Experiência Lomo:
As Fronteiras Entre o Analógico e o Digital[1]

Grécia FALCÃO[2]
Universidade do Estado do Rio de Janeiro

RESUMO: Ao tratar da distição teórica entre fotografia analógica e digital, o presente artigo busca subverter tais fronteiras ao traçar redes (Latour, 2012) análogo-digitais sob a análise da prática lomográfica e de aplicativos digitais que sobrepõem os dois usos técnicos. A partir daí, vimos que se a materialidade do analógico reconstrói vínculos fotográficos sob a busca de uma experiência estética diferenciada (Gumbrech, 2010), tal movimento se estabelece em constante tensão com a virtualidade do universo imagético digital.

PALAVRAS-CHAVE: Lomografia, Fotografia, Analógico, Digital.

INTRODUÇÃO

Sob um cotidiano saturado de fenômenos, a paisagem contemporânea dá lugar a narrativas múltiplas, conectando diversos domínios e ultrapassando as fronteiras entre o passado e o presente, entre o análogo e o digital. Se até então a fotografia análoga era considerada antiquada, hoje, as limitações do filme se tornaram potencialidades diante do jogo com a materialidade do próprio aparato.

Lomografia[3], *Polaroids* e outros métodos artesanais[4] ressurgem entre o grande público. Desta vez, a virtualidade do *pixel* sede espaço para um processo que não tanto busca o imediatismo, a manipulação e o controle da imagem, mas uma experiência processual, ligada ao confroto com as propriedades estilísticas de cada câmera. Se diante da eficácia do aparato digital, o analógico já foi visto como técnica fotográfica custosa e lenta,

---

[1] Trabalho apresentado no GP de Fotografia do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

[2] Bolsista de Mestrado do Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da UERJ. Linha de Pesquisa: Tecnologias de Comunicação e Cultura. E-mail: gre.falcao@gmail.com

[3] Movimento fotográfico da década de 90 que utiliza câmeras analógicas de baixa tecnologia - com pouca variação de abertura, foco e velocidade. As imagens tem altos contrastes e leve desfoque, dando destaque para as lentes peculiares de cada aparato. Por exemplo, a *Action Sampler* que divide o quadro fotográfico em quatro quadros seqüenciais, a *Diana F+* que possibilita a prática de *Pinhole*, a *Fisheye* que imita a curvatura do olho de peixe ou a *Spinner* que faz uma captura fotográfica em 360º graus. O destaque também está no corpo de plástico das câmeras, o que permite a entrada acidental de luz no filme, acarrendo em manchas ou borrões na imagem.

[4] No *website www.alternativephotography.com* vemos uma série de artistas que baseiam seus trabalhos no uso de antigos processos fotográficos como Daguerreótipo, Calótipo, Cianótipo, Ambrótipo, Fotolitografia, *Pinhole* etc.

hoje suas propriedades físicas e óticas são revalorizadas no que tange, principalmente, suas possibilidades experimentais.

Contudo, no lugar de uma ruptura conceitual e ideológica, a proposta deste estudo concentra-se nos cruzamentos entre a fotografia analógica e digital, suscitando a continuidade de uma cultura visual vigente. Ou seja, entre as diversas etapas técnicas (produção, edição, arquivo e circulação), até que ponto se torna válido opor estes dois processos fotográficos?

Na emergência de tais questões e pensamentos, o estudo da prática lomográfica – principal movimento de popularização da fotografia análoga – nos indica um caminho interessante para vislumbrar as associações que reposicionaram o analógico sob a esfera digital e vice-versa. Para a tecitura deste fluxo imagético, serão utilizadas algumas noções propostas pela Teoria Ator-Rede (TAR)[5], buscando explorar as redes pela mediação de seus atores, sejam estes humanos e/ou não-humanos. Ou seja, para além de uma discussão sobre a natureza material das práticas e objetos, espera-se que, sob tal circuito da imagem, possamos antever a produção discursiva que sucita os atuais cruzamentos e/ou fronteiras entre as tiragens fotomecânicas e numéricas.

De tal maneira, se levarmos em conta que os usos e valores dos aparatos técnicos estão associados as dinâmicas culturais de uma época, buscar o contexto de produção, o modo de coletar e de difundir imagens, é não só visualizar a relação do fotógrafo com o médium, mas conectá-lo como parte integrante das inflexões características do mundo urbano contemporâneo.

Sob tal eixo temático, o presente artigo é a introdução destas questões, usando como base empírica o surgimento de certos dispositivos e aplicativos que põem em evidência a rede análogo-digital a ser formada hoje.

ENTRE A FOTOGRAFIA ANALÓGICA E O DIGITAL

A confluência entre o analógico e o digital são resultado de uma cultura visual singular. Entre os diversos estímulos das grandes cidades, é cada vez mais evidente o papel da imagem em focar, selecionar, recortar, ordenar fragmentos e representar o mundo. Emerge uma ordem visual, onde os novos dispositivos de produção e de difusão de imagens

[5] A Teoria Ator-Rede de Bruno Latour (2012) se propõe a repensar a sociologia tradicional. No lugar de um rígido contexto social, pretende-se pensar num fluido em circulação. Um princípio conectivo que se dá por meio de hibridações/traduções e, nestes deslocamentos diversos, uma realidade vai sendo produzida. Surgem redes sociotécnicas, no qual actantes – tanto humanos quanto não-humanos – delineiam o social através de suas mediações.

passam a modelizar os modos de ver contemporâneos, incidindo sobre todas as formas de produção de enunciados, pensamentos e afetos.

Transmutadas em números para poderem ser registradas, manipuladas, difundidas, conservadas, a imagem digital passa a mobilizar outras funções sociais, temporalidades e estéticas, distintas dos regimes visuais precedentes ao *pixel*. Diante das tecnologias de compartilhamento de imagens na *web,* a imagem digitalizada se tornou o vínculo de nossas experiências mediáticas, intensificando uma narrativa em constante justaposição, ordenando e deslocando certos valores plásticos disseminados em rede. A partir daí, intensifica-se um fluxo de criação comum, compondo um universo de experiências e criações fotográficas firmado sob um sensível partilhado, tal como estabelece Jacques Rancière:

> Denomino partilha do sensível o sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um *comum* e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. Uma partilha do sensível fixa, portanto, ao mesmo tempo, um *comum* partilhado e partes exclusivas. Essa repartição das partes e dos lugares se funda numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividade que determina propriamente a maneira como um *comum* se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha. (RANCIÈRE: 2005, p.15)

Sob a intensa popularização e compartilhamento de produções imagéticas, o destino numérico da imagem parecia não adequar o análogo aos novos tempos. Neste contexto, nos interessa saber como as técnicas fotográficas tradicionais se inserem na produção discursiva atual, em consonância com o modelo de visualidade contemporâneo.

Comparadas as imagens tradicionais e a sua materialidade fixa, as imagens virtuais são claramente diferentes. No lugar do processo físico-químico – resultado da reação luminosa no filme – na linguagem digital, o sensor passa a codificar os tons e intensidades de luz em números de ordem binária. Assim, para além de um vestígio do real, a imagem virtual é resultado da simulação numérica, um lugar sem substrato material. A partir daí, as formas visuais não mais se limitam a existência de um objeto.

> O *pixel* é a expressão visual, materializada na tela, de um cálculo efetuado pelo computador, conforme as instruções de um programa. Se alguma coisa preexiste ao *pixel* e à imagem é o *programa*, isto é, linguagem e números, e não mais o real, ela o simula. Ela o reconstrói, fragmento por fragmento, propondo dele uma visualização numérica que não mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem energética. (COUCHOT: 2011, p. 42)

Se a técnica de registro visual surge com a finalidade de observar e dissecar a realidade para melhor descrevê-la e dominá-la, hoje a fotografia incita a capacidade de não só desvendar mundos sensíveis, contanto criá-los. Ou seja, se já manipulávamos a imagem na película, na linguagem digital passamos a dominar a imagem em sua totalidade, modificando *pixel* por *pixel* em escalas de cores imperceptíveis ao olho humano.

> As imagens numéricas substituem o real "bruto", originário – o real que a imagem ótica pretende representar – por um real secundário, refinado, purificado no cadinho dos cálculos e das operações de formalização. Não se trata mais, então, de fazer a imagem representar um real reorganizado pela superfície do espelho, pelo orifício da câmera escura ou pela varredura da câmera eletrônica. Não se trata mais de figurar o que é visível: trata-se de figurar aquilo que é *modelizável.* (COUCHOT: 2011, p. 43)

Segundo Flusser (2008), a redução das tecnoimagens ao *pixel* suscita a imaterialidade da sociedade diante do universo das imagens técnicas. Para o autor, o ponto, menor elemento da linguagem digital, é a forma geométrica de articular o nada, dando a ver o vazio constituinte da presença midiática atual. Entre imagens técnicas que mediam nosso cotidiano, Flusser fala de um mundo distanciado da experiência com o real, onde nos tornamos espectadores diante da profusão de entidades imateriais que inundam o cotidiano e intensificam certos traços coletivos, certas visualidades comuns.

Neste caso, o universo digital gera o afastamento do real em dois níveis. Tanto ao intensificar o uso de imagens como mediadoras das vivências do mundo, quanto pela própria relação que estabelecemos com a técnica. Neste caso, no lugar de fabricar as coisas, desvendar a técnica, passamos a produzir informações e, por sua vez, utilizar mais e mais elementos programados, ignorando suas caixas pretas[6].

A partir daí, a linguagem digital passa a simplificar o ato de feitura imagético, acarretando num sujeto mais preocupado com o resultado da imagem final do que com o processo fotográfico em si. Sob tais discussões, o retorno ao analógico na sociedade programada seria a busca por uma experiência tangível de desvendar as caixas-pretas analógicas? O jogo com um real acessível, no lugar da virtualidade dos bilhões de microimpulsos que percorrem os circuitos eletrônicos?

Entre artistas que retomam os métodos fotográficos artesanais, como Daguerreótipo[7], Calótipo[8], vemos a busca por uma experiência estética[9] que dê a ver o

---

[6] Ao dissertar sobre a "Filosofia da Caixa Preta", Vilém Flusser pensa o papel do fotógrafo como a procura das potencialidades escondidas no próprio aparelho fotográfico. Neste ponto, para não esgotar o programa, a competência do aparelho deve ser maior que a do funcionário, o fotógrafo. Ou seja, "o programa deve ser impenetrável em sua totalidade" (FLUSSER: 2011, p. 43), configurando uma caixa preta.

[7] Criado pelo francês Louis Daguerre em 1837, o Daguerretótipo é um processo fotográfico que usa uma lâmina de prata sensibilizada com vapor de iodo, formando iodeto de prata sobre a superfície. Expondo essa lâmina por cerca de 20 a 30 minutos na câmara escura, os cristais de iodeto de prata atingidos pela luz se transformam em prata metálica. O mercúrio reage com o iodeto de prata afetado pela luz, formando uma liga brilhante nas áreas mais claras. Muitos fotógrafos distinguem este processo das demais práticas fotográficas. Como ele é feito sem imagem negativa, a obra é sempre única, diferente das demais técnicas reproduzíveis.

[8] Já o Calótipo ou Talbótipo foi o primeiro processo a utilizar negativo/positivo, possibilitando a reprodução em série de uma mesma imagem. Em 1841, William Talbot criou um negativo de papel sensibilizado com nitrato de prata e ácido gálico, fixado com uma solução de hipossulfito de sódio. Quando pronto e seco, positiva-se por contato direto com um papel idêntico.

rastro material do processo fotográfico e, por sua vez, um traço do real. Neste ponto, é importante citar que passaremos a entender realidade como o grau de aproximação do sujeito com a totalidade do processo de produção imagético. Ou seja, quanto mais distante da vivência processual de sua obra, mas virtual esta se torna para ele e para o seu espectador.

É importante pontuar que do ponto de vista representacional nos parece problemático falar em realidade. Seja diante da imagem analógica ou da digital, se hoje julgamos certas imagens críveis, isso é resultado de uma ideologia da arte que atribuiu verdade aos códigos figurativos da representação em perspectiva linear, tais como surgem codificados durante o Renascimento. Segundo Aumont,

> ...quase qualquer imagem pode representar quase qualquer coisa" (Goodman), então o realismo nada mais é do que a medida da relação entre a norma representativa em vigor e o sistema de representação efetivamente empregado em determinada imagem.[...] Contudo, o efeito produzido em nós, espectadores ocidentais do século XX, é complexo: alguns sistemas parecem irrealistas, porque não se assemelham à perspectiva fotográfica que é dominante para nós; ao mesmo tempo, nós o compreendemos como convenção eventualmente aceitável, já que estamos mais ou menos familiarizados com a história da arte, e que o cubismo, entre outros, acostumou-nos um pouco a esse gênero de 'inversão'. (AUMONT: 2012: p. 218)

Ou seja, "toda e qualquer imagem é utilizada e compreendida em virtude de convenções sociais" (AUMONT: 2012, p. 213). Assim, não entendemos a fotografia como realidade capturada, mas, sim, como transformação e atualização do real; ou, melhor ainda, como criação de um novo real fotográfico . Neste sentido, a fotografia pode ir além da reprodução do material, do concreto e do visível.

Vale dizer, que desde sempre a fotografia foi submetida a manipulações de todos os tipos, mas foram as tecnologias digitais – com imagens completamente desprendidas de qualquer referente – que acirraram as discussões acerca do seu potencial de falsear a realidade. No entanto, cada vez mais as fronteiras entre realidade factual e virtual se diluem, tornando o material e o imaginário parte de um mesmo repertório visual.

Neste sentido, abandonamos uma concepção objetivista que postula a realidade e a verdade como valores materiais, indiciais, por sua vez, analógicos, e a imagem eletrônica, a imagem síntese, como processos de simulação. Para nós, o destaque ao análogo se dá pela tangibilidade do processo em relação ao seu ato de feitura. Ou seja, uma produção

---

[9] Segundo Grumbrecht "experienciar as coisas do mundo na sua coisidade pré-conceitual reativará uma sensação pela dimensão corpórea e pela dimensão espacial da nossa existência" (GUMBRECHT: 2010, 147). Diferente do universo digital, o analógico suscita a busca por esta relação espacial com o mundo e seus objetos.

imagética mais acessível ao entendimento no que tange o contato humano com o processo produtivo da imagem.

A EXPERIÊNCIA *LOMO*

No entanto como deslizar para dentro deste analógico que adentra o universo digital? Hoje, os processos fotográficos análogos e artesanais retornam entre os artistas como forma de reativar uma certa experiência fotográfica não tanto preocupada em manipular a imagem, mas em deixar com que o aparato ótico depreenda sua própria peculiaridade estilística sobre a imagem. Seja ao utilizar os antigos métodos fotográficos ou até mesmo a popular lomografia, esta vivência da imagem não está tão ligada a previsibilidade e instantaneidade do digital, mas ao retorno à novas temporalidades e espacialidades como formas de experiência.

Em certos métodos, como o Daguerreótipo, cada revelação se torna única, contrariando os aspectos reproduzíveis da fotografia já incitados por Benjamin[10]. Já na lomografia, a própria limitação tecnológica dessas câmeras de plástico produzem ruídos, manchas, borrões que acabam por criar características visuais próprias. Nestes casos, a busca pelo rastro material e particular de cada aparato, torna o momento da revelação sempre uma surpresa, uma nova vivência em torno do fotografar.

Na contramão da simulação e de todos os aspectos que vizam controlar, manipular, simular a imagem, os amantes da lomografia buscam nas próprias câmeras as marcas estilísticas para seu trabalho, muitas vezes utilizando o não-controle para acionar o resultado inovador. Sob esta nova linguagem é comum experimentos com a película, como usar um filme vencido, expô-lo à luz, esquentá-lo. Ainda mais usual é a prática da dupla exposição, ou seja, capturar uma imagem e fazer outra foto por cima, sem adiantar o filme.

Contudo, longe dos antigos álbuns fotográficos, o lugar onde a lomografia circula é na *web*. De movimento *underground* à empreendimento comercial, na *internet* a prática *lomo* ganhou escala mundial e os novos adeptos passaram a comprar suas câmeras pelas lojas virtuais, apreender mais sobre a "cultura *lomo*", trocar experiências analógicas e ainda

[10] No emblemático texto "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica", Walter Benjamin (2008) disserta sobre as potencialidades artísticas e políticas diante de técnicas reproduzíveis como a fotografia e o cinema. Para o autor, a experiência da arte suscitava uma aura, um valor de culto incitada pela unicidade da obra e distanciamento do grande público. Mas, diante da reprodutibilidade técnica, a obra perde a aura, contudo se torna mais acessível as massas, e, por sua vez, um instrumento fundamental para a revolução.

compartilhar suas fotos nas *lomohomes*[11]. Diante das forças destas redes socias, a conversão para o meio digital parecia o destino deste novo analógico. Lá as duas liguagens se encontram, se sobrepõem, se pluralizam em consonância com a multiplicidade de usos e técnicas da vida contemporânea.

Nos laboratórios de revelação analógica já é comum receber as fotografias digitalizadas em *CD-ROMs*. Alguns fotógrafos buscam até a utilização de *scanner*. Neste caso, a revelação se dá toda em meio digital, utilizando um scanner de mesa comum e uma superfície branca atrás do negativo. Após a digitalização, as diversas funções do *Photoshop*[12] irão atuar para trazer as cores e os constrastes à imagem.

Este ano a Lomography lançou o *scanner* para *Smartphone*. Junto ao aplicativo, o *scanner* gera uma versão digital do negativo que possibilita editá-los em positivos, utilizar diferentes filtros analógicos, unir partes do filme em panoramas, animá-los para criação de vídeos e, é claro, compartilhar os arquivos em rede. (FIG.1)

FIGURA 1 – *Lomography Film Scanner*
FONTE – *http://www.lomography.com.br/magazine/news/2013/01/29/o-que-tem-se-falado-sobre-o-scanner-para-smartphone-da-lomography*

Mas se o movimento *lomo* se esforça em aproximar cada vez mais o analógico da rede digital, também surgem aplicativos que brincam no caminho inverso. O *Insta CRT* envia a imagem digital para um estúdio em Estocolmo, onde ela é projetada em uma tela *CRT*[13] conectada em um aparelho *VHS* dos anos 80. Uma câmera profissional registra a

[11] A partir do *website www.lomography.com*, os usuários podem criar um perfil, uma *lomohome*, para armazenar e partilhar suas fotografias entre lomógrafos de todo o mundo.

[12] *Software* para edição, manipulação e criação de imagens digitais.

[13] "*CRT* (*Cathodic Ray Tube*), sigla de (Tubo de raios catódicos) é o monitor "tradicional", em que a tela é repetidamente atingida por um feixe de elétrons, que atuam no material fosforescente que a reveste, assim formando as imagens". Fonte: *http://pt.wikipedia.org/wiki/monitor_de_video*

imagem da tela e reenvia a foto para o usuário. Ou seja, ao contrário do *Instangram*[14], que imita o estilo analógico contudo segue utilizando somente a plataforma digital, os idealizadores deste projeto buscam "um filtro que se aplique ao mundo real, físico", um contato verdadeiro com o universo analógico. Segundo Oliver Grau,

> ...como o conceito antigo dos elementos, ou da matéria, fez seu retorno; como coisas materiais informatizadas, talvez brevemente experimentadas hapticamente, passam para a esfera digital, imateriais mas mantendo a ilusão de serem materiais. É questionável se a realidade virtual é um meio apropriado de referência para o mundo real. Materialmente, os mundos de imagens da realidade virtual não são nada, desconsiderando-se os equipamentos técnicos utilizados para criá-los. (GRAU: 2005, p. 269)

Mas longe de discutirmos até que ponto estas imagens são ou não analógicas, o que vemos é a justaposição de linguagens, onde a particularidade do aparato associa-se as diversas possibilidades de difusão e manipulação do ambiente digital. Esta passagem entre imagens, este jogo entre suportes de diferentes naturezas, dão a ver uma série de dispositivos híbridos "que são a superposição, o acoplamento, a mistura, às vezes monstruosa, de uma série de dispositivos de visões". (BENTES, 2008: p. 53). Entre aparatos que vêm se superpondo ou se acumulando, vemos que cada um deles nos afetam de diferentes maneiras. Ao integrar regimes socioimagéticos diferentes, convém pensarmos quando e por que certos usos técnicos são intensificados e/ou atenuados nos dias de hoje.

> E com a transformação dos dispositivos de produção e de difusão das imagens de todas as naturezas e origens, nos mais diferentes suportes, com as mais diferentes funções e destinações das imagens, cada vez é mais difícil caracterizar o que vemos. Se é fotografia, infografia, cinema, vídeo, imagem material, imaterial, fixa, móvel, real, virtual, atual, antiga [...] As imagens se tornaram complexos, híbridos difíceis de categorizar. E, efetivamente, talvez não seja nem o caso de se perguntar pela especialidade de cada uma dessas imagens, e sim de pensar essa questão e esse problema trazidos pela transformação das imagens nesse complexo. (BENTES: 2008, p. 51)

Hoje, o retorno à fotografia analógica associa-se às propriedades materiais que os arquivos digitais não propiciam. Algo tangível, palpável, para Gumbrecht, uma "produção de presença" que abrange "todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia ou se intensifica o impacto dos objetos 'presentes' sobre corpos humanos" (GUMBRECHT: 2010, p. 13). Uma relação no espaço que tem algum tipo de impacto sobre o meu corpo e os meus sentidos, como a experiência de ver o rolo fotográfico, esperar a revelação, tocar o negativo e recuperar suas imperfeições.

[14] *Instagram* é um aplicativo gratuito para celulares que permite o usuário escolher uma foto e aplicar filtros com propriedades estéticas semelhantes as antigas câmeras analógicas. Depois esta imagem pode ser compartilhada em uma variedade de redes sociais, incluindo próprio *Instagram, Twitter e Facebook*. Neste caso, a associação com a lomografia é inevitável, visto que as imagens são divulgadas em médio formato, lembrando o filme de 120 mm, bem como os filtros provocam distorções que lembram as características plásticas e as diferentes películas usadas na prática lomográfica.

Mas foram as lentes ousadas, os filtros, flashes coloridos, bem como as "gambiarras"[15] e experimentos que trouxeram um novo estatuto a este analógico – fator determinante para ressignificação do uso da técnica frente ao fluxo imagético instaurado pelas tecnologias recentes de produção e divulgação. Nesta prática, não tanto busca-se o controle sobre imagem, mas jogo experimental com o caráter plástico particular de cada câmera. Novas maneiras de expressão e contemplação do análogo que subverteram a previsibilidade da produção imagética digital. Um retorno ao passado[16] das câmeras retrôs pela vontade de encontrar nele o que a atualidade marcada pela era digital nos afasta.

Se o analógico volta ao grande público como nova possibilidade de experiência estética[17], dando a ver uma outra relação espaço-temporal com o aparato e, por sua vez, do fotógrafo com a própria imagem, por outro, a aproximação gradativa com o universo digital aos poucos subverte esta experiência. Com o uso de *scanners* e aplicativos que facilitam a entrada do análogo em meio digital, o processo de vivência com o analógico é reduzido. Não só dilui-se a temporalidade da revelação, bem como reforça-se o uso da manipulação digital e menos o jogo com a materialidade do aparato.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A lomografia, como porta de divulgação e promoção do analógico no universo digital, põe em intensa conversação duas técnicas distintas. Ao promover tal encontro, se por um lado a experiência material da vivência com o analógico é reduzida, por outro abre-se portas para se somatizar duas linguagens, levando a produção imagética atual à novos limites. Pontes que cada vez mais estabelecem a hibridação quase orgânica das formas visuais. Para Jean-Louis Weisseberg, "a trajetória mais brilhante não é a que leva do real à simulação, mas a que contém os dois, que os assemelha e transforma cada componente em desafio ao outro: não mais virtual puro, mas o compacto real/virtual que é uma forma ainda mais desconcertante". (WEISSBERG: 2011, p. 120)

---

[15] Alguns lomógrafos cobrem as aberturas da câmera com fita adesiva para impedir a entrada de luzes indesejáveis e até usam papel celofane como filtros coloridos.

[16] Para Didi-Huberman, "estamos *ante el muro* como frente a un objeto de tiempo complejo, de tempo impuro: un extraordinario *montaje de tiempos heterogéneos que formam anacronismos*. (DIDI-HUBERMAN: 2006, p. 39). Sob o conceito de anacronismo põe-se em foco e indaga-se a plasticidade do tempo, a mescla dos diferenciais de tempo da imagem.

[17] Para Gumbrecht, a experiência estética se dá sobre uma coisa presente que "deve ser tangível por mãos humanas – o que implica, inversamente, que pode ter impacto imediato em corpos humanos". (GUMBRECHT: 2010, p. 13).

Contudo, se a lomografia se estabelece em torno da experiência estética sob o viés da materialidade analógica, vemos uma tensão na própria prática lomográfica. Ou seja, o culto a proximidade da experiência material proposta neste analógico junto à instensificação da virtualidade do processo produtivo imagético em meio digital. Nestes termos, fica ainda mais claro que a fotografia contemporânea experimenta uma tensão que dá a ver a continuidade de uma cultura visual muito mais do que uma ruptura conceitual e ideológica entre as técnicas.

> Esta disposição contemporânea encontra analogia no barroco, na medida em que remete não a uma essência, mas a uma "função operatória": ele não para de fazer dobras, curva e recurva, até o infinito. Dobra sobre dobras. Toda uma outra concepção do espaço e do tempo, da relação entre as imagens, emerge ali. O contínuo não é uma linha que se dissolveria em pontos independentes, mas é como um tecido que se divide em pregas, que se decompõe em movimentos curvos. (PEIXOTO: 2011, p. 239)

São sobre tais curvas que queremos debruçar, para encontrar os desdobramentos destas fronteiras, os rastros destas cadeias de imagens ora analógicas, ora digitais.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Hacques. **A Imagem. São Paulo:** Papirus Editora, 2012.

BENJAMIN, W. "A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica". in *Obras Escolhidas* **Vol.***1* – Magia e Técnica, Arte e política. Ed. Brasiliense. São Paulo – SP, 2008.

BENTES, Ivana. "A Reconfiguração do Olhar – Novos Dispositivos". in Antonio Fatorelli (org.). **Fotografia e Novas Mídias.** Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / FotoRio, 2008.

COUCHOT, Edmond. "Da Representação à Simulação", in Parente, André (org.). *Imagem. Máquina* **– A Era das Tecnologias do Virtual.** Rio de Janeiro: Ed 34, 2011.

DIDI-HUBERMAN, Georges. "Ante el tiempo, ante el imagen". in: **Ante el tiempo. Historia del arte o anacronismo de las imagenes**. Traducción de O. Oviedo Funes. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2006.

FLUSSER,Vilém. **A Filosofia da Caixa Preta: Ensaios Para Uma Futura Filosofia Da Fotografia.** Rio de Janeiro : Relume Dumará, 2011.

_____, Vilém. *O Universo das Imagens Técnicas***:** elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de Presença***.** Rio de Janeiro: Contraponto, Ed. Puc Rio, 2010.

GRAU, Oliver. **Arte Virtual: da Ilusão à Imersão.** São Paulo, Ed. Unesp e Ed. Senac São Paulo, 2005.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o Social: Uma Introduçao à teoria do Ator-Rede.** EDUFBA – EDUSC, 2012.

PEIXOTO, Nelson Brissac. "Passagens da Imagem: Pintura, Fotografia, Cinema, Arquitetura", in Parente, André (org.). *Imagem. Máquina* – **A Era das Tecnologias do Virtual.** Rio de Janeiro: Ed 34, 2011.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do Sensível**: estética e política. São Paulo: EXO Experimental org.; Ed. 34, 2005.

WEISSBERG, Jean-Louis. "Real e Virtual", in Parente, André (org.). *Imagem. Máquina* – **A Era das Tecnologias do Virtual.** Rio de Janeiro: Ed 34, 2011.