O Hábito da Imagem. Representação e Tecnologia na Arte

Paulo Bernardino

Universidade de Aveiro

pbernard@ca.ua.pt ; paulbernardino@clix.pt

Resumo

De acordo com o cenário prevalecente, estamos a atravessar, mais uma vez, uma "revolução", ou dito de outra forma, uma *metamorfose* (pois todas as sociedades tem as suas) que nos está a tornar, principalmente, numa sociedade que tem uma pele tecnológica que é culturalmente composta por imagens. Grandes expectativas têm vindo a ser frequentes: que a cultura formada pelas novas tecnologias/imagens pode aumentar o nosso conhecimento e consciência do mundo; que podem alargar a nossa amplitude de fantasias assim como de experiências, sobretudo e logo que incidam sobre comportamentos corporais, físicos; que estão a criar formas novas de sociabilidade e a anexar novos tipos de comunidade; que nos aumentará a segurança e a protecção dos perigos do mundo (paradoxalmente, o inverso deste tipo de expectativas também é verdadeira). De facto, a tecnologia está sempre a ter a imagem como alvo, e isto é um sinal do quanto depositamos na tecnologia uma vontade concreta de perceber a verdade das coisas pelas suas simulações. Perante qualquer tipo de imagens a primeira coisa que fazemos é racionalizar a própria imagem (sobretudo após a crise instituída pela imagem digital – crise essa que assenta na ausência do referente). Ou seja, tentamos perceber de que se trata, como foi feita, por quem, quando, etc., onde o interesse demonstrado está, numa primeira aproximação, ligado à referência do mundo real – necessidades de situar a imagem, e assim de nos ligarmos à coisa. Uma vez que o “velho” e o “novo” se cruzam, em termos dos aspectos extrínsecos das imagens, assim como naquilo que representam, não devemos olhar a imagem/arte digital como sendo o coelho que sai da cartola de uma mágico, mas sim como um processo mais de evolução do que de progresso (sendo que a evolução é uma continuidade e o progresso um melhoramento).

Palavras-chave – Arte, digital, imagem, tecnologia

IMAGEM FORMA D' ARTE

Desde a pré-história até aos nossos dias foram as imagens, com certeza que conjuntamente com outros meios de expressão, que de um modo ou de outro

caracterizaram os períodos ou épocas que são (por conveniência de discurso) rudimentarmente (visto o seu grande espectro) designadas – “O mundo Antigo”, “A Idade Média”, “O Renascimento” e “O Mundo Moderno” [1].

Devido à sua grandiosa existência, as imagens que nos chegaram fazem-nos crer que estavam de mãos dadas com algo prático, algo da mesma natureza que se encontra na construção de uma cabana, esta com a função de proteger das intempéries e as imagens com uma função de proteger do desconhecido, portanto com propriedades de natureza mística/mágica [2].

Não se trata, nesta comunicação, de rever, do ponto de vista da História da Arte, as importâncias ou as datas do aparecimento de determinada obra ou conjunto de obras. As referências serão feitas às obras com o objectivo de esclarecer o ponto que aqui se procura acolher.

A IMAGEM DESCRITIVA – PERSPECTIVA HUMANISTA

Ao falar de arte, do ponto de vista da sua história estamos obrigatoriamente a falar de uma arqueologia do visual. Todas as culturas visuais sempre tiveram o seu modo próprio de “deslocar” o espaço circundante, visível, para uma superfície plana – dos hieróglifos Egípcios às estampas Japonesas – onde o modo de representação se tornou quase uma ciência. Segundo Debray, “Representar es hacer lo ausente. Por lo tanto, no es simplemente evocar sino reemplazar. Como si la imagen estuviera ahí para cubrir una carencia, aliviar una pena.”[3]. É precisamente aqui no “substituir” mais do que no “evocar” que assenta a maior parte da iconografia [4] da idade média [5].

Devido à grande força exercida pelo desconhecido, a religião foi o centro da produção das imagens, que se estendeu a todas as áreas do conhecimento.

A tecnologia da altura apenas permitia o códice de pergaminho que possibilitava a ilustração – *iluminura* [6] – que aparece essencialmente nos livros litúrgicos por volta do séc. VII. Este género de livros ilustra a vida de Cristo, representando as figuras dos santos e os retratos dos evangelistas. Estas imagens tinham várias funções, sendo que a mais importante era a de venerar a Deus pela sua bondade.

Naturalmente que esta forma de narrar, através da *iluminura*, reconduzia a imagem para um campo onde só o estritamente relevante teria lugar. As representações que

expressassem as ideias com maior simplicidade e clareza do tema tratado ganhavam espaço às representações em detalhe.

No entanto, devido às evoluções operadas [7] nas mentes inquietas dos artistas, estes começam a ficar mais interessados em perceber as leis da visão, da representação do espaço e conseqüente o conhecimento do corpo humano. Diz H. W. Janson (1977), “*o Renascimento começou quando os homens se aperceberam de que já não viviam na Idade Média*”[8].

Pela primeira vez na história da humanidade o homem tem a consciência da sua própria existência onde tudo passa a ser olhado como sendo uma continuidade [9].

O Renascimento não se deve exclusivamente à cultura clássica Greco-Romana, pelo contrário, segundo E. H. Gombrich (1995), “*We can see clearly, in fact, that by this time Donatello, like his friend Brunelleschi, had begun a systematic study of Roman remains to help him bring about the rebirth of art. It is quite wrong, however, to imagine that this study of Greek and Roman art caused the rebirth or 'Renaissance'. Almost the opposite is true. The artists round Brunelleschi longed so passionately for a revival of art that they turned to nature, to science and to the remains of antiquity to realize their new aims.*” [10].

Adoptando todo o humanismo da época assim como o culto do individualismo, os artistas abandonaram de algum modo as práticas usadas até então e passaram a aplicar o seu génio, quer técnico quer conceptual, partindo para novas aventuras na criação. As imagens, conseqüentemente, neste período sofrem uma grande transformação formal, técnica e estética, quase em simultâneo. Através da geometria (perspectiva linear, rigorosa, que assenta no plano do quadro), elas passaram a tratar o espaço, assim como a luz, de uma forma coerente e credível, fazendo com que os objectos e figuras representados sofressem uma naturalidade crescente, dando ao conjunto uma verdade quase inquestionável do ponto de vista da realidade enquanto processo de visão/observação. Razão pela qual Leon Battista Alberti (1404-1472) em 1435 a chamou, metaforicamente, de janela [11].

Toda a composição é centrada no olhar do espectador. E como através desta representação, que é como um feixe luminoso de um farol, as aparências, ao contrário do feixe do farol, vem para dentro. A metáfora da janela serve assim como meio que

permite as aparências sair e entrar na mente do observador (as convenções designam estas aparências pelo nome de realidade [12])

Para complementar esta nova abordagem temos como factor importantíssimo o desenvolvimento da tecnologia [13] da pintura a óleo. Esta conquista da geometria do espaço do Homem do Renascimento é verdadeiramente implacável na transformação operada na imagem. E para tal, do ponto de vista histórico, uma vez que se aponta como sendo a primeira representação, basta observarmos o fresco executado por Masaccio (1401-1428) na igreja de Santa Maria Novella, em Florença, que retrata “A Santíssima Trindade com a Nossa Senhora e S.João” executado em 1425, que é, nas palavras de H. W. Janson, reveladora da sua importância uma vez que nos faz “ver” o espaço dentro da própria representação, “*O cenário, igualmente moderno, revela um perfeito domínio da nova arquitectura de Brunelleschi e da perspectiva científica. Esta sala de abóbada de berço não é um simples nicho, mas um espaço profundo onde as figuras poderiam mover-se livremente se o desejassem. E, pela primeira vez na história, nos são dados todos os elementos para poder medir a profundidade de um interior picturalmente representado.*” [14]. Outro marco que reflecte esta quase obsessão pelo domínio do espaço da representação pode ser encontrado em Piero della Francesca (1422-1492) que acreditava que a base da pintura deveria assentar no cumprimento das leis da perspectiva, “*Num tratado rigorosamente matemático – o primeiro no género – demonstrou como ela se applicava a corpos estereométricos, às formas architectónicas e à configuração humana. Quando desenhava uma cabeça, um braço ou um drapeado, concebia-os como variações ou composições de esferas, cilindros, cones, cubos ou pirâmides, dando ao mundo visível parte da clareza impessoal e da permanência dos corpos estereométricos.*” [15].

A geometria trás consigo uma noção de infinito, o que por si só é um elemento destabilizador, destruindo de facto os conceitos de universos reservados e compartimentados que regiam a representação até então. Como se está a atravessar uma mudança na concepção do mundo ou da existência que coloca no seu centro o homem, a perspectiva no fundo dá poderes ao seu executor.

A IMAGEM OBJECTO

Se até então estávamos, no que diz respeito à representatividade, perante todo um domínio protagonizado pelo ícone, com a técnica da pintura a óleo o quadro acaba por proporcionar uma mudança no seu âmagos tornando-se desse modo prisioneira da aparência. Esta transformação vai realmente ser a primeira a ter impacto na imagem tal qual hoje a conhecemos. Pela primeira vez temos a imagem como objecto.

Esta manifesta aquisição por parte da nova forma, o quadro, deve em grande medida a sua competência à transformação operada por Gutenberg, que permitiu a passagem da madeira, xilogravura, à estampa gravada nos metais e facilmente reprodutível em série. Estamos na presença do livro e o quadro não consegue combater nem a mobilidade nem o preço que este atinge, o que faz com que o livro passe então a ser um grande veículo de influência, não só de estilos como de plágios, na realidade um grande meio de intercâmbio.

Não nos podemos esquecer que a segunda metade do séc. XVIII caracteriza-se essencialmente pela confiança, por princípio, depositada na *Razão, Liberdade e Progresso*, o Iluminismo, onde o desenvolvimento das ciências se colocou como condição para alcançar a felicidade humana. Ao assentar nestes princípios as bases do desenvolvimento, os pensadores/filósofos pensaram reformar toda a sociedade e operou-se uma profunda alteração quer na cultura quer na mentalidade da época, pois se até então estávamos debaixo de um determinismo religioso, passou-se para um individualismo ostensivo [16].

Os artistas começam, de uma forma conscienciosa, a pensar nos métodos de produção da obra e a tecer escritos com o objectivo de explicar os seus pressupostos [17]. O caso mais notório, do ponto de vista da tentativa do encontro da razão através de um método, encontra-se em Inglaterra na figura de Sir Joshua Reynolds (1723-92), que foi o primeiro presidente da *Royal Academy of Art*.

Ao levantar o véu do conhecimento através do protagonismo que se empresta à instituição, está-se a pôr em causa os valores da tradição, facto que reside na atitude da perda do elo de ligação do aprendiz ao mestre, e assim a transferir o saber para a academia. O que significa que, de algum modo, se pretende fazer existir uma espécie de autoridade no mundo da arte que fosse capaz de regulamentar a aprendizagem e o gosto pela arte [18]. Esta forma de pensar arrasta consigo uma consciência social. A

democratização do saber, através das academias, passa a estar ao dispor das classes menos favorecidas. Na medida em que “todos” podem dela usufruir, à mais probabilidades de se encontrar um maior número de pessoas com a intenção de se dedicarem quer à sua prática quer aos seus estudos.

REPRESENTAÇÃO APARELHADA

A qualidade fotográfica que se assiste nas imagens pintadas até ao neoclassicismo, de que fala Peter Galassi [19] (1981), é agora colocada de um posto de vista novo. As imagens eram o resultado de uma situação a que se “assistia”, que estava diante de nós, que era encenada, que era teatral no sentido do observador físico na plateia física, e agora passa a ser fictícia. Nem observador (indivíduo), nem observado (natureza), correspondem mutuamente no plano do verificável mas concorrem no plano do provável. Essa ligação é sem dúvida enunciadora da Modernidade [20]. Um motivo que com forte razão se apresenta como o fim do período clássico e o começo da modernidade, assenta, essencialmente, na transformação operada pelas tecnologias decorrentes da Revolução Industrial que se assistia por toda a Europa no início do sec. XIX.

Era inevitável que com o aparecimento das tecnologias industriais, que punha em causa os produtos de origem artesanal, as obras de arte fossem conduzidas a uma transformação, do ponto de vista da produção e circulação. Passar da tecnologia artesanal para a tecnologia industrial provocou uma das principais crises que se instaura nos princípios dos valores do objecto artístico, como notou Walter Benjamin (1936), ao analisar as modificações operadas na prática da visão sensorial que derivaram não só do resultado da nova distribuição urbana, assim como, e por consequência, dos processos técnicos de reprodução e consequente ampliação da prática visual, onde se verifica uma relação directa entre «reprodutibilidade» e «perda da aura» das obras de arte. A obra perdeu a sua singularidade, convertendo-se em imagem metafórica, em signo disponível para se encarnar numa amplíssima diversidade de suportes. O resultado é a dessacralização secular da arte.

A IMAGEM SIMULACRO

A segunda metade do sec XX pode ser designada como a «civilização da imagem», ou mais precisamente a «era da simulação», Font Doméneq (1985).

Segundo Baudrillard, vivemos num mundo de simulação, num mundo onde a maior função do signo é fazer desaparecer a realidade, e ao mesmo tempo mascarar este desaparecimento. As imagens deixam de pertencer ao lado humano espaço-temporal e passam a pertencer ao quotidiano da comunicação de massas. As imagens passam a ser utilizadas de uma forma racional e pragmática.

Este modo de estar perante a imagem trás consigo uma “cegueira” própria, um advento da falta de lógica, que se explica porque as imagens na realidade não são para “ler”, se não para consumir.

A imagem afirmou-se no universo da era tecnológica. Cada uma das grandes inovações tecnológicas no domínio da imagem confisca aos artistas um pouco mais de privilégios. A imagem deixa de ter necessidade deles. Coagidos a abandonar um território sobre o qual haviam reinado durante meio milénio, procuram agora um outro que lhes seja próprio, em que a sua subjectividade possa desabrochar livremente. É por isso que, mais do que nunca, continua a expansão sem limites da reivindicação da subjectividade.

A imagem numérica, em parte, não se afasta da saga imemorial da busca da reconstrução do real. No entanto o sujeito aparelha-se doravante de um tipo de máquina completamente novo, o computador (que já não visa, no seu princípio, representar o mundo mas simulá-lo). Além disso, imagem e sujeito têm agora a capacidade de interagir quase, instantaneamente, em tempo real. Esta imediatez é bastante relevante, porque trás para dentro do conceito da produção da arte o improvisado. Deixa-se de lado as anteriores questões da causa e efeito e passamos a ser espectadores de um tempo descolado da realidade, somos produto, enquanto participantes, de simulacros e passamos de espaços contemplativos para espaços imersivos. O tempo deixa de ser vertical e passa a ser horizontal, transversal. O artista deixa de ver num sentido e a sua visão passa a ser pluri-direccional, as suas referências deixam de acreditar na linha do tempo e passam a acreditar no plano do tempo. Como diz Edmond Couchot, “*A maioria destas reflexões sobre as relações do sujeito e da técnica foi suscitada pelas tecnologias das telecomunicações e pelo funcionamento das redes numéricas que modificam mais explicitamente a posição do sujeito, colocando-o numa situação de conexão em que os*

efeitos de distribuição são muito acentuados. Mas a aparelhagem do sujeito não se limita apenas ao domínio das telecomunicações, produz-se sempre que o sujeito se encontra numa situação dialógica com a máquina. Logo que é aparelhado a um dispositivo numérico, on-line ou off-line, o sujeito vê as suas possibilidades sensíveis e operacionais serem desmultiplicadas através das interfaces.” [21].

A simulação numérica não afecta apenas o sujeito, afecta também a imagem e o objecto. No mundo virtual, o sujeito partilha com o objecto e a imagem propriedades idênticas, que são próprias da simulação. Objecto, sujeito e imagem desalinham-se e deshierarquizam-se. Entre cada um deles, introduzem-se as interfaces e as linguagens de programação que religam, ao mesmo tempo que separam o mundo real do mundo virtual, forçando-os a comutar.

Objecto, sujeito e imagem derivam então uns em relação aos outros, interpenetram-se e hibridam-se. Daí o fim da posição epistémica tradicional do sujeito. Já não se mantém mais à distância da imagem, no face a face dramático da representação, converte-se nele; desfocaliza-se, translocaliza-se, expande-se ou condensa-se, projecta-se de órbita em órbita, navega num labirinto de bifurcações, de cruzamentos, de contactos, através do muro osmótico das interfaces e das malhas sem fronteiras das redes.

A mais importante característica das imagens técnicas, segundo Flusser [22], é o facto de elas materializarem determinados conceitos a respeito do mundo – justamente os conceitos que nortearam a construção dos aparelhos que lhes dão forma.

As imagens técnicas, ou seja, as representações icónicas mediadas por aparelhos, não podem corresponder a qualquer duplicação inocente do mundo, porque entre elas e o mundo se interpõem tradutores abstractos, os conceitos da formalização científica que informam o funcionamento de *máquinas semióticas*, termo encontrado por Arlindo Machado [23] para designar aparelhos tais como as câmaras digitais e o computador.

As formas simbólicas (imagens) que essas máquinas constroem já estão, de alguma maneira, inscritas previamente (programadas) na sua própria concepção e na concepção do seu programa de funcionamento. Isso quer dizer que o programa condensa nas suas formas materiais e imateriais um certo número de potencialidades onde cada imagem técnica produzida através dela representa a realização de algumas dessas possibilidades.

A multiplicação à nossa volta de modelos pré-fabricados (software comercial), conduz a uma impressionante padronização das soluções onde se tem a impressão de que tudo o

que se exhibe foi feito pelo mesmo designer. A estereotipia das máquinas e processos técnicos é, aliás, o principal desafio a ser vencido na área da informática, talvez até mesmo o seu dramático limite. Não obstante quem opera o programa é que deve ser o detentor das potencialidades como sendo o ultimato da criação e não os aparelhos/programas.

O que faz um verdadeiro criador é subverter continuamente a função da máquina de que ele se utiliza, é manejá-la no sentido contrário de sua produtividade programada. Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte, numa sociedade tecnocrática, seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho. Simon Marchán Fiz (1986) [24] sugere, na prospectiva das relações produtivas, a *obsolescência*.

A tecnologia digital não altera somente em profundidade o estatuto do objecto artístico, mas também as relações entre o produtor (artista) e o receptor (público). Essa perspectiva materializa-se com mais força do que nunca na arte digital. As obras demandam, em muitos casos, pela própria vontade dos artistas em fazer inserir a intervenção dos receptores. A imagem proposta converte-se, assim, num ponto de partida, uma trama de signos que pode ser explorada e modificada, de modo diferente, pelos distintos sujeitos que acedem à mesma. É um dos aspectos mais positivos da revolução digital: em lugar da passividade induzida pelas velhas máquinas, o computador propicia a acção, a modificação daquilo que se recebe. No plano especificamente artístico, a ideia de interacção converteu-se numa das mais estimulantes e frequentes procuras, como nos faz notar José Jiménez: “*En definitiva, para que el arte pueda seguir existiendo como tal ha de ser capaz de hacer-nos partícipes de una experiencia de plenitud temporal, en una época en que esa plenitud no puede ya proyectarse hacia adelante, hacia el futuro. Sino como rescate del instante hermoso en el círculo indiferenciado del tiempo en que vivimos. Esta es, me parece, la nueva encrucijada en la que se sitúa el arte en el final de siglo. No ya vanguardia o tradición. Sino compromiso, 'formal y temático, con una nueva sensibilidad temporal, con un uso creativo (y, en consecuencia, crítico) de las imágenes. 0 desaparición en la técnica, fundido en esa unidad técnico-comunicativa que constituye los lenguajes hiperestetizados de la cultura de masas. En definitiva, estamos asistiendo al necesario nacimiento de una nueva moral de la actividad artística o a su disolución.*” [25].

A arte foi sempre, na nossa tradição, uma *realidade virtual*: produção de mundos possíveis, alternativos ao mundo existente, material. E sempre procurou a incidência dessa realidade alternativa na vida e na sensibilidade dos seres humanos. Essa é a grande estância que tem diante de si a hoje crescente arte digital.

Notas

- [1] Veja-se, Janson, H.W., *História da Arte*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1977.
- [2], Janson, H.W., *História da Arte*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1977, pp.24-25. Esta designação é acolhida em grande parte devido à localização na gruta.
- [3] Debray, Régis, *Vida e Muerte de la Imagen: Historia de la Mirada en Occidente*, Barcelona: Paidós, 1994, p.34.
- [4] Remeto o leitor para bibliografia específica.
- [5] Tudo o que existe na história do Homem não aparece do “nada”, e assim falar de Idade-Média trás consigo, obviamente, um passado, uma ligação, uma continuidade. Assim as origens deste período estão de algum modo na arte Paleocriatã – Bizantina.
- [6] O termo "iluminura" é geralmente empregue para designar todo o conjunto pictórico de carácter decorativo ou ilustrativo que acompanhava os textos dos códices e dos livros manuscritos do período medieval. Durante os primeiros tempos do cristianismo foram realizados muitos livros iluminados, mas poucos exemplares sobreviveram até hoje. A partir do século X acentuou-se a tentativa de integração dos textos com as imagens, através da adopção de esquemas compositivos muito diversificados. Na época gótica, a produção de iluminuras expandiu-se bastante, abandonando o ambiente restrito dos *scriptoriuns* dos mosteiros, para se desenvolver numa profissão autónoma que se organizava em corporações ou guildas (associação corporativa medieval, na Flandres). A produção de manuscritos iluminados entrou em declínio após a invenção da imprensa em meados do século XV.
- [7] As divergências doutrinárias (o Papa em Roma *versus* seu Patriarca de Constantinopla), acabaram por criar uma Igreja Ocidental, a Católica, e uma Igreja Oriental, a Ortodoxa. Esta separação religiosa é que realmente vai ser o grande motor da abordagem às pessoas através da imagem, fazendo desse modo com que a imagem se torne num veículo agregador e como tal de importância até então nunca vista, opondo Iconoclastas (atacantes - Gombrich,, E. H., *The Story of Art*, Londres: Phaidon 1995, p.138) a Iconófilos (defensores - Janson, *Op. Cit.*, p. 209). As posturas tomadas pelas “duas Europas”, Ocidental e Oriental, conduziram as suas culturas por caminhos completamente diferenciados.
- [8] Janson, *Op. Cit.*, p.350.
- [9] No texto de introdução ao Renascimento (Janson, *Op. Cit.*, pp.350-351), pode avaliar-se de uma forma sucinta e bastante clara esta transformação.
- [10] Gombrich, *Op. Cit.*, p.235.
- [11] Peter Galassi, (Galassi, Peter, *Before Photography: Painting and the Invention of Photography*, Nova York: The Museum of Modern Art 1981), nota que através desta teoria da janela de Alberti, a composição da imagem se faz fundamentalmente em 3 etapas; 1) a escolha do momento; 2) o ponto de vista; 3) o que enquadrar. Assim, o centro da composição encontra o seu ponto central num olho e daí a metáfora da janela.
- [12] Berger, Jonh, *Modos de Ver*, Lisboa: Edições 70, Col. Arte & Comunicação, 1982 p.20.
- [13] Segundo a definição, possível, “Conjunto dos conhecimentos científicos, dos processos e dos métodos usados na produção, distribuição e utilização de bens e serviços tecnologia de ponta, a que inibia os conhecimentos e instrumentos mais avançados.” - Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea da Academia das Ciências de Lisboa”, Verbo, 2001.
- [14] Janson, *Op. Cit.*, p.395.
- [15] Janson, *Op. Cit.*, p.399.
- [16] Desde Montesquieu (*De l'esprit des Lois* – 1748) a Rousseau (*Les Confessions* - 1782) passando por Voltaire (*Le Temple du Goût* – 1733), que se deduz tal atitude.

- [17] William Hogarth, no sec. XVIII, escreve um livro chamado *The Analysis of Beauty* com o intuito de explicar as leis que orientam a beleza, criando assim uma métrica para o ensinamento do gosto. Veja-se, Gombrich, *Op. Cit.*, p.464.
- [18] Veja-se, Reynolds, Joshua, *Seven Discourses on Art*, IndyPublish.com, 2003, onde o próprio Sir apela para a dignificação da classe dos artistas, não só do ponto de vista do respeito como do ponto de vista do saber enquanto estudioso.
- [19] Galassi, sustenta que a visão fotográfica, sua objectividade e informalismo de apropriação, já estava inerente nas pinturas (retratos e paisagens), que a fotografia se apoderou, tais como: enquadramentos; pontos de vista; temáticas; etc.. Galassi, Peter, *Op. Cit.*
- [20] Como se pode verificar na obra de Turner.
- [21] Couchot, Edmond, *Tecnologias da simulação: um sujeito aparelhado*, in, «Revista de Comunicação e Linguagens», n° 25-26, 1998, *Real vs. Virtual* Organização de José Bragança de Miranda, Lisboa: Edições Cosmos, p.27.
- [22] Flusser, Vilém, *Ensaio Sobre a Fotografia: Para Uma Filosofia da Técnica* Lisboa: Relógio d'Água, Coleção Mediações, 1998.
- [23] Machado, Arlindo, *Repensado Flusser e as Imagens Técnicas*, in, «Revista de Comunicação e Linguagens», 25-26 (1998), *Real vs. Virtual*, Organização de José Bragança de Miranda, Lisboa: Edições Cosmos.
- [24] Fiz, Simón Marchán, *Del Arte Objectual al Arte de Concepto*, Madrid: Akal 1986, p.14.
- [25] Jiménez, José, *La Disolucion del Futuro*, in, Giannetti, Cláudia (ed), *Arte en la era electrónica: perspectivas de una nueva estética*, Barcelona: ACC L'Angelot y Goethe-Institut, 1997, p.21.