

## 2086: DA VÍDEO-VIGILÂNCIA À IMAGEM EMERGENTE

Fernando Gerheim<sup>1</sup>

**Resumo:** Este artigo relata o processo de concepção e realização do vídeo 2086 (2012) pelo coletivo Perímetro Móvel. Partimos de uma reflexão sobre a linguagem: os elementos que inscrevem uma determinada linguagem devem ser considerados parte dela e tratados como elementos significantes. Leituras teóricas nos levaram a separar os elementos materiais da linguagem audiovisual, isolando a concepção da imagem, e a interferir no dispositivo da câmera para criar uma nova forma discursiva. O gesto interpondo artefatos óticos diante da objetiva de câmeras de vigilância foi, por sua vez, inserido numa narrativa do ponto de vista das próprias câmeras de vigilância. Nomeamos de "emergente" esta imagem de vídeo em que a captação, opondo-se à transmissão neutra, é o momento de uma transformação.

**Palavras-chave:** Vídeo-vigilância; linguagem; imagem emergente.

**Contato:** fernando.gerheim@gmail.com

### I

O vídeo 2086 foi realizado a partir da consideração de que os elementos que inscrevem uma determinada linguagem devem ser considerados parte dela.<sup>2</sup> Mas, quais elementos inscrevem a linguagem audiovisual? Buscamos uma resposta a esta pergunta em *Imagens técnicas: uma questão de linha geral*, de Philippe Dubois (2004). O autor propõe um recorte a partir do momento em que considera que as imagens sofrem uma intervenção mais decisiva da técnica, no século XV, quando a câmera obscura passa a interferir na concepção da imagem. Esta é a primeira de cinco ordens de imagens técnicas, sendo a última delas a imagem numérica ou informática, que passa a intervir novamente na concepção da imagem, provocando uma ruptura tão radical quanto outrora foi a primeira.

Entre uma e outra estão a fotografia, que intervém na inscrição da imagem, que passa a ser automática; o cinema, em que a intervenção se dá na

---

<sup>1</sup> Professor da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) – Escola de Comunicação (ECO), do Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena (PPGAC - ECO) e professor colaborador do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV - EBA).

<sup>2</sup> O vídeo foi realizado como desdobramento do projeto de pesquisa “Vídeo cinefágico: apropriações do cinema e da imagem informática”, com apoio da Faperj, e contou com a colaboração dos alunos do curso eletivo de graduação da ECO -UFRJ “Audiovisual e invenção de linguagens”, em 2012.

visualização e a imagem passa a depender do projetor; e a TV/vídeo, em que a intervenção decisiva é na transmissão/difusão da imagem, que passa a ser ao vivo, multiplicada e à distância. Todo o sistema da imagem – concepção, inscrição e visualização – já com a chegada do cinema estava tomado pela técnica, mas é com a imagem digital que o próprio objeto a se “representar” passa a pertencer à ordem das máquinas. Surge com ela uma nova forma de concepção, que zera e recomeça, como simulação, todas as anteriores:

Até então, os outros sistemas pressupunham todos a existência de um Real em si e para si, exterior e prévio, que cabia às máquinas de imagem reproduzir. Com a *imagerie* informática, isto não é mais necessário: a própria máquina pode produzir seu “Real”, que é a sua imagem mesma. (Dubois 2004, 47)

Dubois desconstrói o discurso teleológico que acompanha o surgimento de cada nova imagem técnica, mostrando que cada uma delas produz uma oscilação, perdas e ganhos em relação a três eixos de pares antitéticos que as atravessam: maquinismo / humanismo, semelhança / dessemelhança, materialidade / imaterialidade. Ao invés de evoluir, o grosso da imagem informática retrocede à iconografia renascentista, cuja ambição de ser uma imagem de cálculo ela realizaria. Dubois mostra que o discurso de maior realismo, que se ampara também na transmissão em tempo real, contradiz o que a imagem informática é: uma imagem imaterial, composta de dados algoritmos. A verdade desse discurso, no entanto, é traduzir certo mito contemporâneo da imagem.

Velho mito da imagem total, que remonta a um passado distante, talvez ao nascimento mesmo das imagens, às origens da ideia de representação (‘Um mundo à sua imagem’). Uma ideia divina, como todos sabem. (Dubois 2004, 53)

É um discurso que glosa visualmente o que em filosofia é chamado de “realismo extremo,” que pode ser definido, grosso modo, como a pressuposição de que as entidades abstratas são universais existentes como unidades prévias dadas no real, às quais a linguagem apenas reconhece. Esse é o fundamento filosófico do discurso sobre a imagem técnica de ordem número cinco, a forma discursiva

que a inscreve. Nossa intenção, ao contrário, era negar a imagem como duplicação integral do real na sua totalidade. Assim, ao invés da ideia de uma mídia transparente, nos interessava a linguagem como um acontecimento em si mesmo, que deveria abrir um espaço-tempo dinâmico na sua relação com o real captado ou representado. Não poderia haver identidade entre imagem e real nem ao modo antigo – em que a imagem imita o real, como numa cópia perfeita –, nem ao novo – em que o real é que se assemelha à imagem, já que a simulação é vivida como um real. Nos interessava aquilo que Dubois compreende como “uma espiral infinita, uma analogia circular, como uma serpente que morde a própria cauda,” em que a relação mimética funciona como “dois espelhos paralelos que se refletem e se repercutem ao infinito sem que saibamos qual foi o ponto de partida” (2004, 53).

Tal era a nossa vontade de pôr mãos à obra que o primeiro elemento material da imagem foi logo o que escolhemos para trabalhar: a captação. O passo inicial para realizar uma imagem no audiovisual é captá-la com uma câmera, mas como essa operação está inscrita material e discursivamente – como veremos, a lógica fotográfica permanece na imagem digital, embora não mais atrelada ao espaço, mas sim ao tempo, sob a figura do “tempo real” –, era necessário tornar significativa a própria captação da imagem. Decidimos interpor alteradores entre a objetiva e as imagens, revelando a captação como parte da linguagem.

Se agora voltarmos à questão inicial sobre quais elementos inscrevem a linguagem audiovisual, poderemos concluir que é difícil separar os elementos materiais das formas discursivas. A separação que faz Dubois a fim de analisar as imagens do ponto de vista de imagens técnicas é fruto de um *tour de force* teórico. Claro que a imagem numérica, como o próprio nome diz, é constituída de bits de 0 e 1, sendo uma imagem computadorizada, binária, mas o uso que dela é feito, investindo-se em efeitos destinados a simular as três dimensões, criando uma imagem com maior grau de analogia e poder mimético, não é determinado por essa condição técnica, mas fruto de uma decisão, em última instância, estética. A direção que será dada ao desenvolvimento de uma imagem técnica é determinada, antes, por um discurso. Cabe à arte fazer

aparecer essa margem de indeterminação, em que se situa a decisão estética, alargando as possibilidades de um determinado meio, como propomos com a ideia de invenção de linguagem.

Em suma, a dimensão mimética da imagem corresponde a um problema de ordem estética, e não é sobredeterminada pelo dispositivo tecnológico em si mesmo. Todo dispositivo tecnológico pode, com seus próprios meios, jogar com a dialética entre semelhança e dessemelhança, analogia e desfiguração, forma e informe. A bem da verdade, é exatamente este jogo diferencial e modulável que é a condição da verdadeira invenção em matéria de imagem: a invenção essencial é sempre estética, nunca técnica. (Dubois 2004, 57)

Num mundo de sobrecultura, em que tudo parece referência ou citação de outra coisa, é difícil fazer contato com elementos materiais que não estejam já recobertos por camadas discursivas, e portanto com o campo de indeterminação onde podem florescer as decisões estéticas que a arte explora. Pelo contrário, poderíamos dizer que a cultura inscreve os elementos materiais em formas discursivas que tendem a naturalizá-los, criando, de acordo com Roland Barthes, “mitologias” que legitimam e justificam relações de poder.<sup>3</sup> Na sociedade de alto consumo, essas formas discursivas se multiplicaram em muitas camadas e tramas, passando de simples “signos mitológicos” a intrincadas “idioletologias” (Barthes 2004, 79).<sup>4</sup>

Dessa perspectiva, a linguagem foi menos trabalhada por nós em seus elementos materiais – ou seja, simplesmente como meio, segundo a tradição modernista – do que pelo modo como esses elementos estão inscritos na cultura. Ao interpormos alteradores de imagem entre a realidade e a objetiva, trocamos a ideia de transmissão “em direto” e em “tempo real”, que pertencem ao discurso dominante sobre a imagem informática, pela de “mediação” como fundamento, mais de acordo com a nossa valorização da linguagem como invenção. Essa valorização também ia de encontro ao modo como o audiovisual

---

<sup>3</sup> A seminal análise semiológica da sociedade de consumo de Roland Barthes foi publicada originalmente em *Mitologias*, em 1957.

<sup>4</sup> O conceito de “mitologia” foi atualizado por Barthes em *A Mitologia Hoje*, publicado 15 anos depois, em 1971.

foi explorado pela videoarte a partir da década de 1960, do qual o viés conceitual nos aproximava.<sup>5</sup>

Do ponto de vista filosófico, a questão crucial em nossa reflexão revelou-se uma velha aporia: se a linguagem não reconhece unidades prévias dadas no Real, qual o seu fundamento? A única resposta é outra questão mais profunda: a linguagem deve saltar no vazio de ser o seu próprio pressuposto? O vazio, longe de ser algo etéreo, é o que possibilita o contato com a matéria. Postulamos assim um salto na matéria como princípio da invenção. Mas esse salto está vedado se a linguagem estiver recoberta de formas discursivas – de *usos* – que fazem os elementos materiais parecerem determinantes, e as formas discursivas, fixas, impedindo o “jogo modulável e diferencial” em que a ação pode emergir.<sup>6</sup>

Nosso modo de intervir na captação foi do lado de cá da câmera, na pré-imagem. Agimos sobre o que permanece como imagem de ordem técnica número um na imagem de ordem técnica número cinco. Foi decidido que cada aluno traria um elemento para interpor entre a câmera e a imagem a ser captada da tela de TV, imagem esta que poderia ser acessada online ou pré-gravada. Isso deu à nossa operação um caráter híbrido, entre o tecnológico e o artesanal. Substituíamos a estrutura industrial do cinema por uma tecno-artesania conceitual que tomava o audiovisual como campo de cruzamentos entre cinema, vídeo e imagem informática.

## II

Se para Dubois o discurso de maior realismo da imagem numérica afirma o contrário do que ela é materialmente – dados algoritmos –, de acordo com o teórico da mídia Thomas Y. Levin, o discurso de indicialidade temporal da imagem de vigilância é uma compensação para sua falta de indicialidade espacial (Levin 2009, 175). No circuito fechado de TV, com seu tempo

---

<sup>5</sup> Colocar a mediação no fundamento da obra é um modo de operar da videoarte que aparece, por exemplo, em *Media Burn* (1973), do coletivo norte-americano *Ant Farm*, performance com todo um falso aparato midiático (repórteres, equipe de TV etc.) registrada como um documentário. Ver Cassagnau 2008.

<sup>6</sup> Para esta relação entre estética e linguagem, ver *Gerheim 2008*, 65-71.

contínuo, a imagem adere e parece se identificar integralmente ao real em sua quase eternidade visual. Ou, como diz Dubois, “em sua vacuidade mesma, no vazio que ele encarna soberanamente” (Dubois 2004, 52-53).

Passar através: o mundo parece nosso, em tempo real, e estamos em toda parte, síncronos com este “real” mediatizado... Que simulacro! Assistimos na verdade ao desaparecimento de todo Sujeito e de todo Objeto: não há mais relação intensiva, só nos resta o extensivo; não há mais Comunhão, só nos resta a Comunicação. (2004, 47)

Montamos um set na sala: de um lado a *smart-TV*, de outro a câmera num tripé, e entre os dois o espaço no qual interviríamos. Fizemos um vídeo com imagens de segunda geração, acessadas na internet ou pré-gravadas, mas de qualquer modo captadas de um monitor. Assim, filmamos não a realidade concreta, mas um discurso imagético dominante sobre ela. A imagem com que trabalhávamos pertencia ao discurso de indicialidade temporal, que a supõe colada à realidade objetiva e à prova de qualquer manipulação na pós-produção, mas ao intervirmos no próprio dispositivo de captação – elemento material –, adotávamos esse discurso para subvertê-lo. Coerente com essa ideia, em 2086 a própria captação da realidade é uma imagem em transformação.

Assim nos aproximávamos esteticamente da televisão: “enquanto a categoria primária do cinema é a do *espaço* (espaço pró-filmico, espaço fotográfico, espaço narrativo), a marca semiótica da televisão é, evidentemente, a do *tempo*” (Levin 2009, 190). A indexicalidade espacial que orientava as condições fotográficas anteriores foi substituída pela *indexicalidade temporal*. “A *retórica indexical* do passado fotoquímico pré-digital do cinema, portanto, sobrevive na era digital, ainda que relançada sob a forma da indexicalidade *temporal* da imagem vigilante em tempo real” (Levin 2009, 190).

A forma discursiva “mídia” corresponde à concepção de linguagem como mero meio, a qual contrariávamos nos aproximando da concepção benjaminiana segundo a qual a linguagem “nunca dá meros signos”, mas “comunica a si mesma”, sendo, portanto, “imediate de si mesma” (Benjamin

2011, 53). Sem unidades prévias dadas no Real, ela está engatada na realidade por uma dialética de distância e proximidade. De acordo com essa ideia, a linguagem revela o Real no tempo, como processo e diferença. Em nossa ação, em sintonia com essa concepção, o próprio dispositivo de captação é comunicado como linguagem. Assim, 2086 pretendia fazer a imagem e a linguagem audiovisual emergirem acima das várias camadas de formas discursivas que as recobrem.

Se o atual discurso sobre a *imagerie* informática é bem diverso da “espiral infinita” que, segundo Dubois, marca a sua relação mimética, do mesmo modo o vídeo, lugar da transmissão ao vivo, deixou de ser, como nos tempos analógicos da videoarte histórica, o imediato em caracol de *TV Budha* ou o *mis-en-abyme* de *Global Groove*, com seus efeitos de *feedback*, para citar dois trabalhos clássicos de Nam June Paik de 1974. O vídeo tornou-se, na era digital, o imediato literal, sem ambiguidade da comunicação. A utopia da metrópole inteiramente transparente de Dziga Vertov em *Um homem com uma câmera* (1929) tornou-se, no século XXI, a paranoia de espaços observados 24 horas por câmeras de vigilância.

### III

Em 2086, alteramos imagens em tempo real de câmeras de segurança do tráfego de várias cidades do mundo; também interceptamos imagens pré-gravadas, filmadas para parecerem de câmeras de vigilância. Com a imagem e o dispositivo ótico que cada um escolheu, foram executados os gestos de intervir entre a câmera e a objetiva. Na ficção que criamos, intervíamos num *cctv* (*close circuit TV*) planetário. Foram utilizados nas ações: uma taça com água; uma garrafa de plástico transparente amassada com água; pingentes de cristal; uma tampa de plástico de caixa de bombom kitsch imitando cristal sextavado; um aquário com peixe Beta; um caco de vidro convexo âmbar; uma “bomba-microchip”; entre outros dispositivos. Numa placa de acrílico transparente colocada entre a câmera e a tela de TV, “pichamos” frases e palavras de ordem como “O Olhar no Poder”, “Greve Ocular” e “The End”, além de fazer grafismos e manchas que obstruíam partes da imagem. As mãos

que executavam os gestos de intrometer o dispositivo na frente da câmara eram dos personagens e a parte do corpo a que estavam reduzidos os atores. O gesto realizava a inscrição ficcional da imagem numa narrativa inseparável da própria estrutura visual. Nesta narrativa o tempo real era não apenas diegético, mas um acontecimento na imagem.



Imagens 1 e 2: *Video still* de pichação em objetiva de câmara de vigilância. Aeroporto Internacional de Lisboa. 2086, 2012. *Perímetro Móvel*.

A narrativa de ficção-científica conceitual foi sendo criada à medida que respondíamos às perguntas que surgiam naturalmente: quem enfiava os alteradores de imagem diante das câmeras de vigilância? Por quê? Atendemos ao apelo de narratividade, seja ou não próprio da temporalidade



cinematográfica, construindo um roteiro em que a ação, núcleo do drama, é inseparável do acontecimento visual. Ao mesmo tempo que emancipamos as imagens, as exploramos na fronteira do legível, portanto enquanto imagens a contemplar e signos icônicos-simbólicos a decifrar. O atentado converteria o circuito global de vigilância numa vídeo-instalação em escala planetária, versão sombria da arte satélite de Nam June Paik.

### **Considerações finais**

Orientados por nossa reflexão sobre a linguagem, *usamos* elementos materiais e formas discursivas que inscrevem a linguagem audiovisual em específico, tornando-os significantes. Esse método resultou num vídeo que reflete sobre a imagem contemporânea e ao mesmo tempo é uma metáfora da linguagem como ação que emerge, e necessariamente transforma uma dada ordem anterior, mais do que simplesmente transmite de modo neutro. A ação em 2086 altera o dispositivo de captação, que ao tornar-se um elemento significativo deixa de ser invisível e exterior.

Para Dubois, entre a grande forma do cinema, emblema do século XX, que cerca o vídeo pelo alto, e a pequena forma da imagem informática, mero meio de comunicação, que o cerca por baixo, o vídeo tornou-se “cinefágico” e ao mesmo tempo o lugar da passagem do cinema para a arte contemporânea (Dubois 2004, 134). Meta-captção, meta-transmissão, 2086 se insere no que Dubois chama de “vídeo metacrítico” (2006, 110), o vídeo como estado crítico da imagem. O vídeo, que etimologicamente, em sua origem latina, remete ao verbo “ver” conjugado na primeira pessoa do singular, “eu vejo”, aponta para o fundamento de todas as artes visuais, mas este simples gesto de olhar que o define não chega a constituir ele próprio um objeto ou uma nova categoria de imagem. O vídeo para Dubois é antes um estado da imagem, uma maneira de pensá-la junto com o dispositivo, ou *como* dispositivo, “uma forma que pensa” toda e qualquer imagem (2006, 116).<sup>7</sup> No caso de 2086, pensa como dispositivo a própria imagem digital e telemática, mas também o cinema, que deglute, e em

---

<sup>7</sup> Ver o capítulo “O estado-vídeo: uma forma que pensa” (Dubois 2006, 97-116).

sentido mais amplo a própria linguagem, numa reflexão teórico-prática que rompe hierarquias.

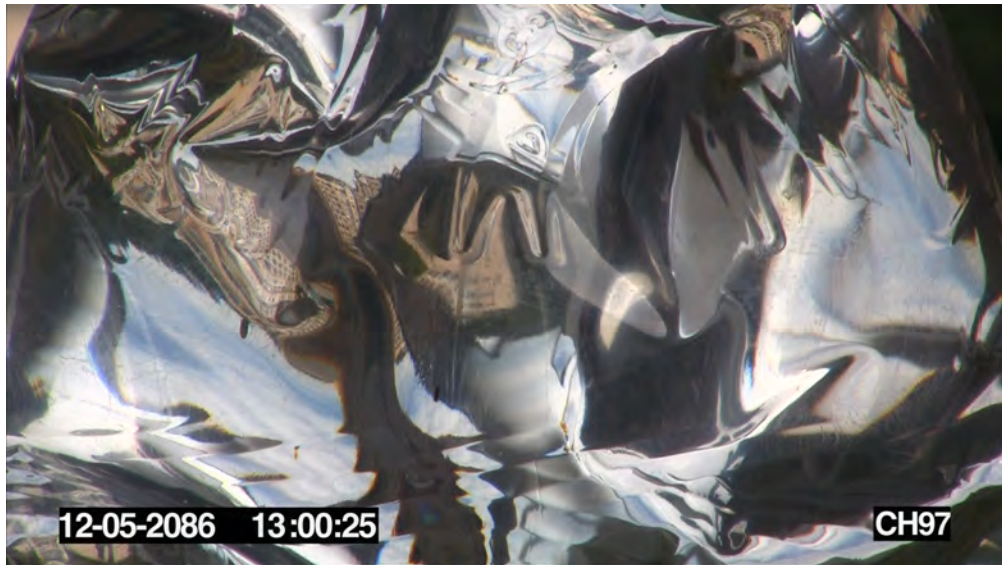


Imagem 3: *Video still* de intervenção com garrafa plástica amassada com água em câmera de vigilância. Rio de Janeiro. 2086, 2012. *Perímetro Móvel*.

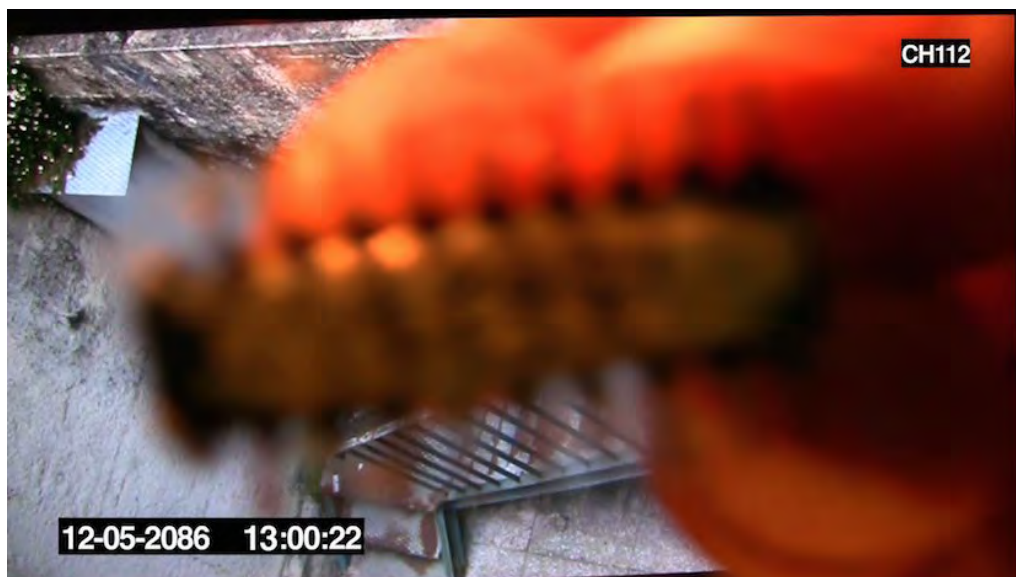


Imagem 4: *Video still* de microship-bomba em câmera de vigilância. 2086, 2012. *Perímetro Móvel*.

## BIBLIOGRAFIA

- Barthes, Roland. 2003. *Mitologas*. São Paulo: Difel.
- Barthes, Roland. 2004. *Mitologia Hoje*, in *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes.
- Benjamin, Walter. 2011. *Sobre a linguagem humana e a linguagem em geral*, in *Escritos sobre mito e linguagem*. São Paulo: Livraria Duas Cidades e Editora 34.

- Cassagnau, Pascale. 2008. “TV as a creative médium: vidéo et télévision”, in *Qu'est-ce que l'art vidéo aujourd'hui?*, direção Stéphanie Moisdon. Paris: Beaux Arts édition.
- Dubois, Philippe. 2006. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: CosacNaify.
- Dubois, Philippe. 2004. *Imagens técnicas: uma questão de linha geral*. São Paulo: CosacNaify.
- Gerheim, Fernando. 2008. *Linguagens inventadas – palavra imagem objeto: formas de contágio*. Rio de Janeiro: Ed. Zahar.
- Levin, Thomas Y. 2009. “Retórica do índice temporal: narração vigilante e o cinema de ‘tempo real’”, in *Transcinemas*, org. Katia Maciel, Coleção N-Imagem. Rio de Janeiro: Contra Capa.
- Thély, Nicolas. 2008. “‘My space is youtube’”: vidéo et internet. In *Qu'est-ce que l'art vidéo aujourd'hui?*, direção Stéphanie Moisdon. Paris: Beaux Arts édition.