

# Estudo de caso: falsificação imagética como estratégia criativa

## Case study: imagery forgery as a creative strategy

Silva, J.

UNESP - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista, Campus de Bauru

Retirado de: <http://convergencias.esart.ipcb.pt>

**RESUMO:** Este artigo tem como propósito apresentar o estudo de caso sobre a falsificação imagética, estratégia artística aplicada na série "Orogenesis: landscapes of landscapes", do artista espanhol Joan Fontcuberta, presente no livro "Landscapes without memory", publicado em 2005, que se utiliza deste recurso na construção de significados, assim o artigo tem como objetivo aprofundar o conhecimento sobre as mudanças criativas dos processos fotoquímicos para o eletrônico, pois o estudo não visa identificar um problema, mas analisar evidências e desenvolver argumentos lógicos de incertezas no processo da evolução da manipulação como criação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Linguagem Fotográfica; Falsificação Imagética; Criação; Representação; Fotografia.

**ABSTRACT:** This article has the purpose to present the case study about falsification imagery, strategy artistic applied in the series "Orogenesis: landscapes of landscapes" by Spanish artist Joan Fontcuberta, present in the book "Landscapes without Memory," published in 2005, which uses this resource in construction of meanings, so the article aims to deepen the knowledge about the creative changes of photochemical processes for electronic, as the study is not aimed at identify a problem, but analyze evidences and develop logical arguments of uncertainties in the process of evolution manipulation and creation.

**KEYWORDS:** Language Photographic; Forgery Imagery; Creation; Representation; Photography.

No processo evolutivo, a fotografia vem sendo expandida e aprofundada em diversas incursões teóricas e práticas, que intensificaram-se nas últimas décadas devido a mudança de formato onde passam a ser utilizada constantemente como potencial de criação, o que motivou o pesquisador a explorar uma de suas formas de utilização.

Em tempos atuais, a constante discussão no plano teórico sobre a fotografia é o resultado das alterações no processo de captura, mudanças no aparelho mecânico que foi transformado em eletrônico, onde a imagem é memorizada de forma numérica e não mais por processos fotoquímicos. Essa ruptura repercutiu definitivamente na sociedade que descobriu a inevitável manipulação que opera o processo de toda imagem. Tal ruptura que atingiu seu auge, assumindo todas as antigas aplicações da fotografia fotoquímica, a qual ficou descartada para deliberar funções essenciais e imprescindíveis, e que só persiste em práticas minoritárias e artesanais. Essa constante discussão se realiza à luz do fato da fotografia ser base tecnológica, conceitual e ideológica das diversas mídias contemporâneas, revelando grande importância para os meios de comunicação que se beneficiam constantemente desse advento.

Para construir o processo de investigação do estudo de caso, é importante observar a importância do todo, analisando primeiramente a evolução tecnológica e seu avanço do processo fotoquímico ao eletrônico para a obtenção da imagem. Sabendo desta importância, o estudo investigará o universo das imagens da série "Orogenesis: landscapes of landscapes", do artista espanhol Joan Fontcuberta presente no livro "Landscapes without memory", publicado em 2005.

O estudo propõe um procedimento em que se supõe adquirir o conhecimento do fenômeno a ser verificado a partir da exploração intensa de um único caso do artista, o qual questiona todo o processo de representação imagética. O principal objetivo do estudo é analisar a ferramenta fotográfica e suas implicações no processo criativo, tomando como base a produção do artista que desenvolve um processo de ressignificação da ferramenta, antes inimagináveis no processo fotoquímico.

## 1. Revisão bibliográfica

### 1.1. Evolução tecnológica aplicada ao desenvolvimento do fazer fotográfico

Uma das formas de representação das imagens que tramamos em nossa imaginação é realizada pela ferramenta fotográfica em uma produção que depende fundamentalmente da mediação de três dimensões: o repertório do fotógrafo, a ferramenta fotográfica e o objeto real a ser fotografado ou ainda as imagens sintetizadas em softwares que dependem de diversas tecnologias computacionais.

A fotografia, como ferramenta de registro e reprodução de imagens, acompanha a evolução da sociedade ao modificar as formas de comunicação e quando a invenção entrou em domínio público, desenvolve as condições ideais para o seu alargamento contínuo e acelerado (BENJAMIN, 1985). Durante esse alargamento, ocorreram mudanças nos limites técnicos, que foram aos poucos suplantados com a inserção de diversas tecnologias.

Salles (2011) frisa a importância, no ambiente contemporâneo das artes, de um número crescente de artistas que lidam com as inovações tecnológicas e que começam a conhecer algumas consequências do trabalho com esse meio de expressão. No entanto, ao utilizar-se como referência de processos de criação fotográfica, sabe-se que a tecnologia eletrônica passou a ser usada pela grande maioria dos fotógrafos, que continuam buscando formas de recuperação de técnicas não mais convencionais, como o processo fotoquímico.

Verifica-se essa retomada a técnicas abdicadas por alguns profissionais da imagem, pois consideravam um "defeito" da imagem eletrônica sua virtualidade, sua

qualidade, sua instabilidade cromática e as anamorfozes de suas figuras que são encaradas por outros profissionais como qualidade positiva (Machado, 2002). Já Tavares (1996) acredita que as imagens são processadas imaterialmente e, em função de sua composição digital, mostram-se sempre codificadas sob forma numérica, podendo, assim, ser tratadas rigorosamente, estocadas e transmitidas através de distintas interfaces, sem perda nem distorção.

É importante destacar que a imagem eletrônica é formada por números binários codificados, e sua coerência figurativa modifica-se radicalmente, juntamente com todo o seu sistema, como explica Couchot (1999). O processo fotográfico tem a ver com o ato de descoberta imediata dos efeitos gerados pela luz. Porém, acredita-se de forma análoga a de Machado (2002), que a imagem fotográfica registrada pela câmera trata-se de uma mera obtenção das luzes refletidas sobre o objeto que se transformará posteriormente em números binários ao manipulá-la em um software.

A fotografia hoje não é mais o registro gerado pela luz que atinge uma superfície fotossensível, mas um processo de reconfiguração da informação original. Filosoficamente, se trata de um problema com a materialidade, pois no sistema digital não existe a materialidade, apenas o imaginário, ao passo que o analógico é uma correspondência direta entre o que está na emulsão fotoquímica. Assim, existe uma mudança física da luz que resulta em um meio fotossensível concreto.

Machado (2002) elucida que a experiência da utilização da ferramenta não rende obras visuais ou audiovisuais, se ela não estiver, ao mesmo tempo, associada a um conhecimento específico e se ela não se deixar moldar pelos artifícios da representação e que, talvez, essa seja a condição de todo e qualquer desenvolvimento criativo. As novas imagens nem sempre anunciam um grande progresso no modo de perceber ou mesmo modificam de imediato os modelos formativos do passado, mas a fotografia se tornou uma linguagem própria que segundo Bergson (1999) é uma das formas auxiliaadoras da memória.

Constata-se de maneira análoga a de Couchot (1999), que a captura de imagem, mesmo reorganizada pelo sistema fotoquímico ou eletrônico, não se trata mais de fazer a imagem representar o real ou figurar o que é visível, mas trata-se de figurar aquilo que é modelizável, devido ao constante movimento do espaço virtual, eletrônico e imaterial. Essas novas possibilidades tecnológicas ampliam a capacidade de raciocínio e supõe sem intermédio do indivíduo, pois ele está instaurado no equipamento que amplia a capacidade perceptiva.

## 2. A manipulação como estilo e criação

O processo de varredura eletrônica subsidia o indivíduo criador a tornar possível a produção de imagens por meio da utilização de processos de codificação de dados computacionais. Tal processo auxilia no armazenamento, automação, instantaneidade, transporte e manipulação que passam a ser incorporadas às técnicas de captura e processamento de imagem.

O indivíduo deixa de ser visto enquanto criador e passa a ser visto enquanto jogador, que brinca com pedaços disponíveis de informação, devido à grande quantidade tanto armazenadas, quanto disponíveis instantaneamente pelos sistemas computacionais. No entanto, o artista brinca com o propósito de produzir informações novas (FLUSSER, 2008).

Ao longo de toda a história da fotografia, a ideia de manipulação e a produção de informações novas foram utilizadas de maneira mais relacionada com a estética, seja ela tradicional (conjunto de procedimentos conceituados como genuinamente fotográficos) ou manipulada (inclusão de efeitos plásticos vindas de outras disciplinas). Assim originando duas correntes fotográficas que se opõem (FONTCUBERTA, 2010).

Para realizar uma fotografia requer adotar algum tipo de decisão a fim de preenchê-la com conteúdo expressivo para a construção de uma retórica. A escolha de uma entre as diversas possibilidades já representa a manipulação: enquadrar, focar, selecionar, já são pequenas doses de manipulação (FONTCUBERTA, 2010). Para Fontcuberta (2010) a origem do processo de manipulação é esclarecido em três tipos de ações: a primeira, temos a própria manipulação da mensagem, o suporte físico da imagem fotográfica no sentido de criar variações sobre o conteúdo original da imagem (retoque, reenquadramento e a fotomontagem), em segundo, corresponde à manipulação do objeto em processos de construção de fictícios – simulacros que suplantam outros objetos, e em terceiro, diz respeito ao contexto, à plataforma institucional em que a imagem adquire seu sentido.

Entretanto, de uma maneira bem geral e inicial, pode-se dizer que o movimento criativo é a convivência de mundos possíveis. O artista vai levando hipóteses e testando-as permanentemente e, para que isso ocorra, ele encontra os mais diversos meios de armazenar informações, que atuam como auxiliares no percurso de concretização da obra, e que nutrem o artista e a obra em criação (SALLES, 2011).

Muitos artistas descrevem a criação como um percurso do caos devido ao acúmulo de ideias, documentos de processos, planos e possibilidades que vão sendo selecionados e combinados. As combinações são, por sua vez, testadas e assim opções são feitas e um objeto com organização própria vai surgindo. O objeto artístico é construído deste anseio por uma forma de organização, alude Salles (2011).

Quando o propósito da análise é acompanhar e compreender os mecanismos criativos utilizados por um artista para a produção de um determinado trabalho, pode-se dizer que a relação do artista com o ambiente em que ele se insere estão preservados em sua obra e manifestam-se como documento. Assim, se o mundo que rodeia o artista for cercado por observações destes momentos que o cercam, comentários e anotações sobre shows e exposições visitadas, por exemplo, representam, estes registros de percurso do artista e nutrem o mesmo de informações para a realização de sua obra. Estes documentos simbolizam o caráter indutivo do artista, que expõe estes como dados de sua experimentação.

SALLES (2011) explica que os documentos de processos fotográficos são, portanto, registros materiais do processo criativo. São retratos temporais de uma construção que agem como índice do percurso criativo, ou seja, estamos conscientes de que não temos acesso direto ao fenômeno mental que os registros materializam, mas estes podem ser considerados uma forma física através da qual esse fenômeno se manifesta. Quando entramos em contato com a materialidade do processo criativo, podemos conhecê-lo melhor, investigando sua construção e acompanhando todo seu desenvolvimento, execução e crescimento, com o objetivo de melhor compreensão do processo dos sistemas responsáveis pela geração da obra. Compreende-se no entanto, que esses documentos desempenham papel importante ao longo do processo criativo.

Quando acompanhamos um tipo de processo criativo, ao olharmos seus esboços e testes, os momentos decisivos e os momentos de certezas e equívocos revelam-se e conseguimos compreender melhor o trajeto gerido pelo artista em sua obra. Salles (2011) afirma que esta ferramenta auxilia a preservar todas as marcas da relação do ambiente que envolve os processos criativos e a obra em construção dos artistas.

Esse trajeto impulsiona o ato criativo em um desafio que, para Machado (2002), estabelece a busca da satisfação do artista, seduzido pela concretização de seu desejo e, nessa operação, o leva a mesclar ambas alternativas técnicas, criando um diálogo fecundo nas expressões fotoquímicas e nas mais avançadas técnicas de produção de imagens.

### 2.1. Paisagens virtuais: Orogenisi

Durante anos, a fotografia foi considerada o meio mais confiável para reproduzir o mundo como nós o vemos, o mundo real, sem qualquer modificação. Porém, com o advento da tecnologia digital, esse mundo tem sido alterado, devido à manipulação de imagens através de softwares, que criam uma nova ficção para o observador. Mas qual a intenção do artista ao criar uma imagem ficcional, no mundo contemporâneo? Em decorrência da flexibilidade oferecida pelas novas tecnologias, alguns artistas transpõem as fronteiras entre o visível para criar ambientes surreais ao invés de simplesmente registrar uma imagem (BARDIS, 2004).

É o caso do artista catalão Joan Fontcuberta, que extrapola os limites convencionais e regras, e levanta questionamentos. Para Fontcuberta (1995), mais do que nunca, o artista deve atuar como demiurgo e semear a dúvida, destruir as certezas aniquilar a crença, a fim de gerar o caos a partir do qual uma nova consciência pode ser construída. Assim, as suas obras têm sempre uma dimensão crítica profunda que propõe um novo entendimento ao analisar os paradigmas relacionados à imagem tradicional em transição para as novas plataformas. A parte mais significativa de seu trabalho, no entanto, constitui em fabricar diferentes mostras que parodiavam a retórica expositiva dos museus e instituições científicas, em torno de disciplinas como a botânica, a zoologia, a história, a antropologia a astronomia e neste trabalho específico, a geografia (FONTCUBERTA, 2010).

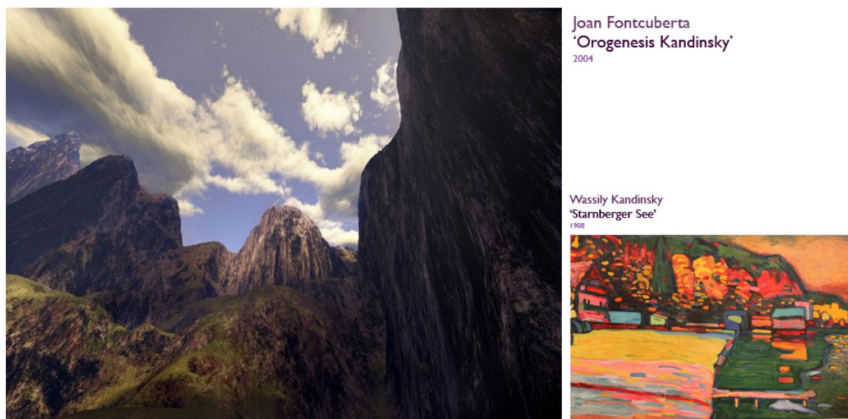
Em seu livro *“landscapes without memory”*, Joan Fontcuberta apresenta a série da qual faz parte de estudos feitos na instituição de arte Banff Centre for the Arts, localizado em Alberta (Canadá), intitulada *“Orogenesis: landscapes of landscapes”*, durante sua residência baseada no conceito artístico de *“The Transient*

*Image*”, do qual artistas exploram modificações e representações de imagens geradas por intermédio de plataformas tecnológicas.

A vida nas montanhas rochosas de Alberta e a natureza que o cercava, proporcionou a Fontcuberta a inspiração ideal para seu trabalho, uma vez que aquele ambiente parecia construído artificialmente e perfeito para uma pessoa acostumada aos elementos da paisagem urbana.

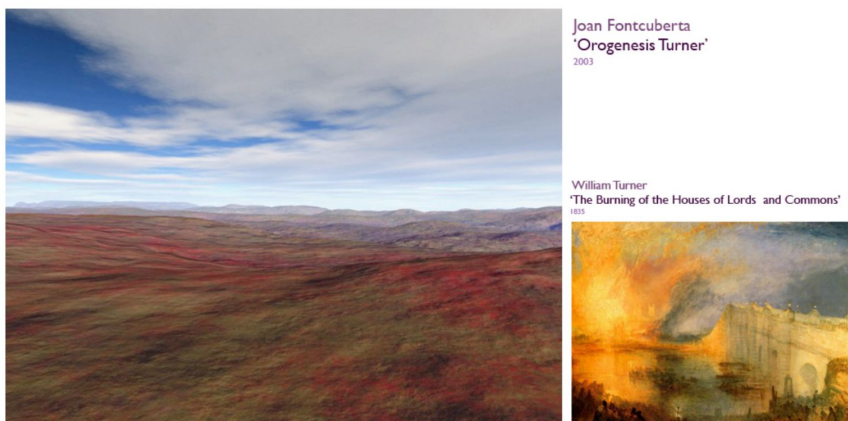
Em 1994, durante sua estadia no Banff Centre, Fontcuberta deslumbrou-se ao conhecer as tecnologias de realidade virtual e suas diversas maneiras de explorá-las, criando espaços surreais. Para suas obras, o artista utilizou um software de nome Terragen, que fora primeiramente criado para fins militares e científicos, para transformar imagens cartográficas em representações tridimensionais. Porém, o artista não empregou estas imagens para seus trabalhos; utilizou-se de imagens de obras de arte e fotografias, de artistas reconhecidos mundialmente como: Paul Cézanne, Henri Rousseau, George Braque, Wassaly Kandinsky (figura 01), Gustav Coubert, Salvador Dalí, William H. Jackson, Wilian Turner (figura 02), André Derain (figura 03) dentre outros.

**Fig. 01** – Orogenesis: Kandinsky, 2004.



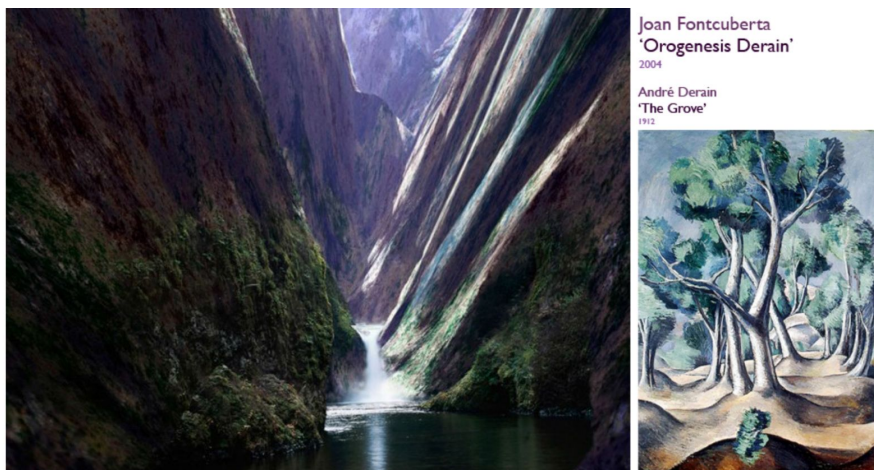
Fonte: <<http://goo.gl/ljZdw9>> - Acesso em: 01 de maio 2015.

**Fig. 02** - Orogenesis: Turner, 2003. .



Fonte: <<http://goo.gl/NSX7N1>> - Acesso em: 01 de maio 2015

**Fig. 03** - Orogenesis: Derain, 2004.



Fonte: <<http://goo.gl/hP9L7w>> - Acesso em: 01 de maio 2015.

O software Terragen é programado para fazer leituras de dados cartográficos e transformá-los unicamente em uma paisagem. Portanto, seja qual for a imagem de entrada, o resultado da imagem de saída sempre será uma paisagem. Quando o artista insere ao invés da imagem cartográfica uma fotografia ou imagem de obra artística, ele estará enganando o computador e explorando novas possibilidades dentro das já programadas pelo sistema, e este, dentro de um vocabulário limitado a montanhas, oceanos, vales, vulcões, entre outros elementos, proporcionará variações imprevisíveis, uma reciclagem da imagem, mutações extraordinárias, enquanto forçamos a tecnologia emergir formas de nosso subconsciente.

Desta forma, Fontcuberta explora questões filosóficas acerca da natureza e da prática da fotografia contemporânea, pois sua série torna-se surpreendentemente paradoxal, uma vez que ao olharmos sua obra podemos sugerir um retrato fiel da natureza através de uma fotografia, mas, na verdade, trata-se de uma imagem gerada por um software projetado para produzir uma figura em três dimensões baseada em dados cartográficos. O artista deparava-se com uma enorme incoerência; estava rodeado por uma natureza majestosa que se confrontava com outra idêntica, porém virtualmente arquitetada.

A Orogenia pode ser definida como o ramo da geografia física que estuda os movimentos da crosta terrestre, especialmente aqueles que contribuem para a formação de montanhas e outros acidentes geográficos. Sendo assim, Fontcuberta emprega com inteligência o título a uma de suas mais famosas obras. Para o artista, a orogênese tem um significado mais profundo, que não diz respeito apenas aos processos geológicos que norteiam a formação de diastrofismos, ocasionados pelas placas tectônicas e fenômenos naturais, mas a artificialidade, e mais precisamente a natureza artificial, fabricada por um software, orientado a produzir uma paisagem inconscientemente espetacular, algo que nos faz refletir sobre sua própria ideologia ao observá-la e duvidar de sua existência ao notarmos seu exagero e magnificência, ao mesmo passo que podemos reconhecê-la dentro de nosso contexto cultural.

Na série, as paisagens são novas e imunes do conhecimento humano. Representam uma a natureza que não é intrínseca à experimentação da realidade, provém da interpretação de figuras anteriores, através de representações já existentes. Portanto, a realidade não antecede da experimentação, mas de um processo intelectual concebido. Sua série exhibe cenários que vão além da intervenção do tempo, de um período incerto da nossa história e sem influência de qualquer civilização ou traço cultural. Não há lembranças, nem memórias nelas, a não ser a memória proporcionada pela arte que perdurara ao longo dos tempos.

### 3. Estratégias artísticas da contrainformação

Ao analisarmos as obras de Fontcuberta, podemos intuir que o processo de desenvolvimento de sua obra diz respeito à idealização imagética sem a necessidade de utilização da ferramenta fotográfica, apenas o resultado da manipulação do software. Neste sentido é decisivo lembrar que na fotografia para Benjamin (1985) continua sendo a relação entre o fotógrafo e sua técnica, pois o fotógrafo precisa lidar com um mecanismo sujeito a leis limitativas inscritas na ferramenta como o software.

Diante dessa reflexão, identifica-se a necessidade de uma análise do processo criativo de Fontcuberta, com o objetivo de identificar a aplicação da ferramenta nos processos de desenvolvimento imagético do artista. Assim inicia-se a análise pelas ponderações de Baxter (1998), que identifica as diversas maneiras de usar as analogias no pensamento criativo. Elas sugerem a exploração de novas funções, novas configurações e novas aplicações de um produto. Podem ser usadas também para criar soluções completamente novas, ao resolvermos um problema semelhante em um contexto diferente, por exemplo. Constitui parte de um raciocínio em que as propriedades de um objeto são transferidas para um outro diferente, mas com certos detalhes em comum.

Neste sentido, Fontcuberta se utiliza de um software modificando suas propriedades, transferindo suas funcionalidades para um novo objeto, mas com certas propriedades em comum entre si. Buscou explorar novas funções e reconfigurou, enganou o software para a realização de um novo produto, ou seja, criou uma solução nova perante a limitação da ferramenta para uma leitura não apenas cartográfica, possibilitando novas leituras, relacionando objetos diferentes, transformou-os em algo único, representável, desmaterializando a imagem inicial, criando mutações e gerando imagens admiráveis.

A imagem de entrada (input) no software foi realizada a partir de 4 dimensões, que geraram uma imagem bidimensional para, a partir do software, se transformarem e uma imagem tridimensional na saída (output) do software, verifica-se que qualquer tipo de entrada será transformado em um resultado de combinações de um repertório icônico pré-definido pelos programadores do sistema.

Fontcuberta obteve o conhecimento instrumental, técnico e fundamental para a manipulação do software, para gerar uma comunicação visual, estabelecendo assim um significado exato para o receptor. O conhecimento dá ao indivíduo um domínio completo pelo que se revelará com clareza, com coerência entre o meio e a mensagem (MUNARI, 1987). Paralelamente Benjamin (1985) acredita igualmente que a técnica utilizada de forma exata pode dar ao ato criativo um valor mágico em que outra forma de representação como a pintura não representará.

A manifestação da fantasia nasce talvez da inversão de uma situação, do uso dos contrários, opostos e complementares. Simultaneamente são apresentadas a imagem matriz e a imagem gerada. O artista explora o seu objeto, tornando visível todas as suas relações ocultas. Enquanto a fantasia, invenção e criatividade produzem algo que anteriormente não existia, a imaginação pode ainda imaginar algo que já existe, mas que ainda no momento não se encontra entre nós.

Através da fantasia, o artista desenvolve esta série, pois ela proporciona a liberdade de pensar em coisas, absolutamente novas, que jamais existiram anteriormente. Segundo Munari (1987), a fantasia é a faculdade mais livre perante a invenção, criatividade e imaginação, pois tem a característica da liberdade do pensar, mesmo a mais absurda, incrível ou impossível ideia.

Segundo Bonsiepe (2011) a retórica pode ser caracterizada como um conjunto de técnicas empíricas sedutoras, utilizadas para influenciar as emoções e sentimentos dos destinatários da mensagem. Identifica-se a utilização da retórica no processo final de apresentação da obra desenvolvida por Fontcuberta, que parte de instrumentos retóricos utilizando-os para melhorar a compreensão das informações, sobretudo da retórica visual como instrumento cognitivo.

Para que essa novidade seja apresentada ao público, é necessário um ato de verificação, para ter a certeza de que o é também para todos e não apenas uma novidade pessoal do artista. O artista como produtor imagético influi nas emoções e nos comportamentos e atitudes de seus apreciadores. (BONSIPE, 2011). Para Fontcuberta (2010) o fazer acreditar consiste em controlar tais mecanismos de criação.

### 4. Conclusões

A fotografia durante anos tem assumido um papel significativo frente aos meios de representação da realidade. Porém, em decorrência das implementações e transformações que influíram diretamente no sistema da ferramenta fotográfica e possibilitaram sua transposição do meio fotoquímico para o eletrônico, a fotografia hoje permite ao artista não só registrar uma imagem fiel à realidade, como também manipulá-la e transformá-la em sistemas digitais.

Joan Fontcuberta é um artista que se utiliza deste artifício para compor suas imagens. Através de sua série: "*Orogenesis: landscapes of landscapes*", propõe reflexões artísticas e um novo entendimento a certos paradigmas relacionados à imagem tradicional em transição para as novas plataformas, estabelecendo novos parâmetros imagéticos, sem a necessidade de utilização da ferramenta fotográfica, apenas o resultado da manipulação do software, subvertendo suas funções.

Seus trabalhos são um mergulho na fantasia virtual e no mistério da criação artística, ou melhor, na astúcia em nos surpreender com imagens imprevisíveis, mutações extraordinárias, criando paisagens que poderiam emergir apenas do nosso subconsciente. O artista, cria as propriedades de um objeto, transferindo suas funcionalidades, permitindo novas leituras, desmaterializando a imagem real, gerando talvez a principal qualidade da imagem tecnológica que é impor um sentido.

Contudo, através dos trabalhos de Fontcuberta, identificamos que a imagem eletrônica é mais flexível e suscetível às transformações proporcionadas pela plataforma digital, e demonstram que a interferência do computador e dos softwares de manipulação virtual se apresentam como importantes ferramentas para a criatividade do artista, permitindo a este possibilidades de modificações infinitas na estrutura da imagem, experimentações inesgotáveis e possibilidades expressivas diversas, além da criação de uma nova obra. Para o artista o mundo torna-se um grande teatro, já não há separação entre realidade e representação.

## Notas

Anamorfofos: A visão é o sentido mais enganado com relação aos outros sentidos, assim pode-se mencionar os estudos de Jurgis Baltrusaitis, que estudou as perversões do código perspectivo renascentista e que nomeou tais deformações de anamorfofos, que são mais do que desdobramentos perversos do código perspectivo (MACHADO, 2002 apud BALTRUSAITIS, 1977, p.4).

Diastrofismos: São movimentos internos da crosta terrestre que provocam modificações nas placas litosféricas, esses movimentos causam choques onde a placa mais aquecida afunda sob a menos aquecida. Existem dois tipos de movimentos tectônicos, os movimentos orogênicos e os movimentos epirogênicos.

## Referências bibliográficas

- BARDIS, A. - Digital photography and the question of realism. *Journal of visual art practice*: Athens, v. 3, n. 3, p. 209-218, 2004.
- BAXTER, M. - Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.
- BEIGER-THIELEMANN, M.; et al. - Fotografia do Século XX: Museum Ludwig de Colônia. Lisboa: Taschen, 1996.
- BERGSON, H. - Meditações sobre um cavalinho de pau. In: *Meditações sobre um cavalinho de pau e outros ensaios sobre a teoria da are*. São Paulo: EDUSP, 1999.
- BONSIEPE, G. - Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blucher, 2011.
- COUCHOT, E. - Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (org). *Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual*. Trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.
- FLUSSER, V. - O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.
- FONTCUBERTA, J. - A câmera de pandora: a fotografi@ depois da fotografia. São Paulo: G. Gilli, 2012.
- \_\_\_\_\_, J. - Landscapes without memory. New York: Aperture, 2005.
- \_\_\_\_\_, J. - O beijo de judas: fotografia e verdade. São Paulo: G. Gilli, 2010.
- \_\_\_\_\_, J. - "Pedro Meyer: truths, fictions and reasonable doubts". In: MEYER, P. *Truths and fictions: a journey from documentary to digital photography*. Nova Iorque: Aperture, 1995.
- MACHADO, A. - As imagens técnicas: da fotografia à síntese numérica. In: \_\_\_\_\_. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 2002.
- \_\_\_\_\_, A. - A Fotografia como Expressão do Conceito. Campinas: Studium, n. 2, 2000.
- MUNARI, B. - Fantasia – invenção, criatividade e imaginação na comunicação visual. Lisboa: Editorial Presença, 1987.
- SALLES, C. A. - Gesto inacabado: processo de criação artística. São Paulo: Intermeios, 2011.
- TAVARES, M. - Os processos criativos com os meios eletrônicos. *INTERCOM* (São Paulo), São Paulo, v. XIX, n. 2, p. 105-115, 1996.
- BENJAMIN, W. - Pequena História da Fotografia. In: *Obras Escolhidas*, v. 1. São Paulo: Brasiliense, 1985.

### Reference According to APA Style, 5th edition:

Silva, J. ; (2016) Estudo de caso: falsificação imagética como estratégia criativa. *Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes* , VOL IX (17)  
Retrieved from journal URL: <http://convergencias.ipcb.pt>