influência no olhar do discurso da sobre-modernidade de Paul Augé com os seus não-lugares completados com indicações urbanas apontando o que se deve ver mas não se vê. Já então se interessa pelo predomínio da televisão no quotidiano da sociedade.



Figura 1 — *Sem título (Outdoor Mulher)*, fotografia, 1980.

O aparecimento da Videosfera inicia o seu processo de *postura intencional*. Não só aprofunda o funcionamento dos programas vídeo, produzindo colagens eletrónicas, estudando os programas e, através de ensaios e erros, experimentando reproduzir os lapsos do próprio programa, quer em TV quer em vídeo ou fotocopiadora, de forma a definir ou fotografias únicas, do acaso, ou processos de montagem e estética eletrónica.

O uso dos computadores e o conhecimento da obra de Vilém Flusser leva-o a prosseguir o seu estudo e investigação dos programas de computador, começando pela criação da imagem originada em dispositivo fotográfico através de recursos de computação gráfica:

*Vectors (1989-1990) é um ensaio formado por imagens infográficas diretamente sobre papel em modo interativo, em que o computador assume o status de colaborador, com a intervenção de processos aleatórios e que são tipicamente falhas de programas e/ou equipamentos. Muitas das vezes essas falhas compreendem uma manifestação gráfica...<sup>10</sup>.*



**Figura 2** — *Vector 12.º (Vectors)*, imagem digital, 1989.

Trabalha no projeto ARTTE (sinergia entre arte e tecnologia) que, apesar de ser pensado nos finais dos anos 70 apenas se concretiza em 1985. É uma equipa transdisciplinar de desenvolvedores de arte e pesquisadores — artistas que já tenham procurado a relação e técnicos e programadores da empresa Palette Imagem Eletrónica. O objetivo era realizar testes e avaliação de um *software* de construção e manipulação de imagens em base eletrónica/digital. Aí conhece o analista de sistemas Carlos Freitas que dirá em entrevista posterior ter sido Fadon quem mais trabalhou e aprofundou o projeto. Em todo o caso, para lá de um trabalho representativo dessas experiências, *Passagem*, uma representação de representação, então dificultada por não haver ainda *scanners* e o resultado eletrónico ter de ser fotografado do ecrã, Fadon Vicente teve tempo de avaliar do que precisava para desenvol-

<sup>10</sup> VICENTE, 1996, *Imagem/Interatividade e imprevisibilidade*, in VICENTE, 2018: C 58, Foto 2.



ver o seu objetivo de explorar e usar os erros das máquinas eletrônicas. Concorre e ganha uma bolsa de fomento e pesquisa da CAPES/MEC e desenvolve num mestrado em arte e tecnologia em The School of Art Institute of Chicago onde prepara um livro de artista a que chama *Cahiers*, para expandir as suas experimentações gráficas com inserção da impressora nas suas investigações (set. 1988/mai. 1990). Produz 10 livros com imagens formadas diretamente na impressora com múltipla impressão, folhas não separadas, apenas dobradas, mas lendo-se como um livro, eventualmente de narrativa circular.

Inicialmente tenta entender o discurso técnico e científico que subjaz a cada equipamento, a cada subsistema físico ou lógico — em que ponto da sua área a impressora inicia, de que interface dispõe, identifica os limites definidos pelo fabricante. É, no vocabulário de Flusser, a atitude do funcionário, conhecer e aceitar. Depois começa a experimentação pessoal, numa linha de ensaios e erros, seus e da máquina, num diálogo não previsto pelo fabricante. Começam a surgir erros de processo, um novo alfabeto e falhas de interação incorporadas, um formato aberto, códigos de caracteres padronizados das comunicações entre maquinismos, a partir de erros imprevistos de impressão, aceites como parte da obra.

Definida a colaboração direta com a impressora, inicia o projeto *Vectors*, incluindo o resultado das falhas de processamento. Os processos geram imagens únicas, não sendo possível a produção em série, função industrial da impressora, — trocando o «drive» padrão da impressora por outro, forçando assim a interrupção do processo de impressão, ainda antes de os dados serem enviados para a impressora; mas mesmo assim passavam alguns dados gerando um ruído e alguma operação. Verifica que certas operações de natureza lógica e física provocam reações semelhantes do sistema, ou seja, o seu processo introduz indeterminação no que surge, definindo imagens únicas com fusão de códigos, escritas, símbolos e figuras vindas de todos os sistemas envolvidos. Assim o computador assume o papel de colaborador no processo de construção da obra. Com elas faz *Opus*, imagens de coautoria e desprogramação, regidas por processos não deterministas que introduzem na programação variáveis aleatórias. Ou seja, forma novas imagens a partir de imagens desprogramadas, selecionadas por diversos dispositivos de armazenamento do computador (Fig. 3).



**Figura 3** — *Sem título (Autorrepresentação)*, imagem digital, 1989.

Com nova bolsa de Artes (*Vitae*), em 1996, e com uma equipe de um programador para elaboração de módulos, um engenheiro de sistemas para elaboração (alterar, converter uma

imagem em texto, inverter, alterar a proporção, o sentido, transformações de elementos geométricos, apagamento de cada pixel da imagem e formar nova imagem o sentido, enfim operações que deviam agir sobre o estado de cada pixel da imagem e formar uma nova imagem), criam-se as condições e as leis para esse jogo de desprogramação das regras do dispositivo e um diálogo novo homem-máquina. Ou seja, um novo algoritmo que cumpre as indicações de Flusser e cria uma abertura para novos «memes» fotográficos. Como afirma na tese de doutoramento:

*A imagem digital é essencialmente algorítmica, estipulando o traço fundador da sua estética. Sua quantificação numérica torna-a passível de tratamento matemático, desvelando sua natureza plástica e combinatória, e apta a absorver a história e a tradição das artes visuais<sup>11</sup>.*

É, naturalmente, uma imagem híbrida e que corresponde à invenção e simulação da realidade, o eu apenas exponencia a natureza da fotografia sempre entre realidades, a física e a do sujeito. A coprodução com os equipamentos de visualização e reprodução acrescenta-lhe os elementos do acaso, do erro ou da matematização desviante, introduzindo algoritmos que intercedem com os programas obrigando a outras combinações, a outras «receitas», salvaguardando e ampliando a liberdade do criador (Fig. 4).



**Figura 4** — *Sem título (Compendium)*, fotografia, 2012.

Ao criar o algoritmo que força a máquina a oferecer as suas disponibilidades em opções cooperativas não elimina o acaso do trabalho final. Para o olhar humano trata-se de uma produção criativa, já que altera o funcionamento habitual do maquinismo e a interpretação do artista acompanha essa alteração, absorvendo situações novas de criação. O caminho cria-

---

<sup>11</sup> VICENTE, 2017: 54-55.

tivo é confrontado com novas associações e a destruição de cânones tradicionais. De certo modo ultrapassa, criativamente, as indicações de Fluesser e abre caminho a uma nova interpretação do erro e do acaso (Fig. 5).



Figura 5 — Sem título (Compendium), 2013.

## BIBLIOGRAFIA

- DENNET, Daniel C. (2001) — *A Ideia Perigosa de Darwin: Evolução e sentido da vida*. Lisboa: Temas e Debates.
- FLUESSER, Vilém (2001) — *Una Filosofía de la Fotografía*. Madrid: Editorial Síntesis.
- GUATTARI, Felix (1998) — *Caosmose: um novo paradigma estético*. São Paulo: Editora 34.
- NAVARRO, Ignacio (2014) — *Por uma razão poética, entrevista de Ignacio Navarro por Alexandre Quaresma*. «Filosofia/Ciência e vida», ano VII, n.º 95.
- POPPER, Karl R. (1979/1989) — *Em busca de um mundo melhor*. Lisboa: Editorial Fragmentos.
- PRIGOGINE, Ilya (1984) — *Order out of chaos: man's new dialogue with nature*. New York: Bantón Books.
- VICENTE, Carlos Fádón (2017) — *Entre Realidades*. Évora: Universidade de Évora. Tese de doutoramento.

