

A tela como ambiência e experiência da fotografia

The screen as environment for the photographic experience

Wagner Souza e Silva¹

Resumo

O presente texto tem o objetivo de refletir sobre a ambiência da prática fotográfica contemporânea, ressaltando a onipresença das telas, estas que, com o advento da tecnologia digital, estão presentes em todas as etapas de produção fotográfica, reforçando o aspecto imaterial e instrumental da imagem eletrônica. Ao mesmo tempo, dada a profusão e circulação das tecnoimagens, sempre mediadas por estas superfícies efêmeras, mas, ao mesmo tempo, ricamente simbólicas, torna-se oportuno também pontuar algumas questões a respeito de consequências nos processos subjetivos de criatividade e autoria.

Palavras-chave

tela; produção fotográfica; produção audiovisual; criatividade.

Abstract

This paper aims to consider the ambience of contemporary photographic practice, emphasizing the ubiquity of screens, which are present in all stages of photographic production, reinforcing the imaterial and instrumental aspects of the electronic image in a context defined by the advent of digital technology. At the same time, considering the profusion and movement of tecnoimagens interfaced by these ephemeral, but highly symbolic surfaces, it is also appropriate to point out some considerations about the consequences in the subjective processes of creativity and authorship.

Keywords

screen; photographic production; audiovisual production; creativity.

¹ Professor Doutor do Departamento de Jornalismo e Editoração da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Atualmente desenvolve a pesquisa "Fotografia na Cultura Informacional". Atuou como fotógrafo do Museu de Arqueologia e Etnologia da USP entre os anos de 1998 e 2008.

A superfície como aparelho

Fotografias digitais são invisíveis até o momento em que seus dados são convertidos em informação luminosa nas telas. A ambiência das telas, portanto, não pode ser considerada nova no sentido estrito do termo, visto corresponder à possibilidade de atender a uma reivindicação inerente ao processo, já que fotografia sempre foi a “escrita pela luz”. No entanto, nunca antes foi possível um suporte que pudesse corresponder de forma tão íntima a este caráter ontologicamente particular. Há algo relativamente natural na assunção dos suportes eletrônicos para a visualização de imagens fotográficas. Estes, enfim, os quais podem ser tratados genericamente como telas, representam, portanto, a maneira mais originária de se visualizar uma fotografia.

Hoje, pode-se dizer, as fotografias circulam de telas em telas. Surgem, num primeiro momento, no painel luminoso da câmera: cada vez mais é possível notar as evoluções tecnoimagéticas concentrando seus esforços para reduzir seus dispositivos a estas superfícies apenas. Isso significa que a tela também tem se tornado importante interface entre o homem e seus instrumentos para a produção de imagens. Assim, muito se pode fazer por meio do toque na tela, sendo até não mais necessário, nesses casos, apertar botões ou teclas da mesma forma que anteriormente.

Nos termos do filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser, seria possível eleger a tela como a expressão concreta de seu caro termo, a *superficialidade*, termo este que supõe uma possibilidade de vivência em que o sujeito operador, que antes travava embate com o interior das *caixas pretas*, agora pode exercer sua liberdade criativa nessas superfícies. Para o filósofo, “a nova superficialidade desiste da tarefa de elucidar a pretidão das caixas” e “tudo que o imaginador precisa fazer é imaginar imagens e obrigar o aparelho à produzi-las” (Flusser, 2008, p.43).

Tal condição superficial parece cada vez mais incontornável na fotografia, sobretudo quando se observa como as câmeras têm sido estruturadas em função da tela. E quais seriam as perspectivas de uso que decorrem desta forma de fotografar por meio de telas?

Num primeiro momento, a tela, por ter sido ao longo de muitos anos sempre associada a uma instância final de um processo criativo audiovisual (a TV e as salas de cinema, sempre obrigando o espectador a uma atitude passiva, tiveram papel fundamental nisso), tem o potencial de encerrar a fotografia no mesmo momento da tomada, o que fica claro ao se perceber a avalanche de fotografias digitais continuamente produzidas, consumidas, descartadas ou esquecidas: hábitos que surgem devido à presença da tela; isto é, sendo possível ver a imagem antes de se fotografar (pelo *preview* do painel), ou imediatamente após a tomada, mundo concreto e imagem se mesclam, o que parece diminuir, num certo sentido, o espaço para justificar a necessidade da imagem.

Mas essa constatação de que o grosso das imagens produzidas estão armazenadas nos microcomputadores, e quase sempre não são mais acessadas após a tomada, não impossibilita o potencial que a tela passa a possuir nos processos criativos envolvendo as tecnoimagens.

Cabe notar a ascendência tecnológica da tela, baseada nas relações genealógicas entre fotografia, cinema e vídeo: da fotografia surge o cinema, e do cinema (imagem em movimento) surge conceitualmente a possibilidade do vídeo; do vídeo surge a tecnologia que será a base de toda fotografia digital (sensores CCD ou CMOS). Ao mesmo tempo, presencia-se uma dinâmica de signos em que uma imagem estática, que é gerada por um *smartphone*, pode ser transmitida para a exibição numa tela de um microcomputador, o qual, por sua vez, também pode exibir um filme produzido pela mais alta tecnologia cinematográfica, ao mesmo tempo que esse mesmo filme pode ser “pirateado” por uma câmera fotográfica digital que seja capaz de gravar em vídeo. As trocas se dão com tamanha densidade atualmente, que, cada vez mais, não faz sentido em se diferenciar estruturalmente imagem fotográfica, imagem do vídeo e imagem cinematográfica: todas parecem convergir à tela.

Obviamente que, quando aqui se fala em tela, a aproximação técnica com o vídeo é mais evidente. No entanto, o uso do termo *vídeo* carregaria uma forte conotação de uma mídia específica, uma linguagem que foi bastante influente no percurso das práticas visuais, sobretudo entre as décadas de 1960 e 1980. A insistência no termo *tela*, ao invés de *vídeo*, é uma forma de se tentar o distanciamento deste impacto na história das imagens e, assim, atingir concretamente o universo da hibridização do audiovisual contemporâneo.

Oportuno resgatar a proposição de Raymond Bellour (1997), que atribuía o caráter de *mídias de passagem* ao vídeo e à televisão, lembrando que tal proposição se dava num momento em que tais mídias ainda se diferenciavam tecnicamente da fotografia e do cinema. Hoje, dada a hibridização permitida pela total digitalização dos processos audiovisuais, vê-se mais pertinência em eleger o termo tela como expressão concreta desse espaço (ainda que se esteja, tecnicamente, mais próximo do vídeo), “um lugar, físico e mental, múltiplo”. Cabe destacar um breve excerto:

O vídeo, antes de mais nada, é um atravessador (...) Passagens, colorários que cruzam sem recobrir inteiramente esses ‘universais’ da imagem: dessa forma se produz entre foto, cinema e vídeo uma multiplicidade de sobreposições, de configurações pouco previsíveis. Passagens, enfim, que se devem ao fato de que, hoje, tudo (ou quase) passa na televisão (ou se define resistindo a ela). A própria natureza de uma mídia capaz de integrar e de transformar todas as outras, associada à capacidade peculiar que os produtos que dela derivam têm de aparecer a todo instante numa caixa simultaneamente íntima e planetária, acabou mudando profundamente (isso se tornou uma evidência) tanto nosso sentido de fabricação quanto o da apreensão das imagens” (Bellour, 1997, p. 14).

A apropriação do texto citado exige substituir *caixa* por *tela*, mas a caracterização do termo deve permanecer: sua capacidade de integração audiovisual, sua dimensão concomitantemente íntima e planetária, bem como seu potencial para alterar significativamente os sentidos de fabricação e apreensão das imagens.

A tela como ambiência e experiência

Toda essa convergência representa, de certo modo, uma simplificação de processos, onde a tela acaba por tornar, aparentemente, menos pesada a tecnologia na própria definição

do que é fotografia, cinema ou vídeo. Pois o fato que deve ser considerado na era digital é que as tecnologias a serviço do audiovisual, ainda massivamente presentes, agora estão também estocadas em procedimentos programados, que são acessados ao simples toque de seus usuários, muitas vezes na própria tela, mesmo no caso dos softwares mais avançados.

Mais especificamente no que concerne à fotografia, deve-se notar que a manipulação, em seu sentido estrito, tende a não mais acontecer: o fim desse caráter concretamente artesanal dos procedimentos em laboratório, com materiais químicos e papéis, anuncia o embate constante e imediato com a imagem ainda (e sempre) luz, esta agora imersa numa ambiência compatível com sua efemeridade e com o seu inesgotável potencial para ser experimentada e instrumentalizada.

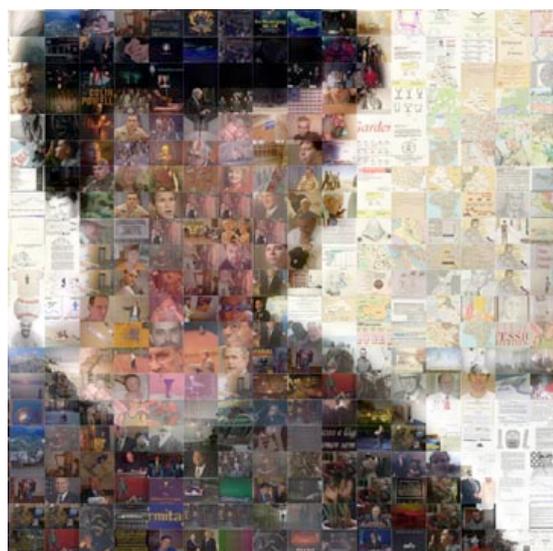
Tal instrumentalização da imagem se mostra com mais evidência quando se percebe a escala de recepção na contemporaneidade que é promovida nas telas, uma vez que estas são também terminais das redes. É certo que jornais e revistas ilustradas, ao longo do século XX, muito colaboraram para a proliferação da fotografia, só que restritamente quase sempre definida dentro de um âmbito profissional de criação fotográfica (jornalística e publicitária, sobretudo). O que se vê hoje, com o *Instagram*, *Tumblr*, *Flickr*, *Vimeo* ou *Youtube*, sem esquecer os inúmeros blogues e fóruns de discussão, por exemplo, é o redimensionamento da divulgação das imagens daqueles que não são necessariamente profissionais.

A tela abarca o universo pragmático-fotográfico em sua totalidade, abrangendo desde o profissional mais tecnicamente capacitado até o menos preparado fotógrafo de família. Isto deve ser considerado como evidência de uma alteração significativa no contexto: fotos de grandes eventos noticiosos ou imagens publicitárias preparadas sob os mais rigorosos controles técnicos e estéticos, as quais estão imersas nas páginas eletrônicas de jornais e anúncios, misturam-se às fotografias de viagens, festas e momentos memoráveis de muitos; imagens que se mesclam na eloquência da visibilidade incessante das telas, criando novas formas de narratividades.

As experiências vividas caem na tela sob uma perspectiva de conexão criativa muito adequada à idéia defendida por Flusser (2008, p.91), por exemplo, em que a sociedade telemática (a sociedade baseada na simbiose entre telecomunicações e informática) não presta

ao artista que produz o “novo” por inspiração quase que “divina”, mas sim àquele que está disposto a produzir informação por meio do jogo, isto é, um indivíduo que se aceita como componente de uma cadeia criativa.

Emblemática, nesse sentido, é a série *Googlegrams*, do catalão Joan Fontcuberta, que propõe grandes ampliações fotográficas, as quais, num olhar mais atento, revelam-se como um grande mosaico de fotografias diversas encontradas na *web* via “Google”. As pequenas imagens foram buscadas por termos referentes ao tema tratado em cada um dos grandes painéis. Para compor os painéis, Fontcuberta escolheu fotografias de grande significado no imaginário contemporâneo, tais como imagens atribuídas a flagrantes de OVNI, o atentado de 11 de setembro em Nova York, ou o incidente em Abu Grahib, em que soldados norte-americanos fotografaram prisioneiros iraquianos sendo torturados.



Joan Fontcuberta. *Abu Ghraib* (com detalhe em destaque). Série *Googlegrams*, 2005.

Fontcuberta, apresentando embate entre um universo de imagens facilmente encontráveis (umas, até descartáveis), e um universo de imagens pontuais com potencial para definirem rumos sociais e políticos, demonstra a possibilidade do jogo flusseriano que pode ser promovido pelas telas.

Régis Debray (1994, p.63) já afirmou que “ao longo do século XX, dessacralização da imagem e sacralização do fabricante andaram par a par”, como um processo “do fazer para o ser”. Essa subjetividade que Debray busca evidenciar é sustentada pelo mito dos “artistas inspirados”; porém, deve-se observar que tal inspiração deve ser questionada pelo esgotamento de possibilidades que as telas não cessam de reforçar: assumir que se cria algo originariamente novo torna-se bastante arriscado para aqueles que acreditam em sua própria “divindade”. A experiência do *novo* não se justifica mais pela plasticidade da imagem, mas pela intensidade: tornou-se também um problema de se saber onde e quando colocar as peças no tabuleiro, vale dizer, a imagem na tela.

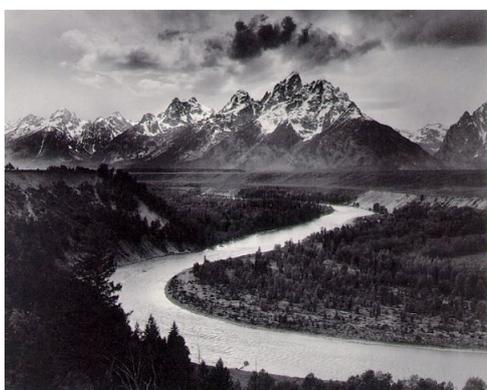
Vejam-se dois exemplos de atuação para balizar a discussão. Tome-se Ansel Adams, que não deixa de ser exemplo de “divindade” da tecnologia da fotografia no século XX. O fotógrafo produziu imagens exuberantes de parques naturais norte-americanos, publicou tratados sobre a tecnologia da fotografia, desenvolveu toda uma sistemática de trabalho com os grãos de prata para a exploração de tons na fotografia em preto e branco, o “sistema de zonas”, consagrando-se, enfim, como um dos maiores e mais influentes fotógrafos do século XX. Já o fotógrafo (também norte-americano) Noah Kalina realizou, a partir de 1º de janeiro de 2000, um autorretrato a cada dia ao longo de seis anos e meio. Com as 2.356 imagens resultantes elaborou um audiovisual com pouco mais de cinco minutos de duração, sendo que este vídeo, até recentemente, já teria cerca de 22.000.000 de acessos no *youtube*².

Adams personifica a postura da “era analógica”, e Kalina, a “era digital”. Em Adams, representante do movimento *straight photography*, vê-se um discurso tecnológico laborioso e a objetividade fotográfica: imagens desconcertantes e belas que surgem por meio de uma fotografia “sagrada”. Kalina se insere nas novas possibilidades da situação tecnológica contemporânea, mas com propósitos aparentemente muito mais distantes de um mundo a ser objetivado, até porque a câmera é apontada para ele mesmo (na verdade, os autorretratos

² Trata-se de “*Noah takes a photo of himself everyday for 6 years*”. Vale citar a análise de Fernando de Tacca: “o mais assustador é que tudo muda no fluxo rápido de imagens: o cabelo, a roupa, o ambiente, a luz, mas sua face depressiva não muda e ele se mantém assim, sem sentimentos, imutável em piano suave de fundo, como uma inutilidade, e ficamos em estado de transe na obsessão desse autor, sem alternativas, impotentes perante o uso intenso dessa natureza do fotográfico” (2007).

foram produzidos pela câmera de seu microcomputador, ou seja, Kalina fotografou-se com uma tela).

Retornando a Debray, quando fala da “sacralização do fabricante”, poder-se-ia dizer que Kalina representa o ápice da afirmação do “eu”; mas, pela perspectiva de Flusser, Kalina surge como expressivo jogador, pois suas tecnoimagens não buscam trazer informações originalmente novas, mas buscam o novo por meio da reciclagem e saturação de informações.



Ansel Adams. *The Tetons and the Snake River, Grand Teton National Park, 1942.*



Noah Kalina. *Noah takes a photo of himself everyday for 6 years, 2006.*

Vídeos como os de Kalina, produzidos a partir de fotografias estáticas, têm se tornado frequente na tela. Revelam, dessa forma, o redimensionamento da fotografia por meio de caminhos com uma dinâmica impensável para a prática que se desenvolvia na época de Adams. Aqui cabe citar outra passagem de Flusser (2008, p.38): “As gerações anteriores não podiam sequer imaginar o que o termo *imaginar* significa”, lembrando que esta afirmação teria sido inspirada por um contexto com fotografias fotoquímicas e o vídeo analógico³. Hoje, a circulação de dados digitais a torna mais contundente ainda.

Mas seria correto comparar a investida fotográfica de Adams com a de Kalina? Como se pode construir paralelos entre fotos de parques naturais (realizadas com câmeras de grande

³ A assertiva está em *O Universo das imagens técnicas*, editado em 2008 pela Editora Anablumme, mas originalmente redigido em 1985.

formato, processadas quimicamente sob os mais rigorosos controles de contraste) com autorretratos, realizados em qualquer lugar, com baixa definição, onde o que se vê é apenas uma expressão entediada que se repete à exaustão?

Tal exercício de comparação é notar tanto a influência da tela na experiência fotográfica como a própria dimensão mais abrangente do significado da fotografia como tecnoimagem (ou imagem técnica), termo que, na acepção de Flusser, refere-se à “represas de informação a serviço de nossa imortalidade” (Flusser, 2008, p. 26). Imortalidade que se serve cada vez mais da infinitude simbólica das imagens, garantida pelas telas contemporâneas como ambiente fundamental para a exploração dessa dinâmica.

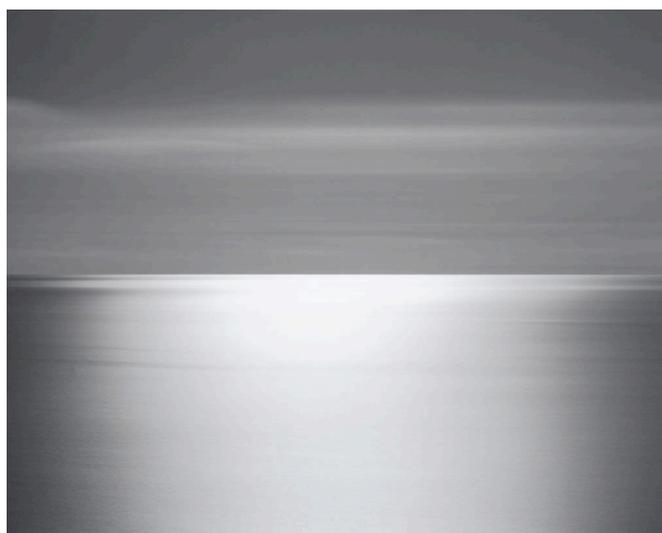
Considerações finais

Se a fotografia já foi parte de um universo de *imagens do mundo*, sobretudo em sua fase material dos papéis, negativos e cromos, hoje, com as telas interconectadas numa escala de recepção sem precedentes, ela se torna porta de acesso imediato (afinal, as próprias câmeras se tornam telas) a este cada vez mais presente *mundo das imagens*.

A ambiência promovida pelas telas sugere a possibilidade de uma experiência fotográfica mais aproximada à experiência da imagem, isto é, tem-se um ambiente propenso a garantir uma crescente conscientização dos usos e funções que se podem atribuir às fotografias, e num universo que não é mais somente tecnologicamente deslumbrante e nem tipicamente de entretenimento (tal como se dava na TV), mas que também promove a fluidez de um jogo baseado em trocas simbólicas e construção de sentidos em que todos podem estar aptos a participar.

Mas essa eloquência não deve ser interpretada, de imediato, como um ponto de vista otimista, sobretudo no que concerne à relação do sujeito com as possibilidades criativas das tecnoimagens. Talvez, a profusão de imagens e a presença constante da tela na vida cotidiana representem muito mais a possibilidade de uma experiência introspectivamente angustiante, tal como Noah Kalina demonstrou em seu trabalho.

É nesse sentido que, por fim, caberia ainda uma pequena digressão, que utilizará a fotografia abaixo, de Hiroshi Sugimoto, como um importante aporte teórico [imagens técnicas, não se deve esquecer, são também teorias de mundo, afinal, em sua etimologia, teoria refere-se à “visão de formas dadas” (Flusser, 1998, p.171)]: desenhados esses aspectos a respeito das telas, vale lembrar dos oceanos. Não tanto pela imensidão de sua superfície, que poderia facilmente ser comparada à onipresença das telas, mas pelo valor ambiental desta. É ali que as trocas gasosas fundamentais para a sobrevivência do planeta se dão pelos plânctons. Uma fina superfície que separa a profundidade, o abismo, a escuridão (a partir de uma certa profundidade), da magnitude do céu, do universo e do infinito. Telas se aproximam dessa condição, pois são superfícies para trocas, não tão necessárias para a sobrevivência como se dão as trocas gasosas nos oceanos, mas igualmente capazes de articularem escuridão e infinitude, fazendo isso pelas imagens que são capazes de portar. Contemplar ambas as superfícies é um simples ato, mas que traz, todos sabem disso, uma imensidão de possibilidades que nos perturbam e nos fazem refletir sobre tudo e sobre o todo. A ambiência e a experiência promovidas pelos oceanos parecem andar lado a lado com a ambiência e experiência das telas. Tal parece ser o clima para uma experiência fotográfica contemporânea.



Hiroshi Sugimoto. North Atlantic Ocean, Cape Breton, 1996 (*Seascape*).

Referências Bibliográficas

- BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens: foto, cinema, vídeo*. Campinas: Papirus, 1997.
- DEBRAY, Régis. *Vida e morte da imagem*. Petrópolis: Vozes, 1994.
- FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.
- _____. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Edusp, 1998.
- TACCA, Fernando de. *Fotografia e cinema: intertextualidades*. Trabalho apresentado no Núcleo de Pesquisa Fotografia: Cultura e Comunicação. XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2007.