



“Telalternativas”, de Junia Barreto e Telmo Fadul (orgs.)

João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha – Universidade de Sorocaba | São Paulo | SP | Brasil | joapcrc@gmail.com | ORCID 0000-0003-4467-7438

É a noção mesma de tela enquanto suporte para expressão humana que é posta em questão na coletânea *Telalternativas* organizada por Junia Barreto e Telmo Fadul. Esse volume é o resultado do encontro “Entre TELAAS”, organizado pelo Núcleo TELAA (Telas Eletrônicas, Literatura & Artes Audiovisuais), da Universidade de Brasília, em dezembro de 2016, reunindo acadêmicos e agentes das artes e da cultura para discutir o papel das telas no contexto atual.

Os vários textos aí reunidos debruçam-se sobre a multiplicação da noção de tela na contemporaneidade. Das paredes da caverna ou placas de madeiras e pelas páginas de papel, passando pelas transformações do final do século XIX e ao longo do século XX, com as imagens em movimento, em que se viu nascer a tela do cinema assim como seus desdobramentos pelos meios eletrônicos como a televisão e o vídeo.

Já nas últimas décadas do século XX, contudo, diante da popularização da tecnologia digital, vimos os computadores se inserirem de maneira cada vez mais ampla no dia a dia das pessoas, ao ponto de nestas primeiras décadas do século XXI, com o desenvolvimento dos dispositivos digitais móveis (*smartphones*, *tablets*, entre outros), termos uma proliferação de telas no nosso cotidiano, sendo que estas extrapolaram sua condição de suporte de registro e transmissão de nossas experiências para verdadeiras interfaces de nossa comunicação e relações sociais.

Esta onipresença das telas como mediadoras das atividades cotidianas, constituindo uma verdadeira “cultura telelizada”, configura-se como um dos principais traços da contemporaneidade, com influência marcante também nas mais diversas manifestações artísticas, tornando-se fundamental discutir a presença e o papel que elas têm nessas formas de expressão.



Não por acaso, são nestes termos que conceitua oportunamente Junia Barreto, logo na abertura do volume, a tela e suas manifestações nas diversas formas de expressão artística:

[...] superfície (concreta ou abstrata) que contém em si a capacidade de receber e de recontar as várias manifestações de subjetividade com as quais entra em contato, sejam os artistas, operadores, agentes ou mesmo os espectadores que com ela ou através dela interagem. Tela, que mostra o que está em tela, mas que eclipsa aquilo que não está em foco. Assim, a ideia de tela implica forçosamente um chamamento à fragmentação do mundo e dos limites das diferentes imagens que captamos, pois o que vemos são frações e jamais o todo (p. 9).

Enquanto receptáculo de subjetividades, a tela pode assumir os mais diversos formatos, contornos e limites, em alinhamento com a consciência que expressa, através dela, sua visão de mundo. Por conseguinte, podemos ter a tela da pintura, do filme no cinema, do monumento arquitetônico, do grafite na parede, da cena teatral, da página da literatura “ou mesmo em um olhar qualquer, que faz recortes, retém e personaliza ‘cenas’ em sua tela. A tela implica, então, matéria, presença; se constitui enquanto fragmento do mundo, parte do todo, uma estilha associada a uma instância enunciativa qualquer” (p. 9). Tal enumeração de configurações das telas é fundamental para as seções seguintes do livro e aos textos que as compõem, explorando as manifestações das telas em articulação com diversas formas de arte.

O primeiro texto refere-se a uma entrevista realizada por Walmir Góis com o escritor e cineasta João Paulo Cuenca, o qual narra o episódio real em que se descobriu “morto”, ou melhor, um morador de um prédio ocupado, homônimo seu, havia sido encontrado em óbito e confundido com o autor, resultando que este acabou sendo dado legalmente como morto. A partir desse fato, Cuenca escreveu um livro e posteriormente ele próprio o adaptou ao cinema, discutindo na entrevista como se deu esse processo, como as obras se aproximam e se distanciam, as especificidades de cada meio, e a forma como ele mesmo se coloca como personagem nessas obras. Discute ainda como o acontecimento real se traveste com cores ficcionais simplesmente pelo fato de estar sendo narrado diante das câmeras, borrando os limites entre o fato e a ficção e estabelecendo um diálogo com a crise de identidade no espaço urbano, fator determinante para que ocorresse a confusão entre o morador de rua morto e o autor. Nas páginas dessa entrevista, encontra-se convenientemente um *QR code*, o qual lido pela câmera de um smartphone, dá acesso ao vídeo da



entrevista no YouTube. O texto se complementa ainda com uma adaptação para história em quadrinhos por João Lin (que também assina diversas ilustrações do livro) do episódio da morte de Cuenca, contanto também com um link via QR code para a trilha sonora composta pelo próprio ilustrador para acompanhar a leitura.

Temos em seguida depoimentos de Pedro Franz, Raimundo Lima e Ciro Inácio Marcondes, que discutem a dinâmica da leitura dos quadrinhos e como estes (pequenas telas que compõem a tela maior da página) compõem um circuito de trocas semânticas e simbólicas entre elas – uma tela panóptica, onde se estabelece uma progressão visual a partir do conceito de solidariedade icônica, “um tipo de linguagem propagada pelas afinidades entre as imagens” (p. 48).

Rodrigo Fontanari, em outro texto, refere-se a Walter Benjamin para discutir a possibilidade da “aura” na fotografia, evocando também os escritos de Roland Barthes sobre o tema. Para tais autores, a fotografia, para além de seu ato técnico-mecânico de registro e representação da realidade, é capaz de reter algo do seu referente, algo que extrapola a arte e a simples mimese do real, o qual daria acesso direto ao ser representado ao apoderar-se de algo de sua essência. Fontanari cita os retratos de Daguerre (os daguerreótipos), produzidos ainda no século XIX, como exemplos de um efeito teatralizante da fotografia: se o teatro coloca o mundo em cena, a foto transforma em cena todo o mundo fotografável. Mas, se para Barthes, a foto corresponde a um teatro primitivo e que permite observa o “ar” do ser retratado, aquilo de indizível que lhe permite mostrar-se por inteiro (assim como a “aura” à qual se refere Benjamin), tal experiência só ocorre na possibilidade de um ato contemplativo, devolvendo à imagem a capacidade de “revidar o olhar” – ao que Fontanari argumenta estar se tornando raro diante dos olhares apressados da contemporaneidade, habituados a ver somente aquilo que se agita diante dos olhos.

No eixo temático das telas e o espaço urbano, Regina Helena Alves define o conceito de paisagens comunicacionais, espaços públicos constituídos por equipamentos de uso coletivo (atratores) que, mesmo não promovendo homogeneização desses espaços, influenciam seu entorno e favorecem a conexão das pessoas através de cruzamento de significações e trocas simbólicas. Como exemplo, segue-se um texto em que Karina Dias relata a experiência de sua instalação Cata-vento (2000), uma estrutura composta por aço e painéis espelhados,



que se movimentam com o vento e revelam/ocultam a paisagem e seus observadores. Nessa dinâmica, discutem-se as múltiplas possibilidades do olhar sobre o entorno, confundindo as distâncias entre quem observa e o que é observado, entre o que se movimenta e o que é estático, o que é interior ou exterior à obra. Tem-se, assim, um espaço alterado pela presença da intervenção artística, criando brechas de sentido na cidade e promovendo olhares renovados sobre o local pela articulação obra-espaço-passante.

Ainda sobre as interações sobre performance artística e espaço urbano, proporcionando novos pontos de vista sobre a cidade, o texto de Marina Guzzo adota o conceito de heterotopia de Foucault para discutir a dança moderna. Para Foucault, heterotopias são espaços destinados a apagar ou neutralizar outros espaços, contestando lugares consagrados para determinados usos ou percepções sobre suas funções. A partir disso, Guzzo discute as rupturas da dança, a partir dos anos 1960, com os espaços tradicionais dos teatros e palcos, para transferi-la para as ruas, adotando o acaso e o gesto espontâneo das ações cotidianas em cenas improvisadas, o movimento puro vinculado aos espaços da vida urbana, tendo os passantes como público. Como representante dessa postura artística, a autora cita a coreógrafa estadunidense Trisha Brown, a qual, durante os anos 1970, juntamente com sua companhia de dança, performou nos telhados e ruas de Nova York, reinventando esses espaços.

A cidade como tela também é discutida em texto pela ótica do grafite: Alex Senna e Pedro Russi veem o grafite como um ato de rebeldia, como uma não conformação com a o consumismo e a domesticação das intervenções nos espaços urbanos; Alex Hornest associa o grafite à performance, ao ato de executar suas próprias ideias. Regina Helena Alves, discutindo a pichação, busca nela formas de ver seus sentidos não individualmente, mas em seu conjunto, descobrindo seus códigos constituidores e os sujeitos que leem a cidade e se inscrevem nela.

Em outro eixo temático, Andrea Caruso Saturnino aborda a presença das telas na cena teatral contemporânea, em peças que as utilizam como forma de revelar em tempo real o processo do fazer teatral e seus “truques”, ou ocasionando um deslocamento da realidade, proporcionando uma extensão perceptiva e sígnica da cena. Surgem também as peças que se utilizam de dispositivos móveis (*smartphones*



e *tablets*) para proporcionar interatividade do espectador com a peça, sendo que algumas dessas experiências colocam o próprio público como “atores”, que utilizam a tecnologia como mediadora das relações e interações que estabelecem entre si e o espaço cênico.

O cinema e a literatura têm suas relações com as telas discutidas em outra seção do livro, sendo a tecnologia digital o ponto focal das discussões. Fernando Gutierrez, animador e professor, aborda a animação como técnica e ferramenta do fazer cinematográfico, a qual existe por conta da tecnologia. Esta, por si só, pode causar um “encantamento” inicial, quando é apresentada ao público pelas primeiras vezes, mas cabe aos artistas dominá-la e extrapolá-la, pois ela faz parte cada vez mais do nosso dia-a-dia. Ciro Inácio Marcondes destaca as profundas transformações que a tecnologia digital trouxe ao cinema, desde o barateamento dos equipamentos e da organização da produção, até o surgimento de novas plataformas na internet, abrindo novas portas para a distribuição de obras audiovisuais para além do formato tradicional da exibição na sala de cinema. Essas mudanças passam ainda pelo surgimento de novos formatos e linguagens como *webséries* e *youtubers*, assim como a estética do reaproveitamento e remixagem de materiais de arquivo disponíveis na rede. Isto, segundo o professor Mike Peixoto, abriria caminhos para uma “gameficação” do cinema, com novas possibilidades de interação e interferência na obra por parte do espectador, a exemplo do trabalho do cineasta e videoartista alemão Harun Farocki, abordado no texto de Patrícia Moran: em obras em que articula cinema e games, questiona as estruturas e representação na sociedade do espetáculo e o significado das imagens e sua interatividade a propósito das relações sociais, produtivas e bélicas.

Mesmo o veterano documentarista Vladimir Carvalho, com mais de cinquenta anos de carreira, declara-se, em entrevista, um grande entusiasta da tecnologia digital, também por esta democratizar os meios de produção e por multiplicar as telas, antes, restritas ao cinema e à TV, e, portanto, disputadas de forma desigual entre a produção nacional e independente e a pressão das produções internacionais ou dos grandes veículos de comunicação. Defende ainda a livre circulação de filmes pela internet, vendo nesta um meio irrestrito de informações, pondo fim às barreiras impostas pela indústria cultural. Vê na proliferação das telas e no consumo de



imagens da atualidade a principal marca do século XXI, influenciando as relações sociais e a linguagem.

O cineasta Marcus Ligocki Júnior, por sua vez, narra em seu texto sua trajetória profissional no ramo audiovisual para demonstrar como obteve sucesso com o filme *Uma loucura de mulher* (2016), lançado comercialmente nos cinemas, nesta época de multiplicação das telas e meios digitais de distribuição. Defende que, ao associar-se a profissionais e nomes de peso para a realização, obteve para sua obra um alto “valor percebido”, conceito que relaciona a capacidade do produtor de conteúdo em identificar temas com os quais seu público já tenha familiaridade e demonstrado interesse. Dessa maneira, independentemente de a obra ser destinada à tela grande do cinema ou a ser distribuída via internet, o público reconhecerá esse valor e o consumirá.

Por outro lado, o escritor Jéferson Assunção problematiza a desmaterialização dos suportes promovida pela cultura digital, uma vez que esta impõe uma informalidade sobre a legitimação das obras, sejam literárias, audiovisuais, musicais, entre outras. Se antes essa legitimação era dada por órgãos do Estado ou do mercado, regulamentando a comercialização e circulação dos produtos culturais através do *copyright* restritivo, atualmente essa “chancela” é dada pelo próprio público, através de *views* e curtidas, desarticulando e “deslegitimizando” o sistema tradicional da indústria cultural.

Seguindo essa linha, José Roberto Barreto Lins questiona o papel das editoras de livros e publicações acadêmicas no contexto da internet. Inicialmente celebrada como uma possível plataforma de participação direta, quando e seu surgimento nos anos 1990, a rede mundial acabou por saturar de informação a esfera pública, dificultando o diálogo. A isso somou-se uma perda de percepção dos limites entre informações privadas e públicas, principalmente nas redes sociais. O papel da editora se mostra importante, nesse sentido, primeiramente por cultivar uma cultura da publicação, de inserção planejada de uma informação na cena pública, em que se tem em vista o outro (receptor) para quem se dirige a comunicação e que deve ser identificado; esse mesmo receptor habita em uma esfera na qual já se encontra um discurso circulante, o qual também deve ser levado em conta e a linguagem, adequada, antes de se inserir uma nova publicação. No contexto universitário, isso



tem como objetivo final criar uma interação entre a sociedade e o meio acadêmico-científico, construindo uma cena pública propositiva, com repercussões seja na possibilidade de novos arranjos sociais, seja de preservação das identidades locais.

O eixo temático final abordado no livro é o das mídias eletrônicas, iniciando com um depoimento do realizador audiovisual e hoje documentarista Marcelo Machado, que narra suas experiências entre diversas formas de expressão (e telas). Começou com o desenho na juventude, passando para a arquitetura na universidade. Nesse período, viu na televisão e no rádio uma nova forma de organização do espaço, e encontrou no vídeo um meio de manifestar suas inquietações. Este lhe abriu as portas para trabalhar na televisão, onde buscou inovar formatos e modelos de programas que lhe eram apresentados. Na atualidade, também vê na internet uma possibilidade de ruptura com padrões e limitações, buscando nessas novas telas um olhar diferenciado e renovado – algo, segundo ele, fundamental a um realizador.

Felipe Dal Molin elabora em seu texto um histórico e uma categorização dos videogames do ponto de vista da sua evolução narrativa e do ato de jogar. Dos primeiros jogos nos anos 1950, quando eram apenas simulações digitais de jogos analógicos como o tênis, desenvolvem, no passo do avanço tecnológico, a narratividade, tendo em um primeiro momento, um enredo linear que serve de plano de fundo aos desafios.

Por outro lado, surgiram experiências que envolvem jogos com narrativas não-lineares, em que o jogador pode seguir o caminho que desejar, atingindo finais distintos; metalinguísticos, colocando em evidência o próprio ato de jogar; de exploração narrativa, os quais apresentam um espaço virtual rico, aberto para o jogador explorar e desfrutar sem pressa de suas histórias. Temos também aqueles que exigem do jogador a exploração afim de adquirir aprendizados e conhecimentos que lhe permitem descobrir novos caminhos: o ato de jogar torna-se, assim, como aprender uma nova língua. Como gênero mais recente, temos os jogos de construção, os quais, sem um enredo ou desafio definido, oferecem ao jogador blocos de construir virtuais. O autor conclui que os videogames, enquanto mídia, ainda tem muitos caminhos e possibilidades para se desenvolver, buscando novas formas de jogar e novas estruturas formais.



As narrativas estabelecidas entre telas através da comunicação telemática são discutidas em texto de Daniel Hora. O autor descreve como conceitos inerentes aos códigos e protocolos de transmissão de dados via rede impactam a recepção devido a seu maior ou menor grau de fidelidade à mensagem transmitida. Paralelamente, dados pessoais e perfis de consumo disponibilizados pelos indivíduos na internet geram “dublês de corpo” digitais, e grupos de artistas se utilizam desta condição para questionar como dados pessoais são apropriados como ferramentas de controle por parte do Estado e das corporações. Outros grupos desenvolvem uma produção *hacker* como forma de questionamento político e desobediência civil, apropriando-se dos códigos e sistemas informáticos a fim de desnudar de que maneira processos digitais obscuros, como a economia, a publicidade e a biotecnologia, operam nesse contexto de hibridação entre o humano e a máquina.

Gérard Wormser encerra as discussões neste volume ao pensar a cultura transmidiática pelo conceito de editorialização, referente a “[...] uma relação, e um conjunto de trocas e de comunicações, o que nos ajuda a pensar o mundo atual, no qual se conjugam o múltiplo e o singular” (p. 229). Como exemplo, analisa as obras dos artistas plásticos brasileiros Vik Muniz e Niobe Xandó: o primeiro, por apropriar-se de formas culturais e industriais tradicionais para criar obras efêmeras (que perduram através de seus registros fotográficos) a partir de detritos e materiais de descarte, buscando ressensibilizar e atingir o sublime por meio dos rejeitos da sociedade contemporânea; a segunda, pelas formas orgânicas de suas pinturas e esculturas, as quais a aproximam da arte das civilizações pré-colombianas, ao mesmo tempo em que se utilizava de materiais modernos para atingir suas propostas estéticas. Finalmente, Wormser sintetiza a importância desta discussão:

Aprender a pensar com as telas é nos colocar em situação de tratar a questão das velocidades, dos englobamentos, das circulações e dos modos de troca entre indivíduos que, apesar de todos os nossos estereótipos, estão absolutamente isolados em mundos aleatórios e pouco estruturados (p. 230)

Enfim, as discussões sobre as telas, as quais assumem as mais diversas configurações e funções, é virtualmente inesgotável e fundamental para se pensar a sociedade, a cultura e as artes na contemporaneidade, e o livro *Telalternativas* é muito bem-sucedido em demonstrar como elas estão presentes não só nos meios tradicionais (cinema, TV, computadores, pinturas, fotografias, entre outros), mas



também nas páginas impressas da literatura e dos quadrinhos e nos espaços físicos, através de intervenções artísticas como esculturas, arquitetura, dança e grafite, criando novas percepções sobre as paisagens e lançando novos olhares (novos recortes) sobre elas. A principal contribuição desta obra e do evento que lhe deu origem, portanto, é justamente estimular a discussão sobre as telas com uma abordagem multiperspectívica e polifônica, através do diálogo entre seus participantes vindos das mais diversas áreas da cultura, tornando-o uma ótima e instigadora referência para leitores e pesquisadores interessados em expandir suas concepções sobre as telas na atualidade e as tendências para o futuro.

Referência:

BARRETO, Junia; FADUL, Telmo (orgs.) **Telalternativas**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2018.