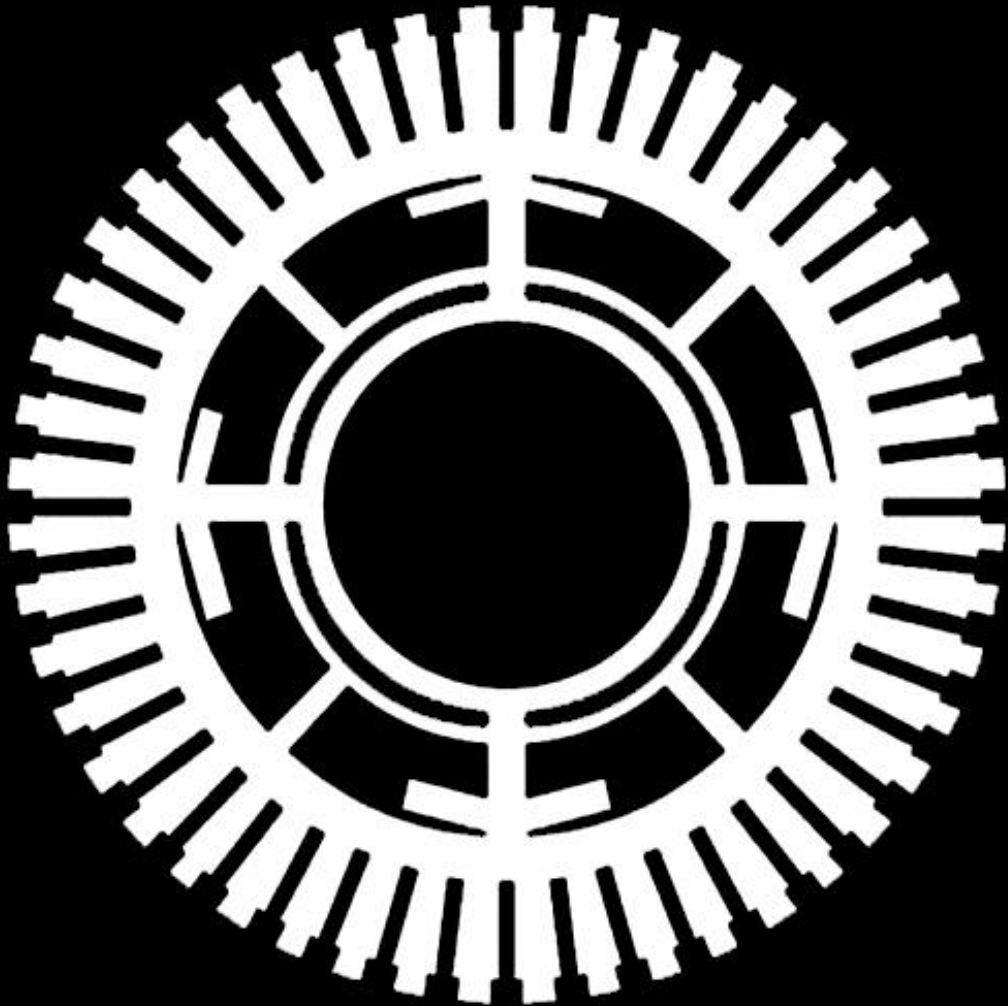


UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA - UFU

ALDO LUÍS PEDROSA DA SILVA



POÉTICAS DO OLHAR:

ESCOPOFILIA E PANOPTISMO EM UMA PRODUÇÃO VIDEOGRÁFICA

UBERLÂNDIA, MG

2012

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA - UFU

ALDO LUÍS PEDROSA DA SILVA

POÉTICAS DO OLHAR:



ESCOPOFILIA E PANOPTISMO EM UMA PRODUÇÃO VIDEOGRÁFICA

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Artes/Mestrado - Instituto de Artes - IARTE na Universidade Federal de Uberlândia – UFU, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes.

Linha de pesquisa: Práticas e Processos em Artes

Sub-área: Artes Visuais

Orientação: Profa. Dra. Beatriz Basile da Silva Rauscher

UBERLÂNDIA, MG

2012

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

S586p Silva, Aldo Luís Pedrosa da, 1983-
2012 Poéticas do olhar: escopofilia e panoptismo em uma produção
videográfica / Aldo Luís Pedrosa da Silva. -- 2012.
148 f.: il.

Orientadora: Beatriz Basile da Silva Rauscher.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia,
Programa de Pós-Graduação em Artes.
Inclui bibliografia.

1. Artes - Teses. 2. Videoarte – Teses. 3. Poesia – História e crítica -
Teses. I. Rauscher, Beatriz Basile da Silva. II. Universidade Federal de
Uberlândia. Programa de Pós-Graduação em Artes. III. Título.

CDU: 7



UFU Universidade
Federal de
Uberlândia

PPG ARTES

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA - INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES - MESTRADO**

Poéticas do olhar: escopofilia e panoptismo em uma produção videográfica.

Dissertação defendida em 29 de fevereiro de 2012.

2/2

Orientadora: Prof^a. Dr^a.. Beatriz Basile da Silva Rauscher
Presidente da banca

[Assinatura]

Prof. Dr. Cleomar Rocha - UFG
Membro externo

[Assinatura]

Prof^a. Dr^a. Cláudia Maria França da Silva
Membro interno (PPG Artes - UFU)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que fizeram parte desta caminhada de pesquisa, iniciada há mais de três anos. Isso me leva a crer que este trabalho tenha sido escrito a mais de duas mãos. Sua concretização se deve ao apoio recebido e às interlocuções ocorridas durante o processo. Agradeço especialmente à minha orientadora, Profa. Beatriz Rauscher.

EPÍGRAFE

O que pode haver de mais translúcido que o olhar pousado sobre o mundo? Há sempre alguém que, por pouco que tenha os olhos abertos, preenche-os das coisas que aguardam para serem vistas. (ASSOUN, 1999, p. 93)

RESUMO

‘Poéticas do olhar: escopofilia e panoptismo em uma produção videográfica’ é uma pesquisa poética na linha de práticas e processos em artes visuais, realizada no período de 2010 a 2012. A pesquisa apresenta as produções em vídeo e os pressupostos teóricos que emergiram destas produções. Trata do ‘olhar contemporâneo’ a partir dos conceitos de escopofilia e panoptismo que se desdobram em questões como *voyeurismo*, vigilância e exibicionismo. A produção artística se constitui de um conjunto de quatro trabalhos, que apelam à interatividade, denominados ‘Olho Mágico’, ‘Telescópio’, ‘Janela’ e ‘À Espreita’. A hipótese que permeia a pesquisa é que os atos de espiar e espionar são análogos na atual ‘sociedade da vigilância’. Do mesmo modo, este estado de coisas nutre as poéticas dos artistas que questionam tal realidade em produções nas quais o observador se coloca no lugar daquele que observa e, também, daquele que é observado. As bases teóricas estão nas ideias e estudos de Michel Foucault, Sigmund Freud, Jaques Lacan, Arlindo Machado, Jacques Aumont e Philippe Dubois, bem como outros autores, artistas e obras que contribuem para que estas questões sejam transpostas para o terreno do vídeo.

PALAVRAS CHAVE:

vídeo, poética, olhar, escopofilia e panóptico

ABSTRACT

‘Poetics of the gaze: scopophilia and panopticism in a videographic production’ is a poetic research in the line of practices and processes in visual arts, done between 2010 and 2012. The research shows the video productions and theoretical assumptions that have emerged from these productions. It deals with the “contemporary gaze” based on the concepts of scopophilia and panopticism unfolding on issues such as voyeurism, exhibitionism and surveillance. The artistic production is a set of four works, which appeals to interactivity, named ‘Olho Mágico’, ‘Telescópio’, ‘Janela’ and ‘À Espreita’. The hypothesis that permeates the research is that is the acts of spying and peeking are similar in the current “surveillance society”. Similarly, this state of things nourishes the poetics of the artists who question this reality in productions in which the viewer stands in the place of the one who observes, and also in the one who is observed. The theoretical bases are in the ideas and studies of Michel Foucault, Sigmund Freud, Jacques Lacan, Arlindo Machado, Jacques Aumont and Philippe Dubois, as well as other authors, artists and works that contribute for these issues to be incorporated into the field of the video.

KEYWORDS:

video, poetic, gaze, scopophilia and panoptic

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1ª PARTE: POÉTICA	11
1.1. EU, <i>VOYEUR</i>	14
1.2. NOTAS SOBRE O PROCESSO	25
1.3. LABORATÓRIO: DA DESCONSTRUÇÃO AO PANOPTISMO	30
2ª PARTE: O VÍDEO NA CULTURA <i>VOYEURISTA</i> E VIGILANTE	41
2.1. O VÍDEO E SUAS POÉTICAS	44
2.2. ESCOPOFILIA	51
2.3. PANOPTISMO	70
3ª PARTE: PANÓPTICO	87
3.1. OLHO MÁGICO	89
3.2. TELESCÓPIO	95
3.3. JANELA	103
3.4. À ESPREITA	111
3.5. A TORRE	119
CONSIDERAÇÕES FINAIS	132
REFERÊNCIAS	136
REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS	140
ANEXO I: DOCUMENTAÇÃO DA EXPOSIÇÃO	141

INTRODUÇÃO



Apresentar produções poéticas e pressupostos teóricos base para estas produções, a partir de questões relativas ao ‘olhar’, é o objetivo deste estudo. O ‘olhar’ como sujeito e objeto de uma atividade *voyeurista* e uma atividade vigilante. Pesquisar o ‘olhar’ levou-me ao terreno das imagens técnicas, principalmente às imagens videográficas que permitem hoje a instauração de uma sociedade *voyeurista* e vigilante. O olho humano adquire um *status* de órgão que transcende suas funções biológicas básicas. Assume-se como órgão erógeno, em situações escópicas¹ de cunho sexual ou não, ou como ‘dispositivo humano’ de controle para a instauração do panoptismo² contemporâneo.

Os termos *voyeurismo* e vigilância serão tratados sem o intuito, *a priori*, de diferenciá-los epistemologicamente. Um ‘olhar’ ativamente escópico, que toma o outro como objeto de desejo para sua satisfação, tem a potência de aproximar estes dois conceitos. Proponho essa pesquisa, assim, acreditando que o sujeito que espia, para satisfazer sua curiosidade ou sua necessidade sexual, ou o sujeito que espiona, para satisfazer seu desejo de vigiar e controlar uma situação, estão, por fim, operando dentro de um estado de coisas permeado pela pulsão escópica.

Para Cabas (2010), a visão, tendo o mesmo órgão que serve para perceber as alterações do mundo exterior com o propósito de proteger e preservar a vida, serve também para os “encantos – essas trações que fazem o objeto merecer a condição de objeto de amor e o transformam em objeto capaz de despertar a cobiça ou provocar a concupiscência” (Ibidem, p. 50). Não se deve, contudo, generalizar tal argumento ao ponto de enquadrar toda a apreciação estética em situações de pulsões escópicas. A partir do momento em que o olho se dirige para determinada cena, objeto ou sujeito por instinto, munido de forte ‘necessidade de olhar’, ele pode transcender a contemplação de cunho estético ou uma situação de ver para se guiar pelo mundo e se entregar à escopofilia. Cabas completa:

[...] o olho se vê repartido entre a necessidade de ver – para zelar – e a apetência de ver mais uma vez o encanto já visto. Dois impulsos

¹ Freud (1996b) chama de escopofilia a pulsão de tomar o outro como objeto submetendo-o a um olhar fixo e curioso. Um estudo mais aprofundado sobre o termo é apresentado no capítulo 2.1 desta pesquisa.

² O termo panoptismo advém do sistema panóptico. De acordo com Foucault (2010) o panóptico é um sistema arquitetônico criado por Jeremy Bentham no século XVIII, como um modelo de arquitetura para permitir a constante vigilância, por meio da distribuição de celas que cercam uma torre central em um edifício circular. Um estudo mais aprofundado sobre o termo é apresentado no capítulo 2.2.



tão diferentes que, no fim, são opostos. A tal ponto que talvez haja que distingui-los recordando a distância que separa o 'ver' do 'olhar'. Dois verbos com significados bem distintos. (Ibidem, p. 50)

Ser *voyeur* ou vigilante na contemporaneidade traz consigo seu ônus. É fato que o *voyeur* foi sempre visto como a figura do marginal, como o perverso que se satisfaz sexualmente no encontro de imagens de seres que não pode possuir. Haja vista, o grande estudo do *voyeurismo* na área das 'perversões' na psicanálise e nas neuropatologias.

É extremamente importante frisar que, longe de querer deslocar o *voyeurismo* das questões sexuais que o termo traz consigo, esta pesquisa tenta elucidar a figura do *voyeur* como sujeito impregnado de forte pulsão escópica. Assim como o vigilante que deve estar sempre atento à cena observada, o *voyeur* se nutre deste mesmo estado de vigília. Diferentemente, entretanto, do vigia que tem a prerrogativa do 'ver para controlar', sua necessidade se dá no simples fato de observar. Não há fim outro que não a satisfação psíquica diante daquilo que o mesmo vislumbra com intensa curiosidade, seja de cunho sexual ou não.

O *voyeur*, nesta pesquisa, não se limita apenas ao perverso sexual, que utiliza o olho como órgão erógeno, ele também é aquele que satisfaz sua escopofilia com cenas diversas que podem transitar entre a banalidade e o espetáculo. Mas isto não retira totalmente dele a culpa. Mesmo quando seu fim não se dá por fetiche sexual, seu olhar curioso ainda pode ser julgado de acordo com os ditames morais contemporâneos, pois ele assume o papel bisbilhoteiro, intrometido, daquele que espia sem autorização e fere a privacidade.

As produções poéticas desenvolvidas se baseiam nesta premissa. Na pós-modernidade houve a instauração de um novo sistema panóptico, às vezes oculto, outras explícito, e mesmo quando explícito muitas vezes não notado. Um panóptico ideológico e também tecnológico não apenas instaura a vigilância, como é o fim primeiro do sistema arquitetônico de Jeremy Bentham. O panóptico instaura a necessidade de 'olhar', de investir na banalidade das vidas alheias, de se aventurar pelas janelas de um condomínio ou pelas 'janelas' das *web-pages na internet*, a fim de procurar os detalhes 'reais' de 'cenas reais' que satisfaçam a vontade de 'ver' e/ou de se exhibir. O panóptico se amplia numa sociedade dominada pelas imagens técnicas que oportunizam aos seres adentrarem às vidas alheias ou se mostrarem a todo o mundo. A realidade é dominada por 'imagens escópicas' de todo o tipo, da



vigilância às *web-cams*, da internet ao *Reality Show*, pelo jornalismo investigativo e por um novo *cinema-verité*.

A poética, exposta aqui explora o panoptismo contemporâneo de forma ampla, justificando, assim, o uso dos termos escopofilia, *voyeurismo*, exibicionismo e vigilância. Desta forma, não há preocupação em contrapô-los ou diferenciá-los a todo o momento, posto que todos pertencem, neste caso, a uma mesma realidade. É fato que redes que servem ao exibicionismo explícito e também ao *voyeurismo*, como as atuais redes sociais, são extraordinários sistemas de vigilância e controle. As onipresentes câmeras de vigilância podem servir à satisfação escópica e *voyeurista* de pervertidos. E todo este estado de coisas serve ao artista contemporâneo para que o mesmo proponha suas poéticas.

Este jogo contemporâneo do olhar *voyeurista* e vigilante é a premissa na qual se fundamenta a pesquisa poética, dividida em três capítulos. Nela, esses conceitos fundamentais são trabalhados com maior profundidade, assim como outros surgem para respaldar argumentos tecidos a partir deles.

De início, no primeiro capítulo, é apresentado um breve relato que descreve o processo de pesquisa, composto pela investigação teórica e pela produção poética. É proposto um texto de caráter mais confessional, para expor os motivos que nortearam as escolhas poéticas, através do conflituoso e rico caminho de criação e descoberta artística.

O segundo capítulo explora fundamentos teóricos a partir de referenciais e da contextualização histórica que embasam e justificam a relevância deste estudo na contemporaneidade. Para isso, autores, artistas e obras que se relacionam com o trabalho oferecem embasamentos para solidificar o processo de pesquisa teórica e prática.

Com a visão e reflexão do processo poético e dos fundamentos básicos para a pesquisa, o terceiro capítulo apresenta os trabalhos produzidos e como eles serão apresentados ao público. A peculiaridade da redação deste texto, no que tange à organização das informações, reside no fato de que o texto final mostra como as produções se articularam com os pressupostos poéticos. Neste capítulo são explicitadas questões estéticas e técnicas, bem como o resultado final dos trabalhos poéticos.

Todas as produções poéticas se valem das questões levantadas acerca da escopofilia e do panoptismo, ainda que uma produção possa focar mais no



voyeurismo do que na vigilância, ou vice-versa. A pesquisa toma a liberdade, como já exposto, para não diferenciar na íntegra essas questões. Elas serão relacionadas e apresentadas como metáforas para este tipo de ‘olhar’, vigente na contemporaneidade.

Partindo da premissa de que “o texto de artista se aproxima daquele do poeta ou do cronista, uma vez que é composto na sincronia da experiência artística” (GROSSMAN, 2007 apud O’DOHERTY, 2007, p. 13), nesta pesquisa, se propõe um texto de artista, para discutir e apresentar a instauração da poética e seus respectivos desdobramentos. A partir disto, é importante justificar que a redação do texto apresenta-se tão mutável quanto o próprio processo de pesquisa. Em capítulos que abordam o processo de instauração poética e de criação artística optou-se pelo uso da primeira pessoa do singular. Já nos capítulos em que se desdobram fundamentações teóricas a partir de autores, artistas e obras, bem como questões de domínio comum, há o uso da impessoalidade na redação. Tal liberdade na escrita é embasada nos dizeres de Rey (2002, p. 138) quando, referindo-se à metodologia de pesquisa em artes visuais, aborda que “a primeira pessoa do singular refere-se a tudo que é estritamente pessoal, como se supõe ser o caso da produção plástica”, enquanto o uso do impessoal refere-se a “procedimentos [...] ou técnicas ou idéias de domínio comum”.

“Associado ao ato criativo, o texto do artista difere dos demais por sua flexibilidade estrutural, metodológica e teórica” (GROSSMAN, 2007 apud O’DOHERTY, 2007, p. 13). Assim, conceitos são construídos e desconstruídos a todo o momento, pois as reflexões teóricas estão indissociavelmente ligadas às proposições poéticas. Mais que uma dissertação de caráter técnico-científico, o texto se mostra como um relato de experiências ponderado em diálogos interiores e abstrações que, somados às ricas trocas exteriores que permearam todo o processo, permitiram todos os desdobramentos da pesquisa.

1^a PARTE
POÉTICA



Três anos dedicados ao Mestrado em Artes, na linha de pesquisa Práticas e Processos em Artes na Universidade Federal de Uberlândia, possibilitaram-me o amadurecimento como artista-pesquisador e permitiram concretizar e instaurar uma produção poética sistemática apoiada tanto em experiências práticas, quanto em leituras, estudos e reflexões.

O caminho começou a se esboçar a partir do interesse pelas poéticas desconstrutivas em vídeo. Logo ofereceu passagem às poéticas que tratam de questões referentes às ideias de *voyeurismo* e vigilância na contemporaneidade. Tal mudança de orientação ocorreu a partir da produção do vídeo ‘Olho Mágico’³, proposta central nesta pesquisa, tratada detalhadamente por meio de diversas análises e reflexões durante o texto.

A partir daí uma poética surge, no tocante à produção de outras propostas que se seguiram às questões levantadas pelo ‘Olho Mágico’. Neste sentido, recorri a autores como Arlindo Machado, Michel Foucault, Phillipe Dubois e Vilém Flusser, valendo-me de seus pressupostos teóricos para pensar e teorizar analiticamente as quatro produções realizadas nesta pesquisa. A partir das leituras, elegi os conceitos de escopofilia e panoptismo como temas para a minha produção videográfica e, conseqüentemente, como objeto poético de pesquisa.

Neste primeiro capítulo relato o início da caminhada que deu origem a este trabalho. Apresento as questões que me levaram a abordar o *voyeurismo* e a vigilância. O processo de criação pelo qual desenvolvo a pesquisa permite que se compreenda não apenas como se deu a instauração poética, mas também como se dá o próprio amadurecimento do artista e o desenvolvimento de sua produção, tendo em vista o trânsito, como expõe Rey (2002), entre experiência prática e reflexão teórica em uma pesquisa artística.

A pesquisa em artes visuais implica um trânsito ininterrupto entre prática e teoria. Os conceitos extraídos dos procedimentos práticos são investigados pelo viés da teoria e novamente testados em experimentações práticas, da mesma forma que passamos, sem

³ Link para o vídeo no youtube: http://www.youtube.com/watch?v=c_ocuKU-YoY. O vídeo postado trata-se de sua versão compactada, com a utilização de camadas sobrepostas em transparência. Na exposição final será utilizada uma versão estendida. Os DVDs que acompanham a dissertação possuem ambas as versões. Mais detalhes sobre esta questão disponíveis no último capítulo. Este vídeo, juntamente com os demais trabalhos tratados na pesquisa, também pode ser acessado através do meu canal no youtube: <http://www.youtube.com/user/aldoluispedrosa>.



cessar, do exterior para o interior, e vice-versa, ao deslizarmos a superfície de uma fita de *moebius*. (Ibidem, p. 126)

Serão apresentados ensaios e outras produções, pois, em toda criação artística, as questões particulares e as experiências anteriores e concomitantes são fundamentais para as reflexões que permitem a concretização das produções e da pesquisa em arte.

Aspectos determinantes para o entendimento do vídeo na contemporaneidade, linguagem pela qual se instaurou a poética desta pesquisa, também serão explorados neste capítulo.



PARTE 1.1

EU, VOYEUR

Descoberta. Talvez não haja termo melhor para definir o processo de pesquisa poética que deu origem a este trabalho. Os vários significados do verbo descobrir: encontrar, achar, localizar, reconhecer, avistar, ilustram o processo vivido durante todo o tempo de pesquisa. Representou um tempo para ‘encontrar’ um caminho, ‘achar’ alternativas, ‘localizar’ fontes e referências, ‘reconhecer’ as informações significativas e ‘avistar’ um novo horizonte. Este verbo possui ainda outros significados utilizados para ilustrar meu processo de pesquisa. Entre estes, podemos destacar mais algumas significações para o trabalho desenvolvido nesta pesquisa, como: 1. tirar a cobertura, véu, tampa, ou qualquer outra coisa que ocultava total ou parcialmente, deixando à vista; 2. aparecer à vista, emergir; 3. expor-se, dar-se a conhecer, revelar-se; 4. fazer confidências, revelar segredos ou intentos, confessar-se (FERREIRA, 1995, p.207). Como é sabido, o prefixo ‘des’ associado ao verbo cobrir (etimologicamente: ocultar, velar, envolver, vestir, proteger, entre outros) funciona como prefixo de negação, e assim ele pode ‘des’-ocultar, ‘des’-velar, ‘des’-proteger o que antes estava oculto, velado e protegido.

Quando me ‘des’-cubro, encontro o caminho que leva ao entendimento de meu próprio ‘eu’; que me permite tomar ciência daquilo que pensava conhecer, mas na verdade ainda não conhecia. Para este trabalho, o termo ‘des’-cobrimento cabe melhor se levarmos em conta seu poder ‘des’-velador, do que apenas o de ‘permitir encontrar algo’, como comumente usado.

É inerente à pesquisa as ‘revelações’ para o artista-pesquisador. Não tenho a pretensão de relacionar o caminho poético com um tipo de terapia, mas a trajetória percorrida revela a potência de permitir ‘des’-velar questões particulares ao artista, em um processo de autoconhecimento. Na mesma medida na qual me aventuro rumo à minha própria subjetividade, preciso ‘des’-nudar-me e, assim, revelar-me um *voyeur* de mim mesmo.

A grande surpresa ocorreu neste caminho de ‘des’-coberta, quando me desvelei um *voyeur* potencial do mundo que me rodeia. Espiando (como *voyeur*) e espionando (como vigia) do alto de minha torre panóptica, os seres vítimas de minha escopofilia, na tentativa de satisfazer minha inquietante pulsão escópica.



‘Des’-cobrir-me *voyeur* foi revelador (ou ‘des’-velador). Na verdade, isto já fazia parte de minha personalidade. Tomar ciência disto, contudo, foi significativo para a instauração de minha pesquisa poética e também, de certa forma, para minha vida particular: ser *voyeur* do mundo.

Assim como muitos da minha geração, morei praticamente a vida toda em um apartamento, com pais rígidos e super-protetores diante dos perigos da vida urbana. Neste apartamento, as janelas possuem grades que delimitam o acesso ao ambiente externo. Visualmente criam enquadramentos daquilo que captamos do mundo exterior: tão perto e ao mesmo tempo tão distante.

O lugar seguro é aquele entre as paredes e pequenos cômodos do apartamento. Nesse contexto, pertencemos a uma geração cerceada, cujas aventuras no ambiente exterior só podem ocorrer dentro de ‘bolhas’, seja o grupo de excursão, as colônias de férias, as agências de aventura e esportes radicais. Nesse mundo não há grades, mas o enquadramento que cerceia o mundo se faz mais presente do que nunca.

Qual seria o verdadeiro lugar no caótico e desprotegido mundo contemporâneo? Qual seria o lugar seguro? O cerceamento das experiências mundanas cria uma insaciável busca pelas brechas para o mundo exterior que podemos encontrar em qualquer lugar, dentro do apartamento: na janela do quarto, a janela da sala, os pequenos *vitros* do banheiro e da área de serviço. São passagens para o que há próximo. A televisão, onipresente sempre, constitui a passagem para o que está distante.

Estas janelas me permitiram instaurar em meu apartamento uma espécie de panóptico pessoal. Uma torre de controle e vigilância particular, por meio de do uso de vários dispositivos que possibilitaram minhas aventuras: janelas, olho mágico, telescópio, câmeras fotográficas e de vídeo, além das potentes janelas eletrônicas: televisão e computador.

O dispositivo denominado panóptico (Figura 01), criado por Jeremy Bentham, um jurista britânico do século XVIII, como um modelo de arquitetura para permitir a constante vigilância, ilustra essa constatação adequadamente.

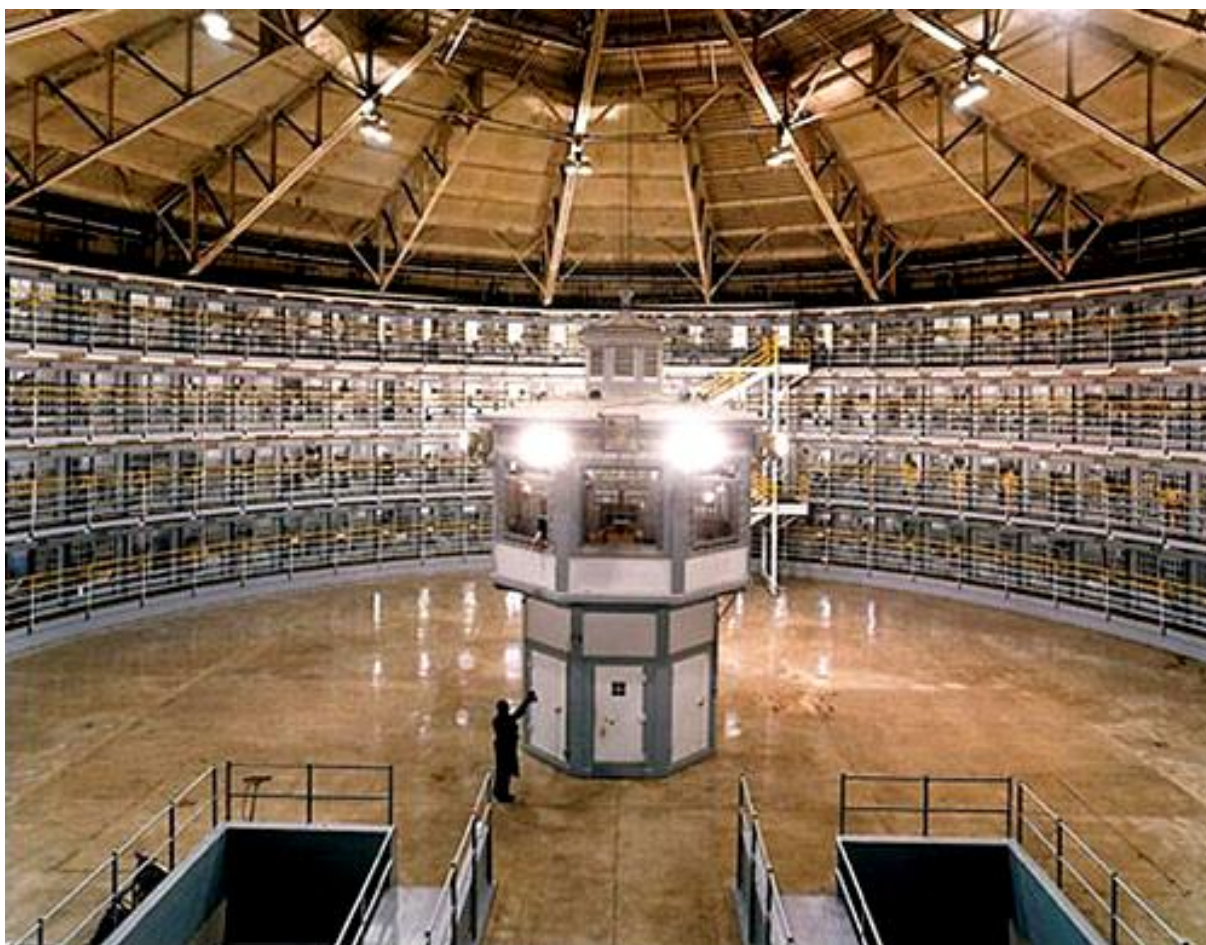


Fig. 01 – Fotografia de presídio projetado de acordo com sistema panóptico de Bentham. Fonte: <http://educacaoenovastics.blogspot.com/2010/09>. Acesso em 04/04/2011.

Foucault (2010) descreve o panóptico como uma construção em anel com uma torre no centro. A torre possui largas janelas que se abrem sobre a face interna do anel. Na periferia desta construção há celas, cada uma com duas janelas, uma para o interior, avistada pela torre central, e outra para o exterior, a qual permite que a luz atravesse a cela de lado a lado. “Basta então colocar um vigia na torre central, e em cada cela trancar um louco, um doente, um condenado, um operário ou um escolar” (Ibidem, p. 190), pois à contraluz todos os prisioneiros resultariam perfeitamente visíveis aos olhos da sentinela.

Reciprocamente, o mesmo efeito não seria possível, porquanto o vigia permanece oculto por meio de um sistema de cortinas e biombos. “Dessa forma, os detentos poderia ser vistos pelo vigia, mas não poderiam vê-lo em contrapartida, de modo que sua presença ou ausência seria inverificável.” (MACHADO, 1996, p. 221). Com isso, o efeito mais importante do panóptico seria, sem dúvida, fazer com que os detentos “por uma simples ideia de arquitetura se sentissem vigiados, mesmo



quando não houvesse vigia algum na torre central e mesmo; quando eles não estivessem sendo diretamente observados.” (BENTHAM, 1829, p. 248 apud MACHADO, 1996, p. 221).

Para Foucault “o panóptico é uma máquina de dissociar o par ver – ser visto: no anel periférico, se é totalmente visto, sem nunca ver; na torre central, vê-se tudo, sem nunca ser visto” (FOUCAULT, 2010, p. 191), a este dispositivo podemos associar a ideia de escopofilia.

Nesse trabalho tomo a escopilia como operação poética: do alto, no terceiro andar do prédio onde moro (figura 02), miro meus dispositivos panópticos em tudo que possa me interessar. Pelas janelas ou qualquer outra fresta para o exterior, ativo o olhar fixo e curioso e, assim, introduzo no trabalho a ideia de satisfação escópica. Nessa relação unilateral as vítimas e objetos de pulsão escópica são vistos sem que possam ver quem os espia ou espiona.

Assim como no panóptico de Bentham, para que tenha sucesso devo proceder com “uma vigilância permanente, exaustiva, onipresente, capaz de tornar tudo visível, mas com a condição de se tornar ela mesma invisível” (Ibidem, p. 191). Lanço mão de dispositivos que me tornam invisíveis: a câmera, o binóculo, telescópio ou outros, que me permitem ver de perto aqueles que à distância não me veem. Ou por meio de pequenos orifícios e frestas, como o olho mágico, que me dão cobertura, oculto-me no ato de espiar e/ou espionar.

A pulsão escópica que me aflige neste ato de espiar/espionar lança-me à vontade sempre de “ver novamente os encantos de um objeto, de contemplar até perder de vista uma coisa tão ou mais valiosa que a própria vida” (CABAS, 2010, p. 52). Para o autor supracitado, a vontade pulsional mira a própria meta de satisfação, sem atender à função primordial o órgão da visão: ver para zelar, para proteger a própria vida. Freud (1996b) identificava dois grupos de pulsões: as pulsões voltadas para a satisfação sexual – ‘pulsões sexuais’ – e as voltadas para a conservação da vida – ‘pulsões egóicas’.



Fig. 02 – Prédio a partir do qual foram captadas todas as imagens para os vídeos que compõem a pesquisa. Localizado em Uberaba / MG. Fotografia de Aldo Pedrosa.

Assoun (1999) complementa a partir das ideias de Freud que assim como a boca serve não apenas ao beijo, mas também ao comer e ao falar, os olhos não percebem somente a mudança do mundo exterior, importantes para a conservação da vida, mas também as propriedades e os ‘encantos’ dos objetos, pelos quais são elevados ao nível dos objetos de escolha amorosa.

Eis aqui o que decide do destino ‘perverso’ do olho: ele não se contenta em preencher sua função ‘animal’ de monitoração do mundo exterior – etimologicamente, o olhar é exatamente o guardião –, ele detalha o corpo do outro, do objeto erótico. Ele o despe com o olhar: digamos mais precisamente que, para a função de auto-conservação, o olho basta (é suficiente ‘estar de olho’ no mundo e nos seus acontecimentos). É para preencher sua função de objeto erótico que o olhar advém ao olho. (Ibidem, p.24)

Carvalho (2011, p.124) aponta que



‘todos os instintos orgânicos que atuam em nossa mente podem ser classificados como fome ou amor’. Está falando da oposição, da queda de braço entre os instintos de autoconservação (fome) e os instintos sexuais (amor) pelo controle dos mesmos órgãos. [...] A teoria da libido (que trata da satisfação) repousa sobre essa suposta oposição entre os instintos sexuais e a autoconservação do indivíduo.

Freud alegava que os instintos levam o indivíduo “a fazer o que não quer, mas também a achar que faz por que quer” (Ibidem, p. 124). É deste conflito que minha poética se instaura. Meu anseio pela satisfação escópica me fez recorrer a experiências que saciassem uma ‘fome inexplicável’, um desejo, que me fez recorrer a imagens que me nutriam escopicamente. Mesmo que minhas experiências não tenham um caráter prioritariamente sexual, lancei-me a um ‘olhar’ que quis se satisfazer deste desejo, em imagens que instigavam minha curiosidade ou uma sensação vigília.

Este ‘olhar escópico’ não tem sentido de zelo, ele manifesta-se pelo desejo de satisfação psíquica, pelo ‘prazer do órgão da visão’. O voyeur “transforma o desejo em objeto, eliminando todo o contato físico e descartando todo fim reprodutivo. É o próprio desejo que ele espreita encantado” (CARVALHO, 2011, p. 125). No entanto, o perigo eminente se dá quando este olhar pulsional traz para si uma carga de condenação. Na medida em que o olho cai sobre o ímpeto da pulsão escópica “a ferocidade do recalque aumenta e assume a forma de um censor que exige castigo [...] castigo moral” (CABAS, 2010, p. 50).

A dualidade do espião, representada pelo uso dos termos espiar e espionar, tidos comumente como sinônimos, apresenta-se importante para esta pesquisa. Segundo Ferreira (1995), espiar traz consigo os conceitos de observar secretamente e procurar ‘des’-cobrir; já espionar denota o sentido de investigação, de alguém que atua exercendo atividade de investigador como um agente secreto, por exemplo. Logo, compreendemos que enquanto o primeiro se ocupa do *voyeurismo*, da satisfação da pulsão escópica, o segundo pertence à vigilância, do ato de vigiar e controlar. Ambos os termos relacionam-se intrinsecamente nesta pesquisa e são aqui considerados como ‘conceitos operatórios’⁴. Às vezes, apenas espio, outras

⁴ Segundo Sandra Rey (2002), as questões trabalhadas durante o processo poético são relevantes para a obra, ao passo que a produção de sentido se dá nas operações realizadas durante a instauração artística. Para esta autora, “as operações não são apenas procedimentos técnicos, são operações do espírito, entendido, aqui, num sentido amplo: viabilização de ideias, concretizações do pensamento. Cada procedimento instaurador da obra implica a operacionalização de um conceito. Por isso, os nomeamos *conceitos operatórios*” (REY, 2002, p. 130).



espiono, em outras atuo de ambas as formas concomitantemente, e noutras me perco por completo, não sabendo mais se sou aquele que espia ou aquele que é espionado.

Como já explicitado, não se trata de diferenciar epistemologicamente estes estados de coisas (escopofilia/panoptismo, voyeurismo/vigilância, espiar/espionar), mas apontar ricas relações na contemporaneidade, principalmente aproximações e distanciamentos desses termos no campo das poéticas visuais. Para Kilpp as ambiguidades do olho eletrônico (o olhar onisciente do Grande Irmão [Big Brother]) já são nossas conhecidas há muito tempo:

primeiro como o olhar de Deus, depois como o do inspetor do panóptico. [...] No panóptico, o inspetor era onisciente porque se imaginava onipresente, e é sob a mesma lógica que operam os atuais sistemas eletrônicos de vigilância, ressaltando-se apenas que o inspetor contemporâneo utiliza uma infinidade de pequenas e baratas câmeras ao invés de caras e complicadas edificações. Nelas todas, a mesma ambiguidade: servem para espiar e para espionar. (KILPP, 2008, p.31)

‘Des’-velam-se os segredos daqueles que são espionados e instiga-se sempre a escopofilia do *voyeur*. As formas de olhar são complexas e repletas de sentidos diversos. Kilpp⁵ (Ibidem), tentando responder à questão: ‘por que seria importante estudar o voyeurismo hoje?’, traça um rápido panorama dos estudos que revelam “o esforço científico para compreender e significar essas formas de olhar e ver nos termos da Psicanálise, desde Freud (1987) e Lacan (1985) até, mais próximo de nós, Antônio Quinet (2002); ou da Filosofia, desde Foucault (1993 e 1994) (...)”. Complementa:

(...) mais recentemente, na sociedade em rede, nos termos da vasta pesquisa em Comunicação, que é atribuída também aos olhares da Psicanálise, da Filosofia, da Sociologia e da Antropologia sobre ela. Pesquisadores de diferentes áreas do saber têm acompanhado a evolução, aplicação e implicações do panóptico para a vida social e política, numa controversa e polêmica discussão que vai da necessidade de vigiar ao desejo de ver e exibir-se, das formas de

Desta forma, os conceitos advindos das ideias de escopofilia e panoptismo não surgiram por completo durante o meu processo de produção, pois eles se respaldavam em questões próprias de minha subjetividade e de minha experiência de vida. Eles foram ‘des’-velados: tomaram forma e foram sistematizados. A partir destes conceitos esboçou-se, então, o processo instaurador das poéticas desta pesquisa.

⁵ O estudo deste autor, neste caso, refere-se principalmente à televisão e aos programas de *Reality Show*.



controle social ao direito à privacidade, da liberação sexual ao controle das práticas sexuais (Ibidem, p.7)

O interesse por este tema de pesquisa está na possibilidade de incitar novas questões sobre o *voyeurismo* e a vigilância nas artes visuais e retomar outras já tratadas em outras áreas, na tentativa de situá-las, agora, no campo poético.

Como artista-pesquisador, reconheço ser inerente a todo artista visual uma certa dose de *voyeurismo* na medida em que suas construções poéticas baseiam-se em sua relação com o mundo percebido. Um mundo que é observado de forma curiosa, crítica e reflexiva. Os dispositivos audiovisuais trazem este caráter em sua própria linguagem, máquinas de olhar por excelência, que os tornam panópticos contemporâneos em potencial. Machado, em seus estudos sobre vídeo recorre à Foucault para afirmar que nossa sociedade “é menos a dos espetáculos do que a da vigilância”, assim descrevendo-a:

Encontro-me num aeroporto qualquer, em qualquer parte do globo, esperando meu voo a qualquer lugar. Coloco minha bagagem numa esteira rolante; imediatamente ela é bombardeada por um feixe de raios-X, que vasculha o seu conteúdo em busca de substâncias ou instrumentos ilegais. Eu próprio devo me encaminhar até uma simulação de porta ou coisa parecida, onde outro dispositivo examina meu corpo e o interior de minhas roupas. Não tendo sido detectado nada suspeito, recebo do olho mecânico o *go-ahead* que me permite retomar a bagagem e prosseguir minha jornada em direção à sala de espera. Sento-me numa poltrona e, enquanto observo o movimento, noto que há uma câmera, discretamente colocada num canto qualquer da sala, apontada para a minha direção, vasculhando todas as minhas ações. Aliás, não há só uma; são várias, espalhadas estrategicamente por todo o saguão, de modo a não deixar um único espaço livre do escrutínio desse olhar anônimo e onividente. Então me dou conta de que todas essas câmeras já estavam me seguindo desde que desci do táxi à entrada do aeroporto, acompanhando-me ao bar quando pedi um café e quando parei numa banca para comprar um jornal. (MACHADO, 1996, p. 219)

Podemos notar a atualidade da preconização de Machado e sua pertinência no contexto contemporâneo. Não é exagero dizer que o vídeo e demais dispositivos audiovisuais fazem parte do cotidiano mais corriqueiro da população mundial.

Telas e câmeras são quase onipresentes na sociedade contemporânea. Invisíveis, tanto fisicamente, quando câmeras e telas são dispostas de formas ocultas, quanto ideologicamente - a onipresença destes meios faz com que poucos



se sintam desconfortáveis ou inibidos diante deles. Sistemas audiovisuais captam a todo o momento cenas que transitam entre a banalidade e o espetáculo. Imagem e realidade como faces de uma mesma moeda.

Flusser (2011), já apontava nos anos de 1980 que o homem em vez de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função das imagens. Segundo o autor, ele, o homem, não mais decifra as cenas das imagens como significado do mundo, mas o próprio mundo passa a ser vivenciado como conjunto de cenas.

O cinema, ancestral do vídeo, foi desde sua origem, e ainda é, um dispositivo *voyeurístico*. O desejo de ir ao cinema pressupõe não apenas uma disponibilidade pura e simples para se deixar suggestionar pela ‘impressão de realidade’⁶, mas uma forma de se relacionar com essa realidade alucinatória. Essa forma pode ser definida, ao mesmo tempo, como *voyeurista* e narcisista, porque nela o sujeito ‘espia’ a intimidade do outro por meio da tela, enquanto ele mesmo se projeta imaginariamente na intriga e passa a vivenciar o filme como se fosse o seu sujeito. O ‘pecado original’ do *voyeurismo* está na base do próprio dispositivo técnico do cinema, onde se pode refugiar para ver sem ser visto (Machado, 2008).

As primeiras imagens cinematográficas, no sentido atual do termo, não foram as do cinematógrafo dos irmãos Lumière, mas as do mutoscópio e do quinetoscópio, ou seja, imagens concebidas para a visualização privada, imagens, portanto, destinadas a ser ‘espiadas’ por meio de visores individuais. Não por acaso, os temas, os motivos da maioria dos filmes produzidos para essas formas individuais de cinema evocam inevitavelmente a escopofilia, ou seja, o erotismo do olhar, o desejo embutido no ato de ver: a dança em estilo borboleta de Annabelle, a dança do ventre de Fátima, a dança da paixão de Dolorita, o beijo de May Irwin e John C. Rice, a mulher nua que surge como uma pérola de dentro de uma concha, garotas em trajes de dormir brincando de guerra de travesseiros e também, se preferirmos um exemplo masculino, as demonstrações de musculatura do halterofilista Eugene Sandow. (Ibidem, p. 124)

Seja para instigar uma experiência *voyeurista* ou para permitir a vigilância e o controle, o cinema e o vídeo são potenciais dispositivos escópicos, ao lado dos

⁶ Segundo Aumont (1993), a ‘impressão de realidade’ no cinema, ocorre na medida em que os filmes sempre foram reconhecidos – por mais fantasista que ele seja – como singularmente críveis. Além dos elementos que tornam a imagem do cinema como uma imagem bem próxima à da visão humana, o espectador está psicologicamente investido na imagem, gerando assim o que também é chamado de ‘efeito de realidade’.



atuais meios de comunicação de massa, principalmente os que se valem da imagem videográfica: players, TV, computação gráfica, dispositivos móveis, entre outros.

Como participante desse contexto, assim, descubro-me também um *voyeur*, como revelam minha afinidade pelo cinema, pelo vídeo e pelas artes visuais. Torna-se clara tal relação, por mais que em experiências artísticas anteriores raramente tenha trabalhado com o *voyeurismo* e a vigilância como temas.

Ao iniciar esta pesquisa, a única certeza que possuía era a vontade de explorar a linguagem do vídeo. Não apenas pela minha afinidade e experiência com o cinema amador, mas pela vontade de explorar a linguagem videográfica mais a fundo, com vistas a ‘des’-cobrir novos caminhos poéticos, tendo como paradigma a produção experimental dos artistas visuais e não mais o inatingível modelo hollywoodiano.

Após vários ensaios, experiências e encontros de orientação, a temática *voyeurista* surgiu em um dado momento do processo e foi gradativamente se impondo, até tomar um corpo significativo, re-definindo a pesquisa como um todo, do método à produção poética. Neste ponto, uma poética mais madura começou a se esboçar, proporcionando instigantes revelações e indagações: como radicalizar o panóptico? Eleger uma torre e observar, sem ser observado? Tornar o mundo acessível pelo olhar? Como ‘desnaturalizar’ este olhar para que possa interessar aos outros?

Durante o processo de pesquisa, entre outras experiências com vídeos curtos que visavam a desconstrução de uma narrativa linear, uma experiência instaurou-se como um divisor de águas: o vídeo ‘Olho Mágico’. Ele surgiu como um dos primeiros ensaios trabalhados com a temática *voyeurista*, redefinindo todo caminho teórico e poético que viria a seguir. A partir deste vídeo, três outras propostas operando com o ‘espiar’ e ‘vigiar’ foram produzidas.

É este conjunto de produções que dá corpo à esta pesquisa. Suscita questões e inquietações referentes à sociedade *voyeurista* e vigilante, à escopofilia e ao panoptismo. Instaura também o estudo sistemático e o uso de recursos técnicos a serviço de uma poética mais madura. O modo de apresentação deste conjunto de vídeos foi uma questão enfrentada em vários ensaios considerando o espaço real. A solução viria só na última etapa da pesquisa para a exposição final.

O texto a seguir, trará a exposição das questões da pesquisa, sejam metodológicas, poéticas, técnicas, epistemológicas, estéticas e os respectivos



referenciais teóricos que fundamentam as quatro produções e seu modo de oferecimento no espaço. No entanto, é inegável que a proposta poética 'Olho Mágico' tenha sido a principal responsável pela instauração de toda a poética subsequente e, por este motivo, a este vídeo e ao processo de 'des'-coberta desencadeado, será dedicada especial atenção.



PARTE 1.2

NOTAS SOBRE O PROCESSO

Dentre todas as janelas, brechas e dispositivos escópicos presentes em meu apartamento, busquei uma pequena janela para, a partir dela, propor o trabalho que permitiu instaurar a poética desta pesquisa: o olho mágico. Esta pequena janela, bem menor que as demais, oferece uma visão quase ‘mágica’ de acontecimentos bem próximos visualmente, porém com a impressão de estarem distantes. Trata-se de uma pequenina abertura, um dispositivo para manter a segurança do lar, que oferece ao observador uma experiência próxima à da ‘bola de cristal’: a capacidade de tudo poder observar sem ser observado. Diferentemente da televisão ou dos contemporâneos sistemas de vídeo-segurança, o olho mágico acentua a experiência do *voyeur*, pois ele está perto o bastante para poder sentir e ouvir os sons que advêm do ambiente externo e a porta oferece proteção contra a possível descoberta daquele que espia. Encontra-se, assim, mais próximo do prosaico buraco da fechadura que dos sofisticados porteiros eletrônicos.

Tanto a fechadura quanto o olho mágico permitem uma experiência mais ‘quente’, fortemente *voyeurística* se comparada aos dispositivos de extensão do olhar como a luneta, o telescópio e o binóculo, pois o voyeur está muito próximo ao acontecimento e à mercê do ser ou objeto observado, tendo apenas a porta como proteção. Há, porém, duas diferenças básicas entre o olho mágico e o buraco da fechadura.

Ao observar pelo olho mágico, se está seguro, pois o curioso está em sua casa, em seu ambiente, observando o que, ou alguém que está de fora. Trata-se do olhar curioso, o olhar para o ‘estranho’ ou o ‘outro’. Ao olhar pelo buraco da fechadura o observador e o observado compartilham o mesmo ambiente. Não há olhos mágicos em ambientes internos de uma casa ou apartamento. Este espiar sempre estará impregnado de um caráter traiçoeiro ou incestuoso. O risco de ser descoberto é eminente.

A segunda diferença aproxima o olho mágico aos aparelhos de visão. Devido à sua lente, distorce e amplia a perspectiva do olho humano, gerando uma visão panorâmica do motivo, tais como as panorâmicas do cinema e da fotografia, nas quais diversos personagens ‘cabem’ dentro do mesmo enquadramento. O buraco da



fechadura apresenta a visão direta da cena observada ao passo que, o olho mágico, proporciona um olhar mediado, que gera um distanciamento psicológico mesmo que o que se observa seja o cotidiano banal, este estará de certo modo ‘desnaturalizado’, oferecendo-se como espetáculo e cena.



Fig. 03 – Aldo Pedrosa. “Olho Mágico”. (detalhe) Exposição “Do Local ao Lugar”. Galeria Lourdes Saraiva. Uberlândia. Setembro de 2010. Fotografia de Paulo Rogério Luciano.

A onipresença do observador diante do ‘olho que tudo vê, mas não se deixa ver’, dá ao voyeur a grata recompensa de transformar o banal em algo excitante. A produção Olho Mágico, vai ao encontro e também retoma, em parte, o caráter *voyeurístico* das primeiras produções e dos primeiros dispositivos do cinema, como expôs Machado (2008), imagens concebidas para a visualização privada e, portanto, destinadas a ser ‘espiadas’ por meio de visores individuais.

Na contemporaneidade, quando o cinema ou a TV traz, cada vez mais, produtos frutos do sensacionalismo jornalístico, documentários tidos como ‘reais’ ou programas de *Reality Show*, não determinam também à banalidade um novo viés (o



do *voyeur*) e os oferecem como aperitivo à gigantesca massa de curiosos? Não fazem o mesmo que o solitário observador diante de seu olho mágico?

A potência desse prosaico dispositivo é colocar o *voyeur* muito próximo do acontecimento, muito próximo dos seres que não se têm como observados. Além do mais, este dispositivo instalado em uma porta protege o observador de um possível flagrante. “Para o *voyeur*, é preciso que não haja convivência do objeto observado para que o desejo possa circular” (CARVALHO, 2011, p. 127). O observador do olho mágico pode ouvir os sons, as conversas, ou até os murmúrios de seus vizinhos. Quase pode sentir suas respirações. A experiência é mais vívida e plena. O *voyeur* passa a ser um vigilante da cena observada, ele desvenda os segredos dos seres que ali passam, agora objetos de sua escopofilia, e imerge, assim, em suas vidas.

O filme ‘*A search for evidence*’ de 1903 mostra uma mulher que procura evidências da traição de seu marido espiando os buracos de fechaduras das portas de um hotel, Gunning (apud MACHADO, 2008, p. 135) relata que, neste caso, “o que move os personagens de uma mirada a outra pelos buracos de fechadura já não é um inextinguível apetite visual, mas uma ânsia de resolver o enigma da narrativa, de buscar a prova.” Dessa forma, de uma curiosidade simplesmente visual, o observador mergulha em uma narrativa que se instaura e passa a tentar desvendá-la.

A partir desta constatação, busquei desdobrar o ‘Olho Mágico’. Nesta concepção, o observador do trabalho seria também como aquele espreita por trás da porta de sua casa, talvez desejando se fazer presente naquela cena, talvez apenas curioso, assim como aquele que esteve cercado pelo enquadramento de seu local seguro e procurava nas brechas e frestas das paredes brancas do apartamento seu local de escape para o mundo, ainda que simplesmente escape visual.

Para o ensaio e a criação de ‘Olho Mágico’, o processo de pesquisa artística se mostrou revelador de novos rumos para instauração de uma poética. Referindo-me mais uma vez a este processo, recorro à afirmação de Rey (2002), que diz que o pesquisador *em artes visuais* constrói o objeto de estudo ao mesmo tempo no qual desenvolve a pesquisa. Esta proposta poética tornou-se fundamental para redefinir não apenas o objeto, mas o próprio método. O processo no qual culmina este trabalho, revelou-se repleto de transformações imprevistas e desdobramentos.



Todas as mudanças sofridas pela pesquisa, iniciadas em 2008⁷, revelaram-se fundamentais para o atual estado. O processo conflituoso e cheio de incógnitas inerente à criação artística se configurou em um período de amadurecimento concomitante às reflexões abordadas e apresentadas neste estudo. Hoje, após um período de quase três anos como pesquisador, reconheço que o processo e o método de pesquisa, na verdade um método fluido e instável - criado, transformado e recriado inúmeras vezes no decorrer do processo, pode ser considerado determinante de toda a pesquisa.

Para que eu tomasse consciência disso, foi necessário chegar ao final da caminhada. Durante os primeiros escritos, meus primeiros artigos, texto de qualificação, ensaios e esboços para a dissertação, não houve grande preocupação em tratar com maiores detalhes do processo de pesquisa. O método esboçou-se aos poucos, dentro de um processo experimental iniciado com a produção de simples ensaios artísticos e teóricos. Rey (2002) expõe que não existe uma metodologia para pesquisa em artes visuais definida *a priori*, propondo uma modalidade de pesquisa '*(s)com modelo*', que não pressupõe a aplicação de um método estabelecido. Para este tipo de pesquisa, o "objeto de estudo, não existindo como um dado preliminar no referencial teórico, precisa ser criado com o *corpus* da pesquisa [...] São as interpelações da práxis que indicarão e delimitarão a pesquisa teórica." (Ibidem, p. 132)

Neste primeiro momento, o método que permeou este estudo foi a experimentação. Experimentar para testar técnicas e teorias mostrou-se ao mesmo tempo um trabalho caótico e eficaz. Isto permitiu direcionar o trabalho de um modo quase intuitivo, pois muitos resultados não foram previstos antecipadamente.

As intenções iniciais transformaram-se inúmeras vezes. Esse processo de mudanças permitiu, hoje, reconhecer o valor do processo para a instauração de minha produção poética e de toda a pesquisa. O processo tempestuoso e camaleônico, por diversas vezes deixou-me frustrado, em minha ânsia de estabelecer uma ordem e uma impecável organização de ideias e procedimentos. Além de minha grande frustração foi necessário 'jogar fora' e descartar grande quantidades de escritos, referências e ensaios artísticos, as quais tentava aproveitar

⁷ Em 2008, ingresso no programa de Mestrado como aluno especial. A partir deste ponto começo a refletir sobre minha poética que só toma corpo em 2009, quando ingresso como aluno regular.



a todo custo, tentando sempre mantê-los no produto final, tanto na dissertação quanto nas produções poéticas, precisaram, no entanto, ser descartados.

Finalmente, compreendo que não há um completo descarte de materiais ou ideias. Tudo, no final das contas, é aproveitado. Aquilo que não faz parte, necessariamente, de minha pesquisa, constituiu um processo que originou o que Cecília Almeida Salles chama de objeto inacabado⁸. Foi importante em um determinado momento na pesquisa e está presente em um *corpus* invisível, não relatado neste texto ou explícito em minha produção prática, mas está submerso junto com o restante do *iceberg*. Rey (2002) pede para imaginarmos que a obra de arte se constitui numa espécie de iceberg, ou seja, um todo composto por uma parte visível na superfície, obra formal e material, e por uma grande parte que fica submersa, pensamento, ideias, conceitos, etc.

Para Rey (Ibidem), o que diferencia a obra de arte dos demais objetos produzidos por uma sociedade seria esta parte submersa e invisível, que não se evidencia explicitamente na configuração formal da obra. Toda a pesquisa *em arte* é repleta de seres⁹ submersos no ‘extenso oceano das divagações e dos equívocos’, fundamentais para a continuidade de qualquer pesquisa poética.

⁸ Segundo Salles (2001), a obra de arte não pode ser considerada totalmente como finalizada, o artista apenas decidiu parar o processo por ali, naquele determinado momento, em um dos estágios do processo. “O artista lida com sua obra em estado de permanente inacabamento” (Ibidem, p.78).

⁹ Chamo de seres as ideias, conceitos, autores, referências, trocas, conversas e, principalmente, experiências de vida que não foram evidenciados no corpo desta pesquisa teórica ou explicitados formalmente no trabalho prático.



PARTE 1.3

LABORATÓRIO: DA DESCONSTRUÇÃO AO PANOPTISMO

Anteriormente a esta pesquisa, minha experiência artística se deu nas áreas do cinema e do vídeo. Além de artista-produtor, trabalhei e ainda trabalho como docente, ministrando aulas nas áreas de Artes Visuais, Comunicação, Cinema Digital e Vídeo Experimental em diversas modalidades e níveis de ensino, como: médio, técnico, superior, pós-graduação, cursos livres e outras atividades de extensão. Devido à amplitude de minha atividade docente, consegui obter um conhecimento global e menos especializado das áreas nas quais atuava, e isto me possibilitou a realização de trabalhos, principalmente em cinema e vídeo, em diversas atividades e segmentos diferentes nestas linguagens.

Apesar de o conhecimento técnico e teórico sobre as linguagens do cinema e do vídeo e a relativa experiência nestas áreas, existia uma lacuna que suscitava inquietações e frustrações particulares. Essa lacuna me levou a esboçar esta pesquisa, na esperança de encontrar uma resposta para as incógnitas que resultariam na instauração de uma verdadeira poética.

Reconheço que toda minha produção anterior foi importante para meu processo de formação, mas carecia de uma poética madura, pois nessas produções eram claras as referências ao senso comum e à cultura de massa, quase inexistindo reflexões aprofundadas ou relevantes para discussões artísticas contemporâneas.

Na tentativa de resolver tais carências, propus um primeiro momento de pesquisa de produções videográficas para desconstruir elementos convencionais das linguagens audiovisuais presentes nos meus trabalhos. Aventurei-me, a princípio, rumo às poéticas da desconstrução, trabalhadas e abordadas por reconhecidos videoartistas, desde a origem da videoarte mundial na década de 1960. Buscava, nessas poéticas desconstrutivas, encontrar um novo sentido para minhas produções em vídeo e cinema.

Descobri em autores como Arlindo Machado e Christine Mello, potencialidades da poética da desconstrução e reconheci toda sua contribuição poética para a história do vídeo e para o desenvolvimento do audiovisual contemporâneo. A desconstrução tornou-se minha nova obsessão: comecei a persegui-la incessantemente, na tentativa de abandonar, ou melhor, desconstruir, os



cânones tradicionais enraizados em meu fazer artístico. Em Mello (2008), considerei a definição para a desconstrução artística da seguinte maneira:

Os procedimentos desconstrutivos na arte dizem respeito à destruição e à reconstrução da noção de objeto artístico [...] Há uma intenção consciente de desmontar a linguagem videográfica, desmontar um tipo de contexto midiático ou uma imagem. Relaciona-se a um momento de saturação dos meios tradicionais da produção da imagem e som, criando interferências intencionais no seu campo de circulação. Com essas interferências, as práticas artísticas como o vídeo, em um primeiro momento, negam o seu caráter preexistente de linguagem, para logo em seguida afirmá-lo sobre novas circunstâncias criativas. Tais processos desestabilizam as formas convencionais de produção do signo eletrônico e transitam em torno do deslocamento poético dos sentidos. Essa ruptura reflete o modo como os artistas se apropriam dos dispositivos maquínicos do vídeo e promovem novos sentidos para a imagética contemporânea (Ibidem, p. 115).

O vídeo se apresentou então como um sistema mutável e híbrido, uma linguagem perfeita para se operar com poéticas desconstrutivas. Segundo Yashiura (2007), o vídeo originalmente exercia apenas uma função auxiliar, aos poucos ampliando as possibilidades da produção artística e televisiva, prestou-se logo a uma intensa experimentação estética, que acabou subvertendo a tendência figurativa das artes visuais e do cinema. Para Machado (2007), esta subversão deve-se ao afastamento, no vídeo, do produto artístico com relação à real função do aparelho utilizado para a produção da obra (câmera, computador, televisor e outros), para o qual ele foi originalmente projetado, imprimindo às máquinas e programas uma completa reinvenção dos meios. Quando Nam June Paik, com a ajuda de ímãs poderosos corrói a imagem figurativa da televisão, não se pode mais dizer que o artista está operando dentro das possibilidades programadas e previsíveis dos meios invocados. O artista está, na verdade, ultrapassando os limites das máquinas semióticas e reinventando radicalmente programas e finalidades, operando segundo a poética da desconstrução.

A desconstrução em vídeo corresponde ao complexo processo composto por elementos que desestruturam a imagem convencional, a imagem limpa, asséptica, bem enquadrada. A desconstrução permite a subversão da utilização dos aparatos eletrônicos.



O vídeo por um lado, possibilitou a representação de criações da imaginação que aspiram à semelhança com a realidade, e, por outro, oferece condições de representar, ou ainda, apresentar, graças aos efeitos que proporcionam, elementos não materiais, tais como sensações, sentimentos e ideias, constituindo o que chamamos aqui de desmaterialização da imagem (COUCHOT, 2002 apud YASHIURA, 2007).

O cuidado excessivo com relação ao tratamento e a composição da imagem e do som, amenizando ou eliminando quaisquer tipos de imperfeições na imagem, são pertencentes às produções de cinema e TV. No Brasil, segundo Mello (2008) é possível observar, tanto a videoarte desconstruindo a televisão, nos anos 1970, quanto o vídeo digital desconstruindo o cinema, nos anos 1990.

Ruídos, erros, enquadramentos alternativos, narrativas não-lineares, desfragmentação, e outros são explorados nas propostas poéticas chamadas de desconstrutivas, propostas utilizadas por um grande número de videoartistas durante toda a história da videoarte. A desmaterialização da imagem figurativa é um processo de desconstrução em vídeo, possibilitando um desprendimento com o comum e convencional, presente nas produções audiovisuais, TV e Cinema principalmente. Processos estes que criam imagens, em sua maioria, não realistas, com uma forte tendência para a abstração ou, então, totalmente abstratas; propondo uma arte ligada ao sonho, às sensações humanas e às impressões visuais e subjetivas do artista, o que confere a esta expressão artística o posto de arte de vanguarda.

Para experimentar esses aspectos, procurei produzir alguns ensaios em vídeo adotando a desconstrução como proposta poética. Dessa forma tentei, em um primeiro momento, desconstruir alguns elementos básicos da linguagem audiovisual comuns em minhas produções até então, como a captação convencional de imagens segundo normas para uma possível 'boa forma' (comercial) de vídeo, a noção linear de narrativa e a imagem figurativa. Deste período de intenção desconstrutiva, surgiram alguns ensaios em vídeo.

Os primeiros vídeos realizados, segundo essa proposta, chamaram-se: 'Translado de Estrelas', 'Zoolook' e 'Pseudo-Sol Nascente'. Constituíram um primeiro pacote de experimentações realizadas no final de 2009, influenciados pelos estudos sobre a arte do vídeo.



O vídeo 'Translado de Estrelas'¹⁰ mostra várias imagens das ruas da cidade de Uberaba, no fim da tarde de um domingo movimentado, onde vários carros saíam de um evento e cruzavam o centro da cidade em direção a suas casas. Utilizando uma *Handycam MiniDV SD digital de 1 CCD* com recursos bem simples, foram captadas imagens da movimentação dos veículos, por meio de uso do Efeito *Night Shot* da câmera, permitindo que a iluminação dos faróis dos carros resultassem em instigantes raios brancos e amarelados, devido a grande abertura do diafragma e da baixa velocidade do obturador. Juntamente com este efeito, utilizou-se o recurso de cor sépia da câmera, que deu à imagem um tom marrom acinzentado. Na edição, as imagens foram colocadas sobrepostas umas às outras, formando longas fusões de planos e todas foram alocadas dentro de moldura clássica de quadro para paredes, como se vídeo fosse, na verdade, uma pintura a ser exposta (figura 04).



Fig. 04 – Aldo Pedrosa. 'Translado de Estrelas'. *Frame* do vídeo. Duração: 2'05". Ano: 2009.

¹⁰ Link para o vídeo no youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=6qosEg39O0I>



O vídeo ‘Zoolook’¹¹ integra os mesmos princípios estéticos da produção descrita. As imagens do zoológico de Uberaba foram captadas com os mesmos recursos e com a mesma câmera do vídeo ‘*Translado de Estrelas*’. A edição também contempla os mesmos princípios de sobreposição e fusão das imagens, enquadramento em uma moldura clássica, simulando uma pintura. O resultado foram imagens da natureza, árvores e animais em um arranjo abstrato.

‘Pseudo-Sol Nascente’¹² é um vídeo que faz alusão à pintura ‘Impressão: Sol Nascente’ de Claude Monet, de 1874. Nela vemos, durante seus 5’57” de duração, o sol nascendo por meio de da janela de meu apartamento. Contudo, o que foi gravado foi o pôr-do-sol. O crepúsculo gravado em plano sequência de 2 horas, foi editado em velocidade alta, transformando as 2 horas ininterruptas de gravação em quase 6 minutos de vídeo, porém o efeito de edição *Reverse* permitiu ao pôr-do-sol, exibido de forma invertida, tornar-se um falso nascer do sol. Este vídeo, como os dois anteriores, também ganhou um moldura convencional, que permitia aproximá-lo ainda mais do quadro base comparação de Monet.

No ano de 2010, continuei a realizar ensaios videográficos com foco na poética da desconstrução. Enquanto naqueles primeiros havia ainda uma tentativa, de certo modo, ingênua de ‘colar’ vídeo (imagem em movimento entendida como cinema) e arte (entendida como pintura), nesse período a produção de ensaios foi acompanhada de discussão crítica e analítica dos resultados, tendo em vista as leituras e o contato com trabalhos de videoartistas pelo *youtube*. Para falar deste período, é possível criar dois grupos de acordo com a temática e as questões poéticas trabalhadas em cada ensaio. Em um primeiro grupo, destaca-se a busca pelos aspectos desconstrutivos no vídeo, e dele fazem parte as produções: ‘10:33’, ‘Poeira sobre fundo preto’, ‘Formigas Noturnas’, ‘TV Zen’. Em um segundo grupo, há trabalhos que se esboçavam como um início de estudo referente ao *voyeurismo* e à vigilância; neste grupo estão os vídeos: ‘Eu Vejo’ e ‘Olho Mágico’, em um primeiro momento, e posteriormente ‘Telescópio’ e ‘Janela’, quando houve de minha parte a definição desta poética como objeto de pesquisa.

¹¹ Link para o vídeo no *youtube*: <http://www.youtube.com/watch?v=ob53TobYvpY>

¹² Link para o vídeo no *youtube*: <http://www.youtube.com/watch?v=kbl4JRYcCZg>



O vídeo '10:33'¹³ foi realizado a partir de uma câmera de celular ao captar imagens do para-brisa de meu carro em funcionamento em um dia de chuva. Editadas posteriormente de forma que o contraste ficasse visivelmente reforçado e com significativa mudança no tempo do vídeo por meio de efeitos de *slow* e *fast motion*, o vídeo ficou com um aspecto gráfico, aproximando-o do desenho ou da gravura, dificultando o reconhecimento, em um primeiro momento, do real motivo captado.

Os vídeos 'Poeira sobre fundo preto'¹⁴ e 'Formigas noturnas'¹⁵ seguem a mesma premissa desconstrutiva do vídeo '10:33'. Em ambos busquei trabalhar a imagem captada do mundo real e distanciá-la do referente, para que ela se aproximasse mais de uma imagem abstrata do que de uma imagem figurativa, permitindo maior abertura ao observador, para atribuir e projetar significados sobre elas.

Em 'Poeira sobre fundo preto', por meio de da função macro da câmera, captei os minúsculos 'flocos' de poeira que pairavam pelo ar e eram iluminados por uma forte luz natural. Com um fundo de cor preto, as 'partículas' de poeira suspensas tornavam-se bem visíveis, com um resultado de imagem próximo à luzes ou efeitos luminosos que lembram meteoros ou estrelas, 'dançando' por toda a imagem. Já no vídeo 'Formigas noturnas', procedi com uma gravação ininterrupta, com mais de 7 horas de duração, de um prato com restos de alimentos que fora deixado em cima de uma pia de cozinha durante a noite. Consequentemente, várias formigas foram ao encontro dos alimentos, que desaparecia ao passo que as formigas os levavam, e esta foi a imagem captada durante toda a gravação. Na edição, submeti a imagem captada a vários efeitos, que a transformaram em uma produção abstrata, na qual não é possível reconhecer como tais nenhum dos elementos ali dispostos. O fundo ganhou a cor azul e as formigas e os alimentos a cor branca, que se misturavam criando uma espécie de metamorfose de formas e cores.

¹³ Link para o vídeo no youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=OWID7D4kCKc>

¹⁴ Link para o vídeo no youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=QzObj9V0a6w>

¹⁵ Link para o vídeo no youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=LhE8mjduSbA>



O ponto comum destes três trabalhos foi partir de situações do cotidiano banal para operar um distanciamento da realidade. São os recursos da própria câmera e da edição que permitem distanciá-las do objeto referencial.

O vídeo de nome 'TV Zen'¹⁶ é uma homenagem ao vídeo 'Zen for TV', de 1963, do videoartista sul-coreano Nam June Paik. Na produção, vemos um homem (eu) em pose meditativa em um local totalmente branco. Quando o homem movimentava minimamente seus dedos, começamos a ouvir o som de matérias jornalísticas que tratam de recentes desastres que aconteceram por todo o mundo. No compasso no qual o ator volta a movimentar seus dedos, as matérias são trocadas, intercaladas por um ruído específico de TV ou rádio 'fora do ar', como se os diferentes canais estivessem sendo sintonizados. Desta forma, a imagem do homem vai se 'desintegrando' à medida que um grande número de matérias jornalísticas vai sendo sintonizado simultaneamente. Este vídeo foi finalista na 1ª Mostra de Cinema de Uberaba.

'Eu vejo'¹⁷ é uma das primeiras produções que começam a trabalhar o tema *voyeurismo*. Nesse vídeo, um homem (eu, novamente) instala uma câmera no seu sistema ocular, e esta câmera-olho começa a captar todas as imagens da vida dessa pessoa. No decorrer do vídeo, em formato próximo a um curta-metragem, estranhos eventos são captados mostrados por meio da visão subjetiva do personagem.

O vídeo 'Olho Mágico' parte de uma cena documental, pois trata-se da real visão a partir do olho mágico da porta de meu apartamento. As pessoas que ali passam não sabem que estão sendo gravadas, e, inclusive, a nítida distorção na perspectiva vista na imagem é derivada da própria lente do dispositivo real, apresentada dentro de um enquadramento arredondado. A imagem é composta por uma composição geométrica com um jogo de linhas paralelas e simetricamente distribuídas, formadas pelas grades e corrimãos do interior do prédio (Figura 05).

¹⁶ Link para o vídeo no youtube: http://www.youtube.com/watch?v=SI_4ngATdJI

¹⁷ Link para o vídeo no youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=4kP-x4qQxkE>



Fig. 05 – Aldo Pedrosa. 'Olho Mágico'. *Frame* do vídeo. Neste detalhe vemos as escadas e os corredores do interior do prédio, dentro de um enquadramento arredondado. Nota-se a distorção da perspectiva proporcionada pela lente do próprio olho mágico, por trás do qual foi fixada a câmera de vídeo.

Esse vídeo representou uma nova investida poética. Começava uma nova direção rumo à questões que invocavam o voyeurismo e a vigilância. Os exercícios de desconstrução e o estudo teórico dessas tendências, permitiram perceber o contexto de seu surgimento no campo das artes plásticas e sua pertinência na contemporaneidade. Percebi sua importância na instauração da videoarte, principalmente entre os anos 1960 e 1990; mas novas questões surgiram e estavam em discussão hoje. Dentre estas novas questões, observei a potência ainda a ser explorada nos temas do *voyeurismo* e a vigilância. Estes sentidos representavam ainda uma importante investida, haja vista que a pós-modernidade é permeada por circuitos e sistemas videográficos que consiste no que podemos chamar de cultura *voyeurista* e sociedade da vigilância, investigados nesta pesquisa como exposto por Machado e Foucault. Nesse caso, o estímulo partiu da leitura das análises da questão no campo da teoria. Sendo assim, dediquei-me a outras duas experiências



artísticas voltadas às mesmas questões, que determinaram a poética da pesquisa: as propostas de interatividade ‘Telescópio’ e ‘Janela’.

Essas duas produções, em um primeiro momento, tiveram um caráter ensaístico, depois se mantiveram como produções que somadas ao ‘Olho Mágico’ e ao vídeo ‘À Espreita’¹⁸ comporão a mostra de culminância. Dessa forma, assim como o próprio ‘Olho Mágico’, elas também sofreram significativas alterações durante o processo.

A primeira destas produções, ‘Telescópio’¹⁹ corresponde a um mini-telescópio, modificado e utilizado como objeto. A imagem deste vídeo foi captada em plano geral estático de um grande parque, em um dia de intenso movimento de pessoas (figura 06). Entretanto, a imagem dada a ver ao observador não é uma imagem estática. Por meio de recursos e softwares digitais de programação²⁰, esta imagem será oferecida à interatividade. Seu reenquadramento será condicionado ao movimento físico do objeto telescópio. Para isso, o enquadramento estático original foi aproximado digitalmente em 4 vezes, e de acordo com o movimento do telescópio instalado em seu tripé, a imagem também se movimenta, dando ao interator a possibilidade de reenquadrar aquela imagem e, em um jogo *voyeurista*, poder acompanhar o movimento daquelas pessoas vítimas de sua escopofilia. No entanto, este jogo torna-se frustrante, pois, por meio de a programação digital, o ato de reenquadrar a imagem deve ser muito preciso, pois, em simples movimento no tripé pode ser suficiente para se perder todo o enquadramento feito pelo interator.

¹⁸ Esta produção será descrita no capítulo 3.4.

¹⁹ Link para o vídeo no youtube: http://www.youtube.com/watch?v=Qt2pHU_CGGw

²⁰ Frequentei como aluno ouvinte a disciplina ‘Instalações Interativas’ oferecida pelo professor Sandro Canavezzi ao curso de graduação em Arquitetura pela Universidade Federal de Uberlândia, no ano de 2010, por sugestão de minha orientadora de mestrado. Nesta disciplina conheci o *software* de programação para artistas (das áreas de música e artes visuais) MAX MSP. A partir de então o utilizei com orientação do Prof. Sandro para a realização das propostas de interatividade nas produções ‘Telescópio’ e ‘Janela’, que fazem parte desta pesquisa. É interessante frisar que, pela minha formação de Técnico em Informática e por ter experiência profissional na área de programação, minha investida no campo da interatividade em vídeo ocorreu sem grandes problemas.



Fig. 06 – Aldo Pedrosa. 'Telescópio'. *Frame do vídeo interativo.*

Na produção 'Janela'²¹, o jogo *voyeur* está presente novamente, mas de forma invertida. Ao entrar no espaço de exposição, uma câmera oculta registra a movimentação do observador, e após um tempo (*delay*) de cinco minutos a imagem deste observador é projetada em uma tela. A projeção não corresponde à imagem tal qual ela foi gravada há pouco, mas é transformada com uso de softwares de programação. Ela é inserida (inscrustada) como uma silhueta por trás da imagem de uma janela (pré-gravada) que possui uma cortina semitransparente (figura 07). A princípio, quando o observador se depara com o trabalho, ele pensa estar novamente desempenhando o papel de um *voyeur*, mas em pouco tempo, ele percebe que a imagem observada trata-se de sua própria imagem, captada há poucos minutos, propondo um jogo de *auto-voyeurismo*-involuntário.

²¹ Não é possível apresentar *link* do *Youtube* para o vídeo desta produção, uma vez que, por se tratar de videoinstalação interativa, ela apenas se realiza no momento presente. Por este motivo esta produção também não faz parte dos DVDs com os demais trabalhos que acompanham esta dissertação.



Fig. 07 – Aldo Pedrosa. 'Janela'. *Frame* do vídeo interativo.

Após esta nova empreitada rumo à interatividade, o futuro de minha produção foi repensado por diversas vezes. As produções 'Telescópio' e 'Janela' foram mantidas como propostas a serem apresentadas na mostra final, mas elas, assim como o 'Olho Mágico', sofreram algumas modificações durante o processo, explicitadas no capítulo 3.

2ª PARTE

O VÍDEO NA CULTURA VOYEURISTA E VIGILANTE



As linguagens audiovisuais têm passado por modificações intensas. A combinação de redes sem fio e aparelhos portáteis alavanca o surgimento de circuitos de produção e distribuição bastante diferentes daqueles em que salas de cinema ou galerias eram o destino mais evidente de filmes, vídeos e outros formatos audiovisuais. Nesse contexto, a prática de ‘assistir’ tornou-se tão íntima quanto a leitura sempre o foi. Sons e imagens em movimento passam a fazer parte do cotidiano individual, intensificando um processo de audiovisualização da cultura que remonta aos anos 1980, com o aparecimento do videocassete e a crescente proliferação de tecnologias mais acessíveis de captura, transmissão e recepção de imagens. Esse processo leva à popularização de aparelhos de TV em espaços públicos, mas também à invasão de bancos, metrô e universidades por câmeras de vigilância. No estágio atual, telefones e celulares, iPods e os chamados sistemas locativos aproximam do corpo dados e imagens antes mais ligados ao espaço da cidade. De forma análoga, a produção individual ganha possibilidades de distribuição nos novos contornos públicos que se formam nas redes. Existem aspectos positivos e negativos nesse processo, no qual a democratização da mídia está próxima da vigilância e do cerceamento de liberdades individuais. (BAMBOZZI, 2010, p. 21).

Imagem e realidade se misturam à medida que a tecnologia avança e conforme as imagens técnicas vão se tornando cada vez mais onipresentes na sociedade, conforme a crítica de Flusser, “o homem se esquece do motivo pelo qual imagens são produzidas: servirem de instrumentos para orientá-lo no mundo. Imaginação torna-se alucinação e o homem passa a ser incapaz de decifrar imagens, de reconstruir as dimensões abstraídas” (2011, p. 24).

Este capítulo discorre acerca de poéticas que se valem do meio videográfico e questionam a onipresença dos meios audiovisuais no mundo contemporâneo, que levam os cidadãos a tornarem-se *voyeurs* em potencial, e, ao mesmo tempo, alvos do *voyeurismo* e da vigilância (controle) da mídia, do governo, da indústria, do comércio e de outras instituições sociais, que ocupam o posto do *Big Brother* pós-moderno.

A figura do *Big Brother* surgiu na obra literária ‘1984’ do autor inglês George Orwell, romance publicado no ano de 1949. O *Big Brother* é o ditador de um regime totalitário e repressivo que mantém todos os cidadãos sob uma vigilância constante e absoluta. O livro ganhou versão para cinema no próprio ano de 1984, pelo diretor Michael Radford. O personagem *Big Brother* tornou-se conhecido no mundo todo e hoje dá nome a um *Reality Show* de TV produzido em vários países. A frase *Big Brother is Watching You* (‘O Grande Irmão está te observando’) ficou bastante



conhecida e representa a extrema vigilância exercida sobre a população no romance. Hoje o termo 'orwelliano' é utilizado para se referir a regimes semelhantes ao regime ficcional descrito na obra.

Kilpp (2008) relata que na medida em que câmeras e microfones são espalhados pelas ruas, lojas, edifícios, a transparência se apresenta como nova forma de vigilância. Outra parte aparece na rede com as webcams e, assim, o *Big Brother* de Orwell realiza-se de uma forma totalmente inusitada e cheia de gozos mais ou menos lascivos. É interessante também pensar que a figura do *voyeur* ou do vigilante se situa “desde sempre na história das mídias, cuja condição de ser é mesmo *voyeurista*, pois o narrador, ficcional ou não, não é sempre um *voyeur*?” (Ibidem, p.8).

Em nossos dias, supersaturados de visualidades das mais variadas, diversas perspectivas estão colocadas lado a lado e/ou sobrepostas para o panoptismo, desenhando a nossa como uma sociedade que tem um gosto *voyeurista* – associado a uma estética *voyeurista*, que se faz presente nos *reality shows* e nos espetáculos afins. (Ibidem, p.8).

Os videoartistas, desse modo, questionam a instauração do modelo do panóptico de Bentham como sistema de controle e vigilância na sociedade contemporânea. Suas produções permitem ao observador colocar-se no lugar de quem observa e que, por sua vez, é também observado. Essa problemática é apresentada a seguir tomando como referências básicas as ideias de 'escopofilia' de Freud (1901) e de 'panoptismo' de Foucault (2010). Aspectos determinantes para o entendimento do vídeo na contemporaneidade, linguagem pela qual se instaurou a poética desta pesquisa, também serão explorados neste capítulo. Estas ideias serão apresentadas consubstanciadas em autores que estudaram a arte do vídeo, dando preferência ao estudo daqueles que investigaram questões sobre o 'ver e vigiar', como Arlindo Machado; Philippe Dubois; Christine Mello, Jacques Aumont; Michael Rush; François Soulages; Suzana Kilpp; Lucas Bambozzi e Sylvia Martin.



PARTE 2.1

O VÍDEO E SUAS POÉTICAS

Quando falamos em vídeo, sabemos exatamente do que estamos falando? De uma técnica ou de uma linguagem? De um processo ou de uma obra? De um meio de comunicação ou de uma arte? De uma imagem ou de um dispositivo? (DUBOIS, 2004, p. 73)

Para refletir e discutir, nesta pesquisa, a instauração de uma poética no campo das imagens, fez-se necessário o estudo da linguagem do vídeo, ferramenta básica desta produção. Assim, é apresentada breve análise dessa mídia na cultura pós-moderna, principalmente no que diz respeito ao seu uso e suas potencialidades poéticas no terreno da arte contemporânea. Para isso, autores como Arlindo Machado, Philippe Dubois e Cristine Mello serão referenciados, a fim de justificar a opção por esta linguagem como objeto de pesquisa e por tomá-la metalinguisticamente como assunto diante da onipresença das imagens e o consequente estabelecimento do *voyeurismo* e da vigilância na sociedade contemporânea. Serão levantadas também referências artísticas, como Nam June Paik, precursor da arte do vídeo, e Eder Santos, artista mineiro que representou um importante suporte para o início de pesquisa, antes da instauração da poética calcada na escopofilia e no panoptismo.

A palavra vídeo é originária do latim: 'eu vejo'. Segundo Dubois (2004) vídeo em latim não é só um verbo, mas é também um verbo conjugado, que corresponde a primeira pessoa do singular do indicativo presente do verbo ver. Neste sentido, vídeo é o ato do olhar se exercendo, por um sujeito em ação, implicando ao mesmo tempo uma ação em curso (um processo), um agente operando (um sujeito) e uma adequação temporal ao presente histórico. Desta forma: “‘eu vejo’ é algo que se faz ‘ao vivo’; não é o ‘eu vi’ da foto (passadista), nem o ‘eu creio ver’ do cinema (ilusionista); e tampouco o ‘eu poderia ver’ da imagem virtual (utopista)” (Ibidem, p. 72). Dubois afirma que o que diz sobre o termo ‘vídeo’ vale também para a coisa em si, o vídeo enquanto fenômeno, e explica que “(...) efetivamente, a ambiguidade está na natureza deste meio de representação, em todos os níveis, a tal ponto que tudo nele acaba ganhando uma espécie de dupla face” (Ibidem, p.73). Ao mesmo tempo técnica e linguagem; processo e obra; arte e meio de comunicação.



Enquanto técnica, o vídeo, que já correspondeu a uma prática marginal e até clandestina, torna-se, segundo Mello (2008), após sua expansão e consolidação, um meio hegemônico e solidamente implantado no tecido social. Em sua versão digital, a imagem videográfica está presente em vários lugares, dos videogame ao *videostreaming* na internet, os vídeos gravados ou baixados no celular, as *live images* e os *videojockeys* (VJs) da cena noturna, as inúmeras telas e câmeras de segurança que tornaram-se onipresentes na sociedade. Hoje, sendo mais um entre os recursos usados pelos artistas, levou o vídeo a ocupar lugar nas galerias de arte e nos acervos dos colecionadores. Em paralelo, explode a produção amadora e ampliam-se também os meios de distribuição, os canais de difusão exclusiva de vídeo na televisão, os sites de disponibilização gratuita de vídeo na internet (*YouTube*, *Emule*, etc). Seus lugares de exibição e produção se tornam cada vez mais heterogêneos, efêmeros, em permanente metamorfose e expansão. Para entender o vídeo, diz Mello, é necessário “aceitar o desafio de lidar com um objeto híbrido, camaleônico, de identidades múltiplas [...] muitas vezes nem mais objeto, mas acontecimento, processo, ação, dissolvido ou incorporado em outros fenômenos significantes.” (Ibidem, p. 10)

O vídeo, presente em todo lugar é o grande porta voz da contemporaneidade: sociedade híbrida, dinâmica, multicultural, capitalista, globalizada e informatizada. Segundo Machado (1996) a cada novo dia, multiplicam-se em progressão geométrica as telas de vídeo ao nosso redor e “inventa-se uma aplicação diferente para a imagem eletrônica. Novas paisagens começam a acumular-se, novas escrituras se insinuam, outros códigos de representação nos tomam de assalto.” (Ibidem, p. 45).

Segundo Dubois (2004) desde a matéria-imagem da pintura, ao objeto múltiplo e reprodutível da imagem fotográfica, passando pela imagem impalpável do cinema (que também encontra sua materialidade no fotograma), até a imaterialidade da imagem catódica da televisão-vídeo, a realidade objetual de uma imagem material já não existe mais. “Sem trama, nem consistência, poríamos dizer que a imagem eletrônica só serve para ser transmitida... A imagem se tornaria cada vez menos ‘objetual’ e mais ‘virtual’.” (Ibidem, p.60).

O vídeo funciona pelo sistema de varredura eletrônica. O sinal de vídeo que pode se originar de um sistema de transmissão *broadcasting*, a cabo, digital ou por meio de das mídias de registro analógico ou digitais (VHS, DVD, *Bluray*), transmite a



uma tela composta por centenas de linhas de resolução, 29.97 diferentes imagens por segundo. Diferentemente da projeção cinematográfica (composta por um número próximo ao do vídeo: 24 quadros por segundo), essas imagens não existem em si (não estão totalizadas em nenhum outro suporte – além da tela), pois elas são formadas por um complexo mosaico, no qual vários *pixels* contendo informações luminosas diferentes se unem para formar uma imagem que ocupa uma pequena fração de segundo (1/29,97 segundo) por vez. O quadro videográfico é imperceptível ao olho humano, mas superpostos causam a impressão de movimento. Com isso, na tela, não há apenas 29,97 diferentes imagens superpostas, mas milhares de pontos luminosos que piscam, em alta velocidade, pulverizando e destruindo qualquer esperança de uma materialidade do vídeo. Além do mais, se na fita magnética de um sistema VHS (*Vídeo Home System* - sistema analógico de registro de imagem por meio de da magnetização de uma fita plástica) ou de seus sucessores digitais, o DVD (*Digital Vídeo Drive*) ou o recente Bluray (sistema digital em alta definição, também chamado de *Full HD*), não há registro de uma imagem análoga ao mundo real no seio destas mídias da mesma forma como nas películas fotográficas e cinematográficas. Na verdade não há nenhuma informação, nada além das cores e texturas da própria superfície material destas mídias. As informações microscopicamente ali armazenadas estão codificadas e todas necessitam de um aparelho decodificador para proceder a varredura eletrônica e exibir a imagem. O vídeo existe no tempo e não no espaço.

O vídeo não é um objeto (algo em si, um corpo próprio), mas um estado. Um estado da imagem (em geral). Um estado-imagem, uma forma que pensa. O vídeo pensa (ou permite pensar) o que as imagens são (ou fazem). Todas as imagens. [...] Quer o pensemos como dispositivo, quer, como imagem, o 'vídeo' se revela primeiro como um 'não-objeto'. (DUBOIS, 2004, p. 24)

O vídeo oferece inúmeras possibilidades àqueles que queiram se aventurar no fértil terreno das imagens eletrônicas. A arte do vídeo tornou-se, mesmo antes do surgimento das primeiras câmeras de vídeo, um dos mais importantes campos poéticos da contemporaneidade. Segundo Yashiura (2007), o vídeo prestou-se logo a uma intensa experimentação estética, que acabou subvertendo a tendência figurativa das artes visuais e do cinema.



Esta subversão deve-se, de acordo com Machado (2007), ao afastamento do produto artístico com relação à real função do aparelho utilizado para a produção da obra (câmera, computador, televisor e outros), para o qual ele foi originalmente projetado. Quando Nam June Paik²² com a ajuda de ímãs corrói a imagem figurativa da televisão, não se pode mais dizer que o artista está operando dentro das possibilidades programadas e previsíveis dos meios invocados. Ele, na verdade, está ultrapassando os limites da máquina e reinventando radicalmente seus programas e suas finalidades.

Os únicos terrenos em que [o vídeo] foi verdadeiramente explorado em si mesmo, em suas formas e modalidades explícitas, foram os dos artistas (a videoarte) e o da intimidade singular (o vídeo familiar ou o vídeo privado, o do documentário autobiográfico, etc.). Ele constitui, portanto, um 'pequeno objeto'; flutuante, mal determinado, que não tem por trás de si uma verdadeira e ampla tradição de pesquisa. (DUBOIS, 2004, p. 69)

A partir da premissa de Dubois, nota-se o quão importante se faz o vídeo como objeto de pesquisa na contemporaneidade; principalmente no campo da arte contemporânea. Os videoartistas conseguiram oferecer ao vídeo um local seguro para que este fosse explorado em todas suas potencialidades. Inúmeros videoartistas atuaram, desde a instauração do vídeo no circuito artístico mundial, tentando levar o vídeo ao local em que ele melhor se adaptou: ao local da experimentação.

Com o surgimento da videoarte na década de 1960, inicialmente com as intervenções realizadas nos sistemas técnicos dos aparelhos de televisão e posteriormente, com o uso das primeiras câmeras analógicas de captação de imagens em vídeo, como a conhecida Portapak²³, tem-se a instauração de um novo momento para o vídeo.

O grande precursor da arte do vídeo no mundo e um dos mais importantes artistas da linguagem é o coreano Nam June Paik. Este artista comprou em 1965 uma das primeiras câmeras Portapak em Nova York e começou a produzir vários vídeos experimentais e apresentá-los em circuitos artísticos. Antes, porém, em 1963

²² Nam June Paik (1932-2006): videartista sul-coreano, considerado como o pai da videoarte, sendo o primeiro a trabalhar poeticamente com o vídeo nos anos 1960.

²³ Primeira câmera de vídeo, criada pela SONY nos anos 1960, disponível ao uso doméstico devido a seus mecanismos simples e baixo custo.



na Alemanha, ele preencheu o espaço da galeria com televisões, algumas no chão, outras nas laterais, para romper a relação normal do espectador com o aparelho de TV. Em 1968 apresentou uma importante videoinstalação chamada *Video Budha*. Posteriormente, em várias obras ele utilizou ímãs para desconstruir a imagem convencional do aparelho de TV e, em 1977, criou o sintetizador Paik/Abe, um mecanismo para colorização e manipulação de imagens (RUSH, 2006).

Concomitantemente à Paik vários outros artistas produziram obras de grande importância para a história da Arte Contemporânea mundial. Podemos destacar o grupo Fluxos (grupo ao qual Paik participava), neste grupo “os artistas exploravam práticas de negação e dessacralização da arte e de seus instrumentos, como forma de produção de noção desconstrutora” (MELLO, 2008, p. 70).

O vídeo encontra hoje, nos sistemas digitais, um terreno fértil para a experimentação. A infinidade de possibilidades que as tecnologias digitais ofereceram ao vídeo, veio ao encontro das pretensões dos videoartistas devido à “possibilidade de reposicionar e combinar sem esforço imagens, filtros e cores, dentro do espaço sem atrito ou gravidade da memória do computador, dá aos artistas uma liberdade para criar imagens jamais imaginadas” (FIFIELD, 1997 apud RUSH, 2006).

Os procedimentos chamados de desconstrutivos, estiveram presentes em grande parte da história da videoarte, principalmente nos anos de 1960 a 1980. No vídeo, a desconstrução é o processo composto por elementos que desestruturam a imagem convencional audiovisual²⁴. A poética da desconstrução permite principalmente desmaterializar a imagem figurativa e subverter a utilização dos aparatos eletrônicos, aproximando-as de imagens abstratas, de enredos com ausência de narrativa linear e a utilização alternativa dos meios.

O vídeo por um lado, possibilitou a representação de criações da imaginação que aspiram à semelhança com a realidade, e, por outro, oferece condições de representar, ou ainda, apresentar, graças aos efeitos que proporcionam, elementos não materiais, tais como sensações, sentimentos e ideias, constituindo o que chamamos aqui de desmaterialização da imagem (COUCHOT, 2002 apud YASHIURA, 2007).

²⁴ Nesse contexto, chamamos de imagens convencionais aquelas imagens com fins comerciais no cinema e na TV, que são, em suma, ‘bem acabadas’, segundo uma análise ‘gestaltiana’.



O Brasil é referência mundial em produção videoartística. Um dos mais reconhecidos vídeoartistas brasileiros, que opera principalmente com poéticas desconstrutivas, é Eder Santos²⁵. Nascido e graduado em Belas Artes e Comunicação Visual (UFMG) em Belo Horizonte/MG, Eder Santos, talvez seja o mais conhecido e difundido dos atuais realizadores brasileiros de vídeo. Esse fato chega a ser surpreendente, porque talvez não exista atualmente no Brasil uma obra audiovisual mais difícil e desafiadora do que a dele (ITAU CULTURAL, 2009). Entre as razões principais da dificuldade, podemos citar o fato de tais obras serem constituídas predominantemente de ruídos, interferências, ‘defeitos’, distúrbios do aparato técnico e, às vezes, roçam mesmo os limites da visualização. Santos criou em Belo Horizonte a produtora Envídeo e seus vídeos integram hoje os acervos permanentes do MoMA em Nova York e do Centre Georges Pompidou, Paris. Realizou diversas videoinstalações para eventos como Videobrasil (São Paulo) e ForumBHZVideo (Belo Horizonte), entre outros. Entre suas obras mais importantes destacam-se: Essa Coisa Nervosa, Janaúba, Mulher na Janela, Smoke Area, Natureza Morta e A Última Ceia. Santos, em suas poéticas, opera

como um Pollock da era eletrônica, fazendo uma arte em que a imagem é mais um gesto iconizado do que o índice de alguma coisa reconhecível em termos de verossimilhança... O resultado disso tudo é o envolvimento do espectador numa situação de desconforto visual que será fundamental para o seu enfrentamento da temática proposta. (Ibidem, 2009)

Profundo conhecedor da linguagem videográfica, Santos produziu trabalhos usando os recursos analógicos, foi um dos adeptos da desconstrução, produziu videoinstalações e atualmente recorre à narrativas em produções mais próximas do cinema que das experiências iniciais da vídeoarte.

Num contexto mais amplo, a desconstrução como poética permitiu ao vídeo, em um primeiro momento, instaurar-se como arte, fazendo-o ocupar o posto de arte

²⁵ Eder Santos (Belo Horizonte/MG, 1960) é um dos mais conceituados vídeoartistas do Brasil e do mundo. No início de minha pesquisa deparei-me com a obra deste artista a partir dos textos de Christine Mello e Arlindo Machado. Seu caráter lúdico e barroco, principalmente em suas videoinstalações, interessou-me muito. Foi através de sua produção em que conheci a desconstrução na vídeoarte: minha primeira investida como objeto de pesquisa. Mesmo tendo seguido outro caminho, diferente da desconstrução, a produção de Eder Santos ainda representa uma grande influência para minha poética. Pude conhecer pessoalmente algumas de suas obras na exposição ‘Fragmentos de um prisma’, ocorrida em setembro e outubro de 2011 no Centro de Cultura José Maria Barra (SESI-FIEMG, Uberaba/MG) em uma parceria com a Luciana Brito Galeria de São Paulo. Nesta ocasião, tive o privilégio de auxiliar na montagem especificamente de três videoinstalações de Eder Santos: ‘*Call Waiting*’, ‘*Dogville*’ e ‘*Call Waiting in Box*’.



de vanguarda. Nos dias atuais, o vídeo se nutre de uma riqueza de poéticas diferenciadas e nem todas estas dialogam com a desconstrução. Hoje o vídeo promove diálogos com uma ampla gama de áreas e levanta questões que perpassam os campos da tecnologia, da filosofia, sociologia, da globalização, do consumismo, enfim, da própria arte.

A partir desse panorama, esta pesquisa tomou novo caminho, rumo ao vídeo no campo do *voyeurismo* e da vigilância. O foco se modificou e se desprende da desconstrução como princípio poético. Isso se deu a partir da constatação da onipresença do vídeo na sociedade contemporânea, telas e câmeras, com fins de entretenimento, *marketing*, vigilância ou outros, são encontradas em lojas, shoppings, bares, ruas, igrejas, restaurantes, domicílios, consultórios, ônibus, aviões, celulares, computadores, videogames, etc. O vídeo é o instaurador do *voyeurismo* e da vigilância na contemporaneidade e instaura, assim, uma 'sociedade panóptica'. É fato que os artistas nutrem-se deste estado de coisas como matéria poética, estabelecendo diálogos e levantando importantes reflexões sobre essa sociedade.



PARTE 2.2

ESCOPOFILIA

Segundo Salles (2001), Kafka, certa vez, respondendo à constatação de que ele manipulava os fatos banais para neles introduzir o maravilhoso, disse que isso é um grave erro, porque a própria banalidade já é maravilhosa. Assim, parece que em um mundo em que a fantasia não mais cumpre seu papel de válvula de escape para os anseios dos homens, a banalidade do cotidiano vem substituí-la.

A realidade do outro nos parece mais confortável, nesse caso, pois permite vivermos outras experiências sem correremos riscos. Machado (2008) relata que um dos primeiros tipos de cinema trazia para a tela um tipo de filme *voyeurista* que dava ao espectador a condição de ocupar o lugar do personagem, incorporando o seu olhar. Isto é, ele, “o espectador, já não se sente restringido a uma plateia, a cena lhe parece mais íntima, ele pode quase tocar os protagonistas com os dedos. Melhor ainda: sentindo-se mais ‘perto’, ele pode ver melhor e, sobretudo, ver melhor aquilo que de antemão lhe é proibido: a cena privada” (Ibidem, p. 127).

O atual mundo globalizado, dinâmico e vertiginoso, traz este sentimento de ocupar um lugar indefinido, que é ao mesmo tempo particular e público. Quando apenas a experiência particular não é mais suficiente, resta recorrer à experiência vivida pelo outro; e, para isto, a arte torna-se a melhor escolha.

A escopofilia é um dos componentes principais da sedução do cinema a qualquer tempo e o vídeo toma para si este papel. Segundo Machado (Ibidem), Freud chamou de escopofilia a pulsão de tomar o outro como objeto submetendo-o a um olhar fixo e curioso. Para Aumont (1993), a noção de pulsão segundo a psicanálise freudiana aparece como um tipo de remodelagem da noção de instinto. A pulsão é representação psíquica das excitações provenientes do interior do corpo e que chegam ao psiquismo. Para Freud (1996b), a fonte da pulsão é um processo excitatório num órgão, e seu alvo imediato consiste na supressão desse estímulo orgânico; “é pois o lugar do encontro entre uma excitação corporal e sua expressão em um aparelho psíquico que visa dominar essa excitação” (AUMONT, 1993, p. 124). O que se chama de pulsão escópica é um caso particular da noção geral de pulsão, a qual aciona a necessidade de ver. Aumont aborda que esta pulsão não é uma das grandes pulsões fundamentais ou primárias, que são acompanhadas de uma pulsão oral (da necessidade animal de nutrição). Ela é na verdade



característica do psiquismo humano, na medida em que este se guia mais pelas pulsões do que pelo instinto.

A pulsão escópica

compõe-se de um objetivo (ver), uma fonte (o sistema visual), enfim, um objeto. Este último, o meio pelo qual a fonte alcança seu objetivo, foi identificado por Jacques Lacan como o olhar. Compreende-se que esse conceito de pulsão escópica, implicando a necessidade de ver e o desejo de olhar, tenha encontrado aplicação no domínio das imagens (Ibidem, p. 125).

O objeto, de acordo com Freud (1996a), é a coisa pela qual a pulsão ou um instinto²⁶ atinge sua finalidade: a satisfação. “O melhor termo para caracterizar um estímulo instintal seria ‘necessidade’. O que elimina a necessidade é a ‘satisfação’” (Ibidem, p. 124). Ao se compreender o olho como zona erógena, a escopofilia traz o que Freud chama de ‘prazer do órgão’, sem necessariamente ser órgão ativo no ato sexual, mas por ser erógeno, é ativo na excitação sexual. Olhar uma imagem por necessidade escópica, mesmo que essa imagem não seja erótica, prevê uma satisfação final, tal qual o gozo no ato sexual, para que o círculo pulsional se feche. Diferentemente do ‘olhar’ enquanto contemplação estética apenas, o ‘olhar escópico’ se caracteriza como fetichista, pois transforma o observado em objeto de satisfação visual.

Assoun (1999, p. 115) chama de ‘brilho’ o que confere ao objeto um caráter ‘fetichista’, uma tendência à passividade escópica, ou seja, ele representa o quando “o perverso faz brilhar o objeto”. Como exemplo, podemos trazer a história de Pigmaleão que

descreve como o artista, seduzido pelo objeto de sua própria criação, olho fixado em seu objeto, deste recebeu seu brilho fascinante – enamorando-se [...] Sua ‘virgem de marfim’ torna-se uma armadilha para o olhar: ele só tem olhos para ela, sacrificando assim, ele próprio um celibatário, todas as mulheres do mundo (Ibidem, p. 77)

A escopofilia somada à sociedade panóptica, instaura um estado de coisas próprio da contemporaneidade: a dualidade entre espetáculo/banalidade e *voyeurismo*/vigilância. “Não estamos nem nas arquibancadas nem nos palcos, mas

²⁶ Apesar de semelhantes, os termos instinto e pulsão podem ser diferenciados de acordo com sua finalidade. Freud atribuía a pulsão aos casos relativos às questões psicosexuais, enquanto o instinto abrange os demais processos psíquicos.



na máquina panóptica, investidos por seus efeitos de poder que nós mesmos renovamos, pois somos suas engrenagens” (FOUCAULT, 2010, p. 190). Como espiões, é descortinado tudo com um só olhar e nenhum detalhe, por mais ínfimo que seja, escapa. Para Lacan (1985b, p. 229)

o objeto do desejo é a causa do desejo, e esse objeto causa do desejo é o objeto da pulsão - quer dizer, o objeto em torno do qual gira a pulsão. [...] Mas nem todo o desejo está forçosamente em jogo na pulsão. Há também desejos vazios, desejos loucos, que partem justamente do seguinte – trata-se apenas do desejo de que, por exemplo, alguém lhe proibiu alguma coisa. Pelo fato de lhe terem proibido, você não pode fazer outra coisa, durante algum tempo, senão pensar naquilo. É desejo ainda.

Para Carvalho (2011), o instinto apenas contorna o objeto do desejo, ele não procura a satisfação total, pois se o instinto se satisfizer isso significa, paradoxalmente, seu fim. Para que não se esgote na satisfação, o instinto precisa circular. Ele não atinge seu objeto de desejo, ele o contorna para voltar ao sujeito. O vídeo pode ser uma eficaz ferramenta para a busca da satisfação escópica. O vídeo pode causar esta ‘fome’ por ver aquilo que não é permitido: o desejo pela cena íntima e privada vivida pelo outro, que não pertence ao sujeito que observa mas ele quer ‘espiar’.

Nesta ‘cultura escópica’, o vídeo traz aquilo que os primeiros cineastas esboçaram no início do século XX: permite que seja ocupado o lugar do outro, de maneira (de certa forma) mais eficaz que pelos antepassados. É inerente às câmeras e aos sistemas de captação de vídeo a eterna certeza de que estes meios têm, a priori, a função de documentação, ou seja, o vídeo pode ser prioritariamente uma ferramenta de registro do mundo.

É fato que nos meios artísticos o vídeo serviu a princípio para o registro de produções de caráter efêmero, como *performances*, *happenings*, *body-art’s*, entre outros. Segundo Rush (2006), vários artistas da *performance* utilizaram a câmera de vídeo e a filmadora como meios para registrar suas obras, executadas em seus estúdios, sem a presença de público naquele momento. “A filmadora representava ‘o outro’ ou o público” (Ibidem, p. 41).



Fig. 08 – Vito Acconci. *Step Piece*. Still de performance registrada por vídeo no estúdio do artista. Nova York, 1970. Fonte: <http://www.medienkunstnetz.de/werke/step-piece/>. Acesso em 12/05/2011

Recentemente, com a generalização da procura de uma ‘linguagem’ específica, o vídeo deixa de ser concebido e praticado apenas como uma forma de registro ou de documentação, nos sentidos mais inocentes do termo, para ser encarado como um sistema de expressão pelo qual é possível forjar discursos sobre o real (e sobre o irreal). Em outras palavras, o caráter textual, o caráter de escritura do vídeo, sobrepõe-se lentamente à sua função mais elementar de registro (MACHADO, 2008).

Devido à democratização das novas tecnologias, os registros diários e cotidianos em vídeo de pessoas do mundo todo são divulgados, principalmente na internet, por meio de *blogs*, *videologs*, *web pages* e em portais exclusivos para vídeos. Diariamente, centenas de vídeos são ‘postados’ na internet, sendo acessados por milhares de pessoas. Não apenas registros são divulgados nestes sites. Um grande número de artistas contemporâneos, assim como diversas instituições com fins econômicos, também utilizam estes meios digitais de divulgação.

Outro fato que não pode deixar de ser notado é o acelerado crescimento na quantidade de produções audiovisuais que têm como proposta apresentar situações



tidas como 'reais' e/ou 'verdadeiras', compostas por acontecimentos espetaculares ou por simples fatos banais e cotidianos. Tais produções vêm ocupando cada vez mais espaço na mídia e massa, como também nos circuitos artísticos contemporâneos. Mesmo aquelas produções prioritariamente ficcionais, que possuem todo um arranjo cênico, são apresentadas como documentais, negando-se, a priori, como ficção. Para isto, instaura-se uma nova 'impressão de realidade' diferenciada daquela 'impressão de realidade' do cinema, na qual o vídeo foi fundamental para o surgimento deste novo tipo de impressão.

Para estes trabalhos não é possível tomar como referência a ilusão cinematográfica, mas há um outro tipo de ilusão que promove a crença no fato ali representado e atesta sua veracidade. Essas imagens apresentam a realidade em sua própria artificialidade, pois é por sua própria condição de imagem eletrônica e pelos elementos constitutivos da imagem videográfica, que ela em estado bruto, ou pouco lapidada, tem caráter de atestação para um espectador culturalmente determinado, que compreende os códigos das imagens advindas do tele-jornal, das câmeras de vigilância, dos vídeos amadores, dos *paparazzis*, das *web-cams*, entre outras. Nesse aspecto se constrói a chamada linguagem do documentário ou do registro.

Assim, a iconografia do vídeo permite reforçar um caráter documental principalmente em consequência da generalização dos documentários, registros em vídeo, vídeos de vigilância, vídeos on-line, entre outros.

Em suma, o ponto chave para esta discussão considera os aspectos culturais da sociedade contemporânea, *voyeurista* e vigilante. A atual cultura midiática e global prepara os espectadores a identificarem os elementos formais que conferem às imagens, em sua natureza artificial, um certo atestado de registro e documento. Comprovam, de certa forma, a existência dos objetos do mundo em determinada cena em que os espectadores codificam como documental. Mesmo que as atuais tecnologias tornem surpreendentemente simples aos produtores audiovisuais criar, do zero, uma imagem que reflita a aparência dos objetos do mundo, mesmo que esta não tenha nenhum referente nele.

Aumont (2004) relata que Lumière, considerado inventor do cinema, se interessava por encontrar o extraordinário no ordinário, ao contrário de outros de sua época, como Méliès, que buscava o contrário. Devido a estes e outros fatos e apesar de ser o inventor do cinematógrafo, Lumière sempre foi considerado na arte



cinematográfica “como uma figura um pouco marginal, um *bricoleur*, um comerciante, um amador” (Ibidem, p. 25). Isso confirma a alcunha de amadores àqueles que trabalham com o banal, com a ‘cena bruta’ e que não se preocupam com o recalque.

Os primeiros cineastas em seus filmes tipicamente *voyeurs*, já apontavam para o seguinte questionamento: o que separa a realidade da ficção? Segundo Rush (2006) entre 1963 e 1968 Andy Warhol experimentou a linguagem do cinema, fazendo mais de 60 filmes, que se tornaram clássicos do gênero *underground*. Filmes como ‘*Sllep*’ (1963), apresentando o ator John Giorno dormindo durante 6 horas diante de uma câmera parada, *Kiss* (1963), com seus *close-ups* extensos de casais se beijando, e ‘*Eat*’ (1964), no qual o artista Robert Indiana come lentamente um cogumelo, confundiram os espectadores com uma mistura de tempo real e de filmagem. Isto porque “o objeto artístico, durante sua criação, se desprende da realidade externa à obra, que é dissolvida na arte de dominá-la e fazer dela realidade artística. O artista é um captador de detritos da experiência, de retalhos da realidade” (SALLES, 2001, p. 97).

Vários outros artistas, como Warhol, desde o modernismo, já apontavam esta intrigante incógnita que inquieta o ser humano contemporâneo. Afinal, quais são os limites entre a realidade e a ficção? Para Salles

Mesmo uma cidade realmente existente torna-se ficção no contexto da obra, já que representa determinado papel no mundo imaginário [...] As tomadas cinematográficas em ambientes reais os transformam em fictícios, já que passam a integrar uma nova realidade – aquela que a obra de arte oferece (Ibidem, p. 102)

Toda a realidade que é apropriada pela arte, e torna-se propriedade da arte, transforma-se automaticamente em ficção, uma vez que cada artista emprega um determinado olhar, um olhar que não é neutro. A ‘realidade’ vem sendo representada na arte atual de forma verossímil. Quais seriam as possíveis causas pela grande repercussão desse tipo de produção?

Há no cinema um número vasto de produções que tenta oferecer ao espectador uma realidade criada, no entanto da forma mais verossímil possível. Filmes de grande sucesso comercial como ‘*Cloverfield*’, ‘*Rec*’, ‘Atividade Paranormal’, ‘Quarentena’, ‘Contatos de 4º Grau’, ‘Distrito 9’ e ‘Bruxa de Blair’



trazem a premissa de falsos documentários ou registros amadores que captaram imagens de um grande evento e agora são apresentados ao público.

O filme americano 'Bruxa de Blair' (*'Blair Witch Project'* - figura 09), realizado em 1999, é considerado o primeiro grande filme comercial a explorar o gênero de terror com essa estética. As imagens são mal enquadradas e ruidosas, com som distorcido, constantes trepidações e outros elementos que comumente são considerados como prejudiciais à 'boa forma' do cinema. Nesse caso, porém, cumprem o papel de aumentar a veracidade da narrativa, uma vez que as marcas do processo de produção destes filmes estão todas ali, visíveis. É quase como se tratasse de um *making of*. A 'impressão de realidade' acontece na medida em que as imagens destes filmes se aproximam às imagens (principalmente videográficas) de registros amadores, televisivos, jornalísticos ou documentário. Na verdade, tais filmes pertencem a uma tendência de gênero e formato no cinema atual, uma vez que o modo de produção serve como atrativo ao grande público que quer se sentir mais próximo ao ocorrido e espera, nem que seja pelos minutos de projeção, acreditar que aquilo é (ou foi) 'real', ou melhor, que realmente aconteceu.



Fig. 09 – Filme: 'Bruxa de Blair'. Fotograma do filme. Direção e Roteiro: Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Duração: 88'. Ano: 1999. Fonte: http://www.wallpaperpimper.com/wallpaper/download-wallpaper-The_Blair_Witch_Project-size-1024x768-id-137921.htm. Acesso em 14/05/2011



São inegáveis as contribuições desta nova estética para a história do cinema, uma vez que estes filmes conseguem realizar um pouco das pretensões dos grandes cineastas durante os tempos, pois a câmera subjetiva faz o espectador sentir-se na própria cena.

O *voyeurismo* está presente em inúmeras produções cinematográficas, ocupando um posto importante como temática e gênero, dos primórdios da linguagem até os dias atuais. Machado (2008) afirma que o início do cinema esteve repleto de filmes focalizando *voyeurs* e sua atividade indiscreta. Filmes como *'Through the keyhole in the door'* (1900), *'Down the hotel corridor'* (1902), *'La fille de bain indiscrete'* (1902), *'A search for evidenc'e'* (1903), *'Un coup d'oeil par étage'* (1904), *'The inquisitive boots'* (1905), *'Peeping Tom in the dressing room'* (1905), e inúmeros outros, mostram pessoas percorrendo os corredores de um prédio ou de uma casa de banhos e aproveitando para espiar pelos buracos das fechaduras a intimidade dos condôminos ou dos banhistas.

Situações de *voyeurismo* já eram comuns em espetáculos de lanterna mágica e o cinema deu continuidade à tradição. O único 'filme' de animação que restou do 'Teatro Óptico' de Émile Reynaud, *'Autour d'une cabine'* (1893), já mostrava um galanteador trapalhão que espiava, por meio do buraco da fechadura de uma cabine de banho, uma bela jovem que lá entrou para se trocar.

Essa tradição jamais desapareceu inteiramente do cinema. Filmes modernos como *'Rear Window'* (Janela Indiscreta, 1954), *'Peeping Tom'* (A Tortura do Medo, 1960), *'Blow Up'* (Depois daquele beijo, 1966) e *'Krotki Film o Milosci'* (Não amarás, 1988), entre outros, "recuperam numa outra linguagem o tema do buraco da fechadura que é uma das chaves para a compreensão do próprio cinema como lugar da pulsão escópica" (Ibidem, p. 126).

Um filme clássico do cinema erótico, realizado em 1972, *'Behind the Green Door'* ('Atrás da Porta Verde'), não é necessariamente um filme *voyeur* tal qual os exemplos do início do cinema. O *voyeurismo* acontece na medida em que a curiosidade do espectador é constantemente ativada para descobrir o que há por trás da porta verde. A personagem Gloria Saunders, vivida por Marilyn Chambers, é raptada e levada para o misterioso ambiente situado atrás de uma *green door* (figuras 10 e 11). A própria porta verde torna-se um objeto de intenso desejo escópico, não apenas por parte do espectador, louco para saciar sua curiosidade, mas também por outros personagens que estão inseridos no ambiente, curiosos



para desvelar os mistérios do local. Por trás da porta verde há um clube privado, onde acontecem apresentações e jogos eróticos. Os frequentadores são *voyeurs* que se deliciam com shows sensuais e também bizarros. Glória, uma pacata e bela jovem, é forçada a se tornar objeto de desejo neste clube, sendo obrigada a participar no palco de uma orgia sexual, onde, aos poucos, ela não vê outra saída a não ser se deixar levar pela experiência.



Figs. 10 e 11 – Frames de cenas do filme ‘*Behind the Green Door*’. Direção: Artie & Jim Mitchell. Duração: 72’. Ano: 1972. Fonte: <http://www.dvdclassik.com/Critiques/derriere-porte-verte-dvd.htm>. Acesso em 04/04/2011.

Para Aumont (1993), a sexualidade tem um papel importante no entendimento do *voyeurismo* no jogo espectador/imagem. Neste jogo temos um sujeito masculino *voyeur* por estrutura e um sujeito feminino dividido entre o *voyeurismo* e a ‘situação-de-ser-visto’ (segundo a expressão de Laura Mulvey²⁷), ou entre a mulher como imagem e o homem como portador do olhar.

[...] é o portador do olhar do espectador, que neutraliza o perigo potencial que a imagem da mulher detém, como espetáculo visando cristalizar o fluxo da ação para provocar a contemplação erótica. Para Mulvey, disso resulta, no filme narrativo clássico, uma contradição fundamental entre o mecanismo sem restrição do *voyeurismo* (perversão vinculada à exacerbação da pulsão escópica) e o mecanismo das identificações. [...] Se a imagem é feita para ser olhada, para satisfazer (parcialmente) a pulsão escópica deve proporcionar um prazer de tipo particular (Ibidem, p. 126,127).

²⁷ Laura Mulvey (1941 -) é uma crítica cinematográfica e feminista britânica.



Freud (1996b) expõe que a impressão visual é o caminho mais freqüente pela qual se desperta a excitação libidinosa. Para ele, a progressiva ocultação do corpo advinda com a civilização mantém desperta a curiosidade sexual, que procura sempre a revelação das partes ocultas. Esta pulsão escópica pode ser desviada ('sublimada') para a arte, caso se consiga afastar o interesse dos genitais e voltá-lo para a forma do corpo como um todo, como é abordado por Soulages (2010) a respeito da fotografia erótica. Segundo o autor, este tipo de fotografia pretende ser a prova de uma ação real que merece ser olhada. Ao serem vendidas e compradas, essas fotografias fazem o cliente acreditar que sua imaginação ou sua lembrança é inferior à fotografia testemunha, que serve ao gosto dos *voyeurs*. Desta forma, "exibicionismo e *voyeurismo* se combinam e podem ser mais bem eternizados do que com o espelho, mais bem eternizados do que com a memória, com a prova digna de um detetive, de um policial ou de um superego" (Ibidem, p. 23).

'Sexo, Mentiras e Videotape' ('*Sex, Lies and Videotape*'), de Steven Sonderbergh, produzido em 1989, filme referência para toda uma geração de cineastas independentes, surge como outro exemplo que utiliza o *voyeurismo* relacionando-o ao erotismo. Neste filme, o *voyeurismo* é o próprio tema central, apresentado na forma de fetiche sexual de um sujeito que entra abruptamente na vida de um casal em crise amorosa. Logo, este sujeito estranho envolve todos os demais, do casal em crise à sexy cunhada, em seu projeto pessoal que consiste em filmar mulheres falando sobre suas experiências sexuais. O curioso, é que este personagem, um sujeito estranho e introvertido, consegue sucesso em seu jogo *voyeurista*. Sem muito esforço consegue depoimentos de todos os tipos de mulheres, das mais conservadoras às mais liberais, que se entregam ao seu jogo.

Um outro filme, um dos primeiros a refletir criticamente sobre o *voyeurismo*, a vigilância e sobre a proliferação dos *Reality Shows* na contemporaneidade foi o 'Show de Truman' ('*The Truman Show*'), de 1998 com direção de Peter Weir, estrelando Jim Carrey no papel principal. Clemente (2008) relata que este filme conta a história de Truman Burbank (figura 12), um personagem real num mundo falso, no qual toda a realidade conhecida por ele é artificial, desde o aspecto natural do ambiente, o mar, o sol, a lua, às relações sociais, pais, amigos, esposa, criada por um diretor de um programa de TV para ser exibida em todo o mundo como um programa de puro entretenimento.



A equipe do programa esconde toda a verdade de Truman, deixando-o acreditar que aquela era sua vida, que aquele era o 'mundo real'. No filme o personagem tem sua vida dirigida tal como em uma ficção, o diretor controla sua vida em todos os aspectos: sentimentais, familiares e mesmo psicológico.

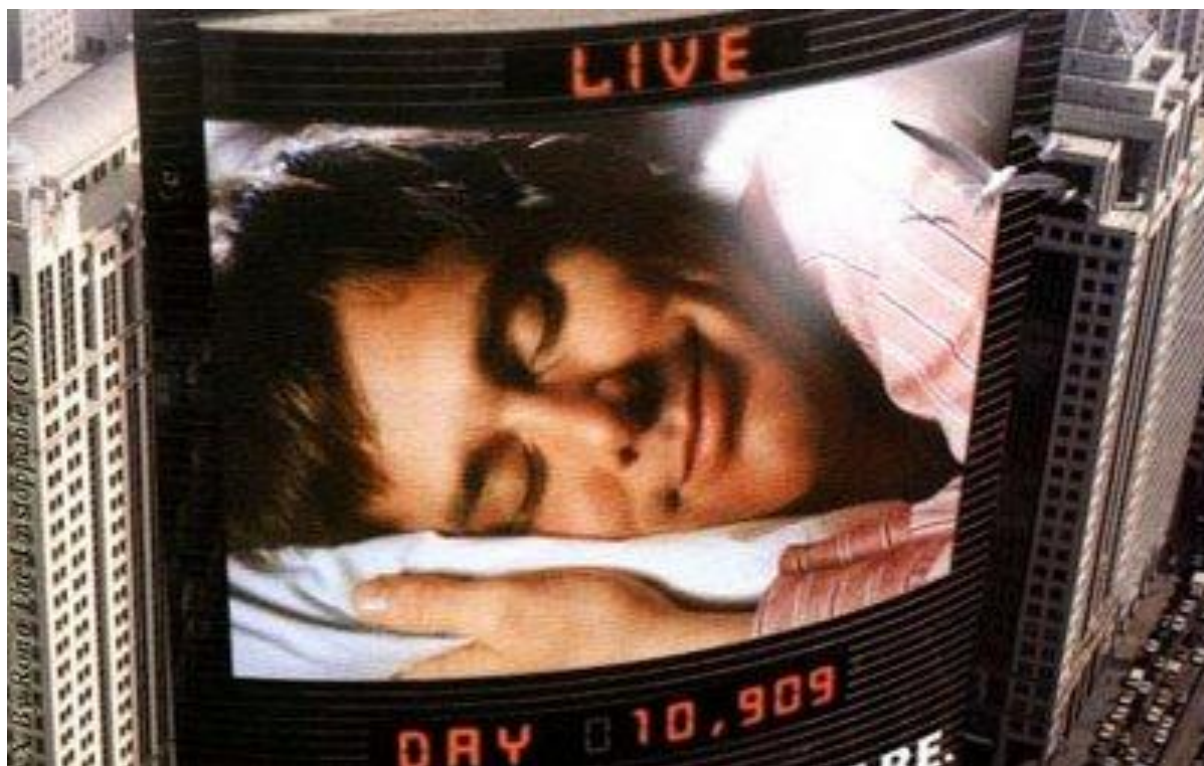


Fig. 12 – Imagem promocional do filme 'Show de Truman'. Direção: Peter Weir. Duração: 102'. Ano: 1998. Fonte: http://www.eusoqueriaumcafe.com/2009_06_01_archive.html. Acesso em 06/10/2011.

A maior responsável pelo grande desenvolvimento do apego ao caráter documental e ao *voyeurismo* nas produções audiovisuais talvez seja a TV. A televisão, segundo Kilpp (2008) é a mídia mais *voyeurista* de todas, sendo também a que mais dissimula o seu próprio olhar. “Muitas vezes criticada pelo que nos oferece a ver, ela responde da mesma forma: queres olhar? Pois bem, veja então isso! Neste olhar escópico televisual subjazem a todo instante a programação em fluxo” (Kilpp, 2008, p. 27).

São conhecidos pelos nomes de 'pegadinhas', 'videocassetadas' ou 'câmera escondida', as releituras do clássico '*Candid Camera*'. Originalmente um programa de TV americano sob o comando de Allen Funt e levado ao ar pela primeira vez em 1948. Neste programa, 'pessoas comuns' são filmadas por câmeras escondidas, em situações humorísticas provocadas pela própria equipe de TV. Colocado na situação



de *voyeurismo*, “o público americano se divertiu durante várias décadas com o vexame alheio.” (MACHADO, 1996, p. 227). Os apresentadores brasileiros Silvio Santos, Fausto Silva, entre vários outros, utilizam há tempos o mesmo recurso de câmeras ocultas.

Atualmente, portais de vídeo da *internet*, como o *Youtube*, assumem a função escópica, pois ultrapassam um estado apenas *voyeurista* e apresentam vídeos que explicitam cenas da intimidade ao grande público. Estas produções ocupam um posto entre os vídeos mais acessados (visualizados) no momento.

A contemporaneidade une o *voyeurismo* à vigilância, o escópico ao panóptico. Assim o ‘ver para crer’ se torna o mais grandioso dos espetáculos modernos e mesmo aquilo que se crê não precisa necessariamente ser verídico. O que importa é estar ali atestado. Assim, a TV torna-se seu palco.

Porém, de todos os espetáculos televisivos da pós-modernidade, o *Reality Show* apresenta-se como um ‘formato televisivo escópico’ por excelência. Eles começaram a se tornar um fenômeno da mídia de massa a partir da segunda metade da década de 1990. Nestes programas os tele-espectadores podem acompanhar o dia-a-dia de participantes que mostram toda sua intimidade na tela. Não se trata de construir uma ficção e apresentá-la como verdade. É o próprio mundo real apresentado na TV, muito embora seja inegável que se desconheça os mecanismos de manipulação e marketing que distorcem os fatos verídicos.

Segundo Foucault (2010, p. 193), o panóptico pode ser considerado “um zoológico real; [onde] o animal é substituído pelo homem, a distribuição individual pelo grupamento específico e o rei pela maquinaria de um poder furtivo”. Os homens pós-modernos são então os vigias da torre panóptica ou os espectadores de um zoológico humano? Não seriam os *Reality Shows* um exemplo midiático e consumista de um panóptico ideal? No caso do *Reality Show*, eles podem ser ambos. O panóptico também pode ser “um local privilegiado para tornar possível a experiência com homens, e para analisar com toda a certeza as transformações que se pode obter neles” (Ibidem, p. 193). Desta forma, alguns teóricos também associam o *Reality Show* a um grande laboratório de experiências psico-sociais. Segundo esta premissa, é possível afirmar que no ‘panoptismo *Reality*’ o homem passa da condição de observador de um zoológico e adentra uma gaiola repleta de cobaias vivas. Para Kilpp eles se relacionam à “noção de sociedade escópica de



Quinet” (2008, p.119) que conjuga a sociedade do espetáculo de Debord e a sociedade disciplinar de Foucault. Kilpp explica que

na verdade, eles são parte de um fenômeno de massas surgido no rastro do culto (e também do declínio) do estrelato de políticos, de artistas e de homens públicos em geral, fenômeno que, na atual fase das mídias, aparece com a crescente exposição de homens e mulheres comuns, aos quais, até então, se concedia apenas os famosos ‘quinze minutos de fama’. (Ibidem, p. 8)

Machado aponta como a série de TV ‘*An American Family*’ (figura 13) de 1972 (considerado um dos primeiros *Realities Shows* com uma família de verdade, observada minuciosamente em sua privacidade) se mostrou menos como um documentário, do que sobre o que acontece “quando um grupo de pessoas é submetido sistematicamente, ininterruptamente, até mesmo na sua intimidade mais secreta, ao olhar *voyeurista* de câmeras eletrônicas que o colocam em conexão com vinte milhões de *peeping tonts* espalhados por todo um país” (1996, p.227).



Fig. 13 – Família Loud no programa ‘*An American Family*’. *Reality Show* pioneiro produzido pela rede estatal americana PBS. Ano: 1972. Fonte: <http://videodroma.blogspot.com>. Acesso em 05/04/2011.



Esta série, Machado diz:

[...] deu nascimento àquilo que Jean Baudrillard chama de *TV-vérité* [...] Com a generalização da técnica para programas de outra natureza, o telejornalismo acabou por se revelar o 'gênero' por excelência da câmera cândida, a ponto de seus achados de espionagem e bisbilhotice serem saudados como 'furos' de reportagens. O assim chamado jornalismo investigativo, aliás, se confunde cada vez mais com a investigação policial propriamente dita, a ponto de realizar, muitas vezes, o sonho benthamiano de uma sociedade autovigiada. (Ibidem, p. 227)

Na TV nacional, os programas de *Reality Show* mais conhecidos até hoje foram o '*Big Brother Brasil*', apresentado há 10 anos pela Rede Globo, e a '*Casa dos Artistas*', grande sucesso do SBT, com apenas três edições. O primeiro, da Globo, compõe uma franquia internacional de origem Holandesa, no canal Endemol. Este programa 'pegou emprestado' seu nome do conhecido personagem do romance já mencionado, '*1984*' de George Orwell. Segundo Kilpp (2008), o BBB é um programa mais vigilante e mais *reality*, enquanto a Casa é um programa mais *voyeur*, mais espetacular e mais *show*. A TV brasileira oferece, atualmente, uma grande quantidade de outros programas deste tipo, com destaque ao recente '*A Fazenda*' exibido pela TV Record.

Há olhos e olhares explicitados nos programas televisivos dos *reality shows*, assim como há, também explícitos, buracos de fechadura, câmeras de TV e monitores de vídeo, numa aparente simetria enunciativa entre eles. Estão todos associados ao *voyeurismo* televisivo, sendo uns mais que os outros, devendo ser distinguidos (Ibidem, p. 24).

Com os *Reality Shows* e com o advento da internet, a partir dos sites de relacionamento, das redes sociais e do sexo virtual, Carvalho (2011, p. 130), menciona que hoje o exibicionismo acabou se impondo ao *voyeurismo*, pois

o fetiche da autoexposição e do narcisismo foi amplificado para dimensões mundiais. [...] Os *reality shows* (onde os participantes não só consentem em exibir uma pretensa intimidade ou privacidade, mas são selecionados, 'contratados', para isso) confirmam essa hegemonia. [...] Não pode haver flagrante onde tudo é consentimento. É um mundo mais próximo da simulação da pornografia, onde já não há lugar nem para a privacidade nem para a transgressão. [...] Brincar de celebridade (autoplubicar-se, autoexibir-se autopromover-



se, essa redundância reflexiva) equivale a se vender, a encarnar a puta ou o pornógrafo, a expor as próprias fantasias em público, a deixar de ser sujeito para se tornar objeto.

Ainda sobre os *Reality Shows*, Kilpp (2008) aborda que as emissoras brasileiras insistem em enunciar estes programas como pertencentes ao gênero documental, creditados sempre às áreas de jornalismo das emissoras. O gênero documentário poderia, nesse caso, também oferecer ao espectador uma sensação ou uma experiência *voyeurista*?

O catálogo da mostra *O Visível e o Invisível* (2008) menciona que o cineasta John Grierson, em 1926, usou a palavra ‘documentário’ pela primeira vez para distinguir este gênero cinematográfico de outros filmes, que, segundo o cineasta, eram baseados em ‘matérias naturais’, tais como filmes de viagens e jornais cinematográficos, como os feitos pelos irmãos Lumière e por Robert Flaherty.

Estes filmes estão próximos às produções conhecidas como registros, ou simplesmente, às produções jornalísticas ou amadoras. Grierson, conhecido como o pai do documentário, dizia que estes filmes correspondiam a um tratamento criativo da realidade. Esta declaração ainda permanece válida, mesmo quando a “ideia de ‘realidade’ está sob escrutínio.” (Ibidem, 2008, p. 11)

Partindo para outra mídia, hoje uma quantidade considerável de *videomakers* encontra grande facilidade para produzir e disseminar seus vídeos por todo o mundo. A internet, por meio de vários mecanismos de divulgação, permite que produções e registros em vídeos sejam facilmente introduzidos na plataforma e assistidos por milhares de pessoas em todo o mundo. São produtores de vídeos da chamada geração *Youtube*²⁸. Devido aos baixos custos dos recursos de produção de vídeo, muitos amadores podem se aventurar no meio, seja por meio de registros de situações banais ou até produções mais complexas ou artísticas. Existem inúmeros outros portais e meios de divulgar vídeos na rede, mas o *Youtube* continua sendo referência.

²⁸ O *Youtube* é um portal de vídeo surgido em 2005. Ainda hoje, é o mais conhecido entre os portais para postagem de vídeo na *internet*. Ele permite a inserção de vídeos diversos (caseiros, publicitários, institucionais, jornalísticos, artísticos, entre outros), com muita facilidade na rede. Atualmente, centenas de novos vídeos são postados diariamente no portal, contando com milhares de acessos e visualizações de internautas. Os vídeos que compõem esta pesquisa poética e os ensaios realizados podem ser acessados no *Youtube* através do canal de Aldo Pedrosa, no link: <http://www.youtube.com/user/aldoluispedrosa>



Para Bambozzi (2010), há uma produção doméstica atual em vídeo considerada por alguns como uma espécie de ‘artesanato digital’²⁹. São trabalhos distintos da formalidade ou compromissos com uma produção mais comercial, na medida que flertam com uma linguagem vernacular disseminada em escala global, ao mesmo tempo que se articulam diante das facilidades de indexação, interação e mesmo reedição do mundo digital, disponíveis pelos canais como o *Youtube*, principalmente, e também em outros como *Vimeo* ou *Blinkx*.

A TV, principalmente com o *Reality Show* e o telejornalismo investigativo, o gênero documental no cinema e no vídeo, e a chamada Geração Youtube, contaminaram e também serviram de inspiração e crítica poética para vários artistas contemporâneos, principalmente para os videoartistas.

Martin (2006) apresenta que a partir dos anos 1980 vários artistas começaram a se interessar por produções que dialogassem com a estética dos registros e do documentário. Estas produções se caracterizaram por um estilo documental, próximo à ‘realidade’, integrando com meios videográficos de expressão artística, ou seja, com a estética experimental da videoarte. Em uma entrevista, o artista Gitte Villesen disse a seguinte frase a respeito de sua produção: “Eu quero que a linha entre a arte e o documentário, ficção e realidade, se dilua” (Ibidem, p. 24). Ainda nos anos 1970, “os artistas se aproximam progressivamente das formas e dos gêneros de cultura popular e de massa, revestindo-se com estratégias modernistas e/ou vanguardistas” (O VISÍVEL..., 2008, p. 7).

A aproximação do vídeo com o cinema e com a TV foi inevitável, permitindo também a aproximação da videoarte com o gênero do documentário. Desta forma, fez, e ainda faz, parte da poética de uma significativa parcela de videoartistas a tentativa de encontrar o caminho que permita o diálogo entre a estética da videoarte com a estética do documentário. Estes artistas trabalham na tentativa de manter em suas produções a autenticidade e os aspectos que passem ao observador a impressão que aquela cena de fato existiu, que não se trata, necessariamente, de uma total ficção, ou seja, “no estilo documental, os artistas permanecem próximo dos acontecimentos em tempo real. Comentam um fragmento isolado da realidade utilizando intervenções técnicas [...]. Acrescentam estas modificações aos aspectos

²⁹ Termo cunhado por Richard Bardock e Pit Schultz em manifesto publicado na lista de discussões *Nettime* e multiplicado pela web, no endereço: <http://www.imaginaryfutures.net>



documentais da peça, sem destruírem a sensação total de autenticidade” (MARTIN, 2006, p. 25).

Significativos artistas contemporâneos nutrem-se de imagens documentais, ou falsamente documentais, para propor obras que questionam ou se valem da cultura permeada por *Reality Shows* e pelo *Youtube*.

Artistas como o uruguaio Martin Sastre, que utiliza elementos desconstrutivos em seus vídeos para remeter-nos a vídeos amadores, falsos *trailers* de cinema, falsos documentários, reportagens e programas de *Reality Show*, criticam e levam a reflexão acerca da indústria cultural e a atual globalização mundial.



Fig. 14 – Martin Sastre. *The E! True Hollywood Story*. Print da tela do site do artista. Duração: 2'17". Ano: 2000. Fonte: <http://www.martinsastre.com>. Acesso em 04/04/2011.

Na Trilogia Ibero-americana, conjunto de três vídeos em formato de curtas-metragens, produzidos entre 2001 e 2005 por Martin Sastre, o artista mostra o que aconteceria se a América Latina se unisse e, convertida em potência planetária, impusesse sua cultura e sua perspectiva ao resto do mundo. Os vídeos são



povoados por ícones pop ocidentais, de Matthew Barney a Tom Cruise, de Nancy Reagan a 'Hello Kitty', de Britney Spears aos 'Pokemons'. Os três episódios são conduzidos em uma estética de documentário/ficção pelo próprio Sastre, no papel do artista periférico que procura, encontra e desafia seu lugar no circuito internacional da arte. Em outra obra '*The E! True Hollywood Story*' (figura 14), Sastre se auto-intitula artista-celebridade, e realiza um falso documentário dedicado a ele mesmo, nos moldes de um famoso programa americano.

Em *Fishtank* (Aquário), obra do britânico Richard Billingham de 1998, o artista se inspira nos formatos de *Reality-TV* como proposição poética. Segundo Martin (2006), Billingham gravou em vídeo o dia-a-dia da sua família durante três anos, que retratou além de seu cotidiano, também seu pai alcoólatra, sua corpulenta mãe e seu irmão desempregado. Esta produção transmitida pela BBC em dezembro de 1998 mostrava, a princípio, "uma família desesperada, vivendo juntos em contato íntimo [...] O público sentiu-se embaraçadamente tocado e atraído *voyeuristicamente*" (Ibidem, p. 9).

O artista colombiano Miguel Ángel Rojas, produziu nos anos 1970 a obra "*Faenza*", obra apresentada na última (29ª) Bienal de Artes de São Paulo. Nela, uma série de fotos de encontros amorosos de homossexuais, feita de forma clandestina em um cinema decadente no centro de Bogotá, é apresentada ao público. Suas imagens são pouco definidas, resultado da precária captação realizada por meio de uma câmera escondida e com baixa iluminação, revelando a clandestinidade de tal situação à época, em um jogo *voyeur*.

O fotógrafo japonês Kohei Yoshiyuki, entre os anos de 1971 e 1979, fotografou o que acontecia na noite de três parques de Tóquio, utilizando-se de uma câmera fotográfica com filme especial e flash infravermelho que permitia que as pessoas não percebessem que estavam sendo fotografadas. Segundo Carvalho (2011), uma exposição ocorrida em 2007 em Nova York mostrou ao público as quase desconhecidas imagens *voyeuristas* realizadas por este fotógrafo há quatro décadas. "As fotos mais perturbadoras expõem casais heterossexuais entrelaçados em encontros furtivos, jogados na grama ou atrás de arbustos, enquanto uma matilha de *voyeurs* os espreita e cerca" (Ibidem, p.122). E destes encontros decorrem as mais interessantes imagens quando os *voyeurs* deixam de ser apenas observadores ocultos e em vários momentos tocam suas vítimas, participando assim ativamente do jogo erótico. Os casais, em sua maioria, não apenas sabem que



estão sendo observados, como também se deixam tocar pelos que ali espreitam. Desta forma, o jogo então se inverte: o *voyeurismo* dá lugar ao exibicionismo explícito.

Na exposição em que estas fotografias foram mostradas pela primeira vez, em Tóquio no ano de 1979, Yoshiyuki as exibiu no escuro e em tamanho real. Os espectadores recebiam lanternas, para que, desta forma, a experiência do voyeur pudesse se repetir. “Queria que o espectador examinasse as fotos de perto, reconhecendo os corpos por partes, como os voyeurs retratados nas fotos, cercando as vítimas” (Ibidem, p. 123). A partir desta exposição, Carvalho faz uma leitura do mundo contemporâneo que se apresenta impregnado pelo escopofilia e por uma vigilância consentida e massificada. Realidade exposta no exibicionismo explícito em rede, principalmente através da TV e da internet, que resultam, entre outras coisas, na perda da individualidade. Para ele

não deixa de ser irônico que o sexo virtual (típico desse mundo) torne mais arriscado e mais obsceno mostrar o rosto (e os olhos) do que o próprio sexo. Mostrar o rosto aí significa entregar ao público (ao olhar do outro) o pouco que resta de individualidade sob o controle privado (do sujeito) num mundo de exibição generalizada, mas também, paradoxalmente, restabelecer o flagrante (ainda que pela contradição em termos de um flagrante deliberado) onde já não é possível nenhum flagrante. Revelar o olhar é a única transgressão (suicida, talvez) que resta quando tudo foi posto à vista. É romper com a passividade cega de ser visto para poder voltar a ver. (Ibidem, p. 130)

Quando uma cena do cotidiano é levada para dentro de uma galeria de arte, e serve de deleite à ‘pulsão escópica’ do observador, ela não apenas oferece uma janela para o mundo ou simplesmente simula ou copia o real. Há um deslocamento poético do observador na medida em que ele ultrapassa o portal de espaço-tempo criado pela produção. O observador se transporta para outro local e espia a banalidade do cotidiano. Ocorre aí a desconstrução dos signos de mero registro da imagem. A desconstrução poética da cena do cotidiano, ali exposta, ocorre na medida em que aquela imagem já não é mais tão banal e suscita inquietações e interpretações.



PARTE 2.3

PANOPTISMO

“O olhar [...] não é somente perceber, mas ‘prestar atenção’, ‘considerar’: a etimologia nos lembra a derivação de ‘guardar’, no sentido de velar, de estar em guarda: o olhar me protege do mundo” (ASSOUN, 1999, p. 36). O ‘olhar eletrônico’ do vídeo é parte da vida de praticamente toda a população mundial. As câmeras captam e ‘guardam’ cenas que transitam entre a banalidade e o espetáculo a todo o momento.

Estes ‘olhos’ da pós-modernidade estão nas ruas, nos satélites, aeroportos, supermercados, *shoppings*, lojas, condomínios, estacionamentos, empresas, indústrias. Mesmo os mais simples estabelecimentos comerciais e, inclusive, religiosos, contam com modernos sistemas de segurança em vídeo. Isso sem falar das *webcams*, câmeras de celulares e demais dispositivos móveis, máquinas fotográficas e, é claro, as câmeras de vídeo – todas prontas para flagrar qualquer acontecimento e tê-lo, e talvez exibi-lo, antes de todo mundo.

Foucault (2010) aborda que Jeremy Bentham no ato de criação dos sistemas panópticos de coerção e vigilância maravilhava-se pelo fato de novas instituições (panópticas) serem significativamente mais ‘leves’ que os antigos sistemas de controles. Não há mais grades, correntes e fechaduras pesadas. Assim como os atuais sistemas de vigilância os fazem, o poder do controle passa para o outro lado. Os sujeitos são submetidos a um campo de visibilidade e sabem disto. Permitem que as limitações e o controle atuem sobre si mesmo espontaneamente, inscrevendo “em si a relação de poder na qual ele desempenha simultaneamente os dois papéis; torna-se o princípio de sua própria sujeição” (Ibidem, p. 192). O panóptico gera um “sentimento de onisciência invisível, capaz de produzir um novo modo de obter poder sobre a mente” (HEMMENT, 2010, p. 50). Em suma, acostumados a ser controlados e constantemente vigiados por sistemas ocultos ou expostos, os sujeitos se regulam ‘por conta própria’, crendo que o vigia da torre está sempre ali, incansavelmente presente.

Assim como os personagens de 1984, que se sabiam visíveis aos olhos do *Big Brother* por meio das ‘tele-telas’ sempre onipresentes, a auto-regulação de certa forma concretiza o ideal cristão de fazer seus fiéis crerem que estão sempre visíveis



aos olhos de Deus, onividente e onipresente. O sentimento de vigilância constante produz também um estado *voyeurista/exibicionista* ininterrupto. Lacan (1985b) chama nosso mundo de *onivoyeur*, em uma alusão à onividência. Este *onivoyeurismo* de Lacan reforça o panoptismo contemporâneo, pois segundo o autor ele se desdobra, por exemplo, “na satisfação de uma mulher em se saber olhada, com a condição de que não se mostre isto a ela” (Ibidem, p. 76). Não é preciso saber que estamos sendo olhados para se ter certeza disso. A satisfação exibicionista (escopofilia passiva) pode se dar pelo simples fato de ter algo a mostrar (como uma roupa sensualmente decotada, para continuar no exemplo de Lacan), mesmo que não haja ninguém para olhar.

Os sistemas audiovisuais implantados em hotéis são um exemplo inusitado de tal estado de coisas. Circuitos fechados de televisão são largamente utilizados em hotéis como recursos de estimulação erótica. Segundo Machado (1996), os amantes se colocam no campo de visão da câmera e, enquanto se acariciam, contemplam-se na tela do monitor. Neste ponto o *voyeur* e o vigia tornam-se um só. Há casais que já não conseguem mais sentir atração sexual se não puderem contemplar-se, ao mesmo tempo, numa tela de TV. O circuito fechado se converte em um verdadeiro sistema de vigilância, por meio do qual a administração do motel controla o que se passa dentro de cada quarto. Em muitos casos, as próprias cenas dos amantes são gravadas e utilizadas no próprio estabelecimento para a estimulação de outros amantes. O que pode surpreender é que, por vezes, os amantes sabem destas gravações, mas nem por isso se inibem diante das câmeras, pelo contrário, a eventualidade de serem vigiados dá um sabor de emoção à aventura.

Freud (1996a) já previa, no começo do século, a reversão da pulsão do olhar no seu oposto, a pulsão de sentir-se olhado. Isso significava na linguagem das perversões, que *voyeurismo* e exibicionismo eram duas faces de uma mesma moeda. Para Lacan (1985a) o voyeurismo/exibicionismo são pulsões que têm sua fonte no órgão olho, mas o olho não é seu objeto.

A finalidade ativa (olhar), é substituída pela finalidade passiva (ser olhado). [...] A essência do processo é, assim, a mudança do objeto, ao passo que a finalidade permanece inalterada. [...] a transformação da atividade em passividade convergem ou coincidem. (FREUD, 1996a, p. 132)



Machado (1996) relata que as câmeras de vigilância se distribuem (hoje, ainda mais intensamente) como uma rede sobre a paisagem social, ocupando todos os espaços, submetendo-os ao seu poder de invasão branca, à sua penetração invisível e indolor.

O que há algumas décadas poderia parecer ficção científica ou realidade apenas dos países de primeiro mundo com grande desenvolvimento tecnológico, se transformou em cena corriqueira e não causa mais nenhum espanto. Totalmente acostumados com as câmeras ocultas ou visíveis em instituições diversas, não há espanto, nem mesmo nos exaltação, com sua presença. Arlindo Machado há 15 anos já apontava tal realidade com certo entusiasmo crítico ou preocupação, pois a novidade remetia à instauração de uma realidade 'orwelliana'. Mas, além das já comuns câmeras em estabelecimentos que deixam claro a presença deste dispositivo com a frase: 'Sorria, você está sendo filmado!', a presença da vigilância e do controle transcende seu uso mais restrito e se amplia consideravelmente.

Várias cidades brasileiras contam com modernos sistemas de videomonitoramento ligados às Secretarias de Segurança Pública, à Polícia Militar ou Civil. Para garantir a segurança, principalmente em regiões de alto índice de criminalidade, estas câmeras contam com recursos que permitem a geração de imagens em alta definição, com área de captação que pode chegar um raio de um quilômetro de distância. Além disto elas podem girar em 360° sobre seu eixo, o que permite aos operadores (vigilantes, em sua maioria policiais em cabines de controles) poderem ter uma visão completa da cena vigiada.

Mais uma vez, a popularização da videovigilância não é exclusividade das grandes metrópoles nacionais, no caso do Brasil. Em Minas Gerais existem cinco cidades interioranas³⁰ que contam com o sistema de videomonitoramento, além da capital Belo Horizonte³¹. Outras doze cidades já estão em fase de implantação do sistema. Chamado de 'Olho Vivo', o sistema de vigilância mineiro com iniciativa do governo de estado³², com foco na redução da criminalidade, completa uma década

³⁰ De acordo com a SEDS (Secretaria de Estado de Defesa Social) de Minas Gerais, o programa 'Olho Vivo' está implantado e em funcionamento nos municípios do interior do estado: Montes Claros, Uberlândia, Itabira, Sete Lagoas e Viçosa.

³¹ Na grande Belo Horizonte o programa existe nas regiões do hiper-centro, Barro Preto, Savassi e Praça da Liberdade e conta com um total de 155 câmeras espalhadas por estas regiões.

³² Hoje uma política pública fundada na Lei Estadual nº 15.435, de 11 de janeiro de 2005, que disciplina a utilização de câmeras de vídeo para fins de segurança.



no próximo ano. Tal nome para o referido programa nos remete ao vigia da torre panóptica, como o portador do ‘olho que nunca dorme’ (ou ‘nunca morre’), que está sempre na vigília para inibir seus vigiados a cometerem qualquer delito. Traz também uma gama de significados que remetem ao olhar escópico, uma vez que o ‘olho vivaz’ é aquele sempre preparado, ativo, certo para o ‘bote’. Olhos que cumprem seu papel de permitir o autocontrole e a autoregulação dos indivíduos observados, neste caso os criminosos, que inibidos diante do sistema onividente cessam suas atividades marginais. Como confirma Santos (2008, p. 8) ao dizer que, de acordo com a Polícia Militar de Minas Gerais, o programa “permitiu uma redução de 43% nos índices de criminalidade violenta nas regiões monitoradas.”

Segundo a SEDS de Minas Gerais (2011), o programa ‘Olho Vivo’:

consiste no videomonitoramento de imagens geradas por câmeras estrategicamente distribuídas em regiões com altos registros de ocorrências de criminalidade contra o patrimônio. Constitui-se uma ferramenta importante para a prevenção e repressão deste tipo de criminalidade nas áreas instaladas.



Fig. 15 – Câmera de videomonitoramento do Programa ‘Olho Vivo’, instalada no centro da cidade de Uberlândia/MG. Fonte: http://visoesdeumpm.blogspot.com/2007_07_08_archive.html

O serviço funciona intermitentemente, e qualquer pessoa pode acioná-lo ligando para a polícia militar. No caso de infrações e qualquer delito, os policiais podem intervir rapidamente ou buscar nas imagens dados que auxiliem em inquéritos e possíveis buscas, prisões e apreensões de infratores.



O sistema de videomonitoramento 'Olho Vivo' se encontra em funcionamento na cidade de Uberlândia e está em fase de implantação em Uberaba³³. Composto por um total de 72 câmeras instaladas em pontos críticos da cidade (figura 15) denominados, de ZQC (Zonas Quentes de Criminalidade), o programa custou à cidade de Uberlândia um total de R\$ 6 milhões e foi financiado pelos governos do estado e do município e pela iniciativa privada. (GUERRA, 2011).

Este autor afirma que até 2007, Uberlândia ocupava a terceira posição na escala das cidades mineiras com maior índice de criminalidade, no entanto, de acordo com Corrêa,

(...) o sistema Olho Vivo de vídeo-monitoramento reduziu em 50% os crimes nas áreas controladas de Uberlândia. Os dados divulgados pela Polícia Militar mostram que em todo o mês de julho de 2008 foram registradas 81 ocorrências de crimes, e no mesmo período de 2007 haviam sido registradas 164 ocorrências. Isso mostra a eficácia de tal estratégia realizada a partir de 72 câmeras instaladas na região central da cidade. (2008, apud Santos, 2008, p. 7)



Fig. 16 – Cabine de controle do sistema de videomonitoramento do Programa 'Olho Vivo' em Uberlândia/MG. Fonte: https://www.seds.mg.gov.br/index.php?option=com_easygallery&act=photos&cid=30&Itemid=91

³³ Uberlândia é o local onde desenvolvo minha pesquisa como aluno do mestrado. Eu resido e desenvolvo meu trabalho poético na cidade de Uberaba, local onde foram captadas todas as imagens para meus vídeos.



Em Uberaba, pretende-se instalar 56 câmeras, também nos pontos de maiores índices de violência. A proposta inicial seria que a implantação do sistema ocorresse o fim deste ano na cidade, mas de acordo com fontes³⁴ diretamente envolvidas na execução do programa, sua conclusão será adiada para 2012.

A videovigilância no contexto público e urbano não acontece apenas para evitar a criminalidade. Já estamos familiarizados também com os conhecidos radares de trânsito, também apelidados de 'pardais'. Realidade em praticamente toda a cidade de médio a grande porte no país, os radares têm como fim monitorar o respeito à velocidade máxima estabelecida e ao cumprimento das paradas nos sinais de trânsito.

Este sistema conta com diversos aparelhos³⁵ que também operam 24 horas por dia, sem que tenham a necessidade de que um operador faça o acompanhamento. Quando uma infração é cometida, o aparelho capta a imagem do veículo, sempre com sua placa visível, por meio de uma fotografia digital, agregando ao arquivo outras informações como data, hora e local da infração. O arquivo é gravado em base magnética e recolhido regularmente por profissionais. Neste caso, o 'olho eletrônico' do 'vigilante digital' está sempre atento, para vigiar, delatar e punir.

A onipresença das câmeras vigilantes foi alvo de várias poéticas contemporâneas. Há quase três décadas, o artista tcheco radicado em Berlim, Michael Klier, já tratava questões sobre este estado de coisas com sua obra videográfica '*Der Riese*' ('O Gigante'). Ele conseguiu acesso às salas de controle de sistemas de vigilância espalhados pela Alemanha (figura 17) e editou uma colagem de cenas aleatórias obtidas pelos 'olhos mecânicos espiões', de modo a configurar, nas palavras do próprio realizador "o momento em que o ordinário e o banal do funcionamento desses sistemas transfiguram-se em imagens assombrosas de um pesadelo" (KRAMER e KLIER, 1987, p. 29 apud MACHADO, 1996, p. 221). Para a produção, o artista utilizou:

registros do dispositivo de controle de trânsito de Hamburgo, do sistema de vigilância de uma empresa de carros blindados para o

³⁴ Pessoas envolvidas no projeto de viabilização do programa 'Olho Vivo', que trabalham na Prefeitura Municipal de Uberaba e na CEMIG (Companhia Energética de Minas Gerais) da cidade, apontaram questões políticas relativas à liberação de recursos por parte do governo do estado, que podem estar corroborando com o adiamento da instalação do programa.

³⁵ De acordo com a empresa Perkons (2011), os dispositivos mais comuns são: o 'Lince' e o 'Radar Fixo' para registro de velocidade, a 'Lombada Eletrônica' que força a redução de velocidade e a registra, e os 'Sensores de Sinal' que registram ultrapassagens ao 'sinal vermelho' e veículos parados sobre a faixa de pedestre.



transporte de numerário em Frankfurt, ou de uma loja de departamentos em Berlim, ou ainda de um *peep show* na mesma localidade, além do aparato de segurança de uma parada militar no lado oriental da cidade, tudo isso é alinhavado com outras imagens, mais emblemáticas ou de função coercitiva menos evidente, como aquelas sintetizadas numa máquina de retrato falado da polícia de Dusseldorf, num simulador de pilotagem de tanque de guerra em Ulm, ou obtidas de uma câmera oculta numa sessão de psiquiatria legista e até mesmo de dispositivos de penetração em nosso mundo interior, como os gráficos de eletroencefalograma. (MACHADO, 1996, p. 221)



Fig. 17 – Michael Klier. ‘Der Riese’ (‘O Gigante’). *Frame* do video. Duração: 82’. Ano: 1983. Fonte: <http://www.tvspielfilm.de/kino/filmarchiv/film/der-riese,1327770,ApplicationMovie.html>. Acesso em 17/10/2011.

Este trabalho já apresentava grande preocupação com o estado de vigilância profetizado por Orwell na primeira metade do século passado. No entanto, diferente da sociedade centralizada em um poder autoritário, como no caso do *Big Brother* de Orwell, a contemporaneidade é mais próxima ao panóptico, pois ela se baseia na autoregulação dos indivíduos, a partir da sensação de vigilância constante.

Para Machado (1996), a fantasia de vivermos em uma sociedade centralizada pela autoridade de um *Big Brother* é ultrapassada, então, pelo modelo benthamiano



de sociedade, “baseado numa coerção imaginária, ficção de policiamento cultivada pela proliferação inexorável das máquinas de vigiar.” (Ibidem, p. 224). Bambozzi (2010) também afirma que mais de cinquenta anos depois da publicação do livro 1984 de George Orwell, a metáfora do *Big Brother* ainda predomina na cultura popular para descrever sociedades de vigilância. Como dissemos, na obra de Orwell, a sociedade era dominada pelo Estado centralizador, hoje o controle social se dá por meio do consumismo descentralizado. Na sociedade contemporânea, a vigilância ocorre, na maioria das vezes, em situações consensuais das quais o indivíduo deseja participar, em grande parte por meio do consumo. Como resultado, as pessoas submetem-se a algum tipo de sistema de vigilância controlado comercialmente.

No contexto de uma cultura sem fio, Bambozzi (2010) aponta que a partir do momento que as redes ganharam capilaridade, elas tornam-se potencialmente mais distribuídas e tiveram seu alcance multiplicado, o que implica diretamente em formas alternativas de produzir e circular textos, imagens e sons, coexistindo com métodos de vigilância cada vez mais intrusivos e invasivos.

Um dos principais debates, nesse âmbito, diz respeito ao surgimento de formas de rastreamento e vigilância cada vez mais sofisticadas. Em vez de tecnologias antipáticas, como as câmeras de circuito interno e os radares dos anos 1980, o rastreamento de informações se dá, atualmente, por meio de aparelhos ‘amigáveis’, ou em processos prosaicos, como na assinatura de um determinado serviço *on-line* ou na compra de um livro ou CD com etiqueta RFID³⁶. (Ibidem, p. 30)

Carvalho (2011) também aponta uma reflexão nesta mesma direção, dizendo não haver mais sentido falar em vigilância, nem mesmo combatê-la ou denunciá-la, “o que não significa que ela não seja mais eficaz que nunca – em uma sociedade tautológica, de autoexposição voluntária.”

A transgressão foi anulada pela banalização do consentimento coletivo. É como se toda a sociedade de repente fizesse a passagem

³⁶ RFID, também chamado de identificação por radiofrequência, é um método de identificação automática através de sinais de rádio, recuperando e armazenando dados remotamente através de pequenas etiquetas. A etiqueta contém um *transponder*, com *chips* de silício e antenas que lhe permite responder aos sinais de rádio enviados por uma base transmissora. Usado comumente em grandes lojas para evitar furto de produtos.



de que fala Freud, da atividade do voyeurismo para a passividade do exibicionismo. Afinal, todos têm seus minutos de celebridade, como previu Andy Warhol, e todos têm seus minutos de puta, com a desvantagem de, em geral, não receber nada por isso. E o mais perverso desse mecanismo é que a promessa de celebridade massificada resulta sempre em mais anonimato, na indiferenciação das diferenças e das individualidades. A rede vende a ilusão de que a exceção é a regra, e assim anula a exceção. (Ibidem, p. 130).

Os novos dispositivos tecnológicos móveis como os telefones celulares, *Tablets* e GPS ocultam uma condição de opressão e controle disfarçada de liberdade. Mesmos diante da mobilidade das chamadas 'mídias locativas'³⁷, esta cultura móvel requer "disponibilidade 24 horas por dia, sete dias por semana, 365 dias por ano ali mesmo, no telefone ou endereço IP. [...] Além das tecnologias GPS geração 2000, que permitem que o indivíduo móvel seja rastreado" (LICHTY, 2010, p. 42). Ou seja, mesmo móvel, o indivíduo estará sempre preso ao seu dispositivo: passível de rastreamento e localização. Para Hemment (2010) o controle se deslocou dos instrumentos tradicionais de poder do Estado e tornou intrínseco à sociedade de consumo.

Griffis (2010, p. 153), aborda que esta nova realidade apresenta de fato a "vigilância dos cartões de fidelidade de supermercados, do pedágio automático, de sistemas de rastreamento de automóveis por GPS e do controle biométrico das companhias aéreas."

É central o fato de nos tornarmos condutores da sociedade da vigilância. Isso é um efeito secundário de várias coisas que, a despeito dos aspectos negativos, nós valorizamos. [...] A base do panóptico consistia em não sabermos se éramos observados ou não, de forma que agíamos como se estivéssemos sendo vigiados o tempo todo. Com as tecnologias em rede [...] deixamos rastros de informação conforme usamos nossos equipamentos favoritos. [...] O mundo da vigilância e do controle torna-se, de inúmeras formas, muito difícil de ser declarado como um lugar neutro ou sem engajamento. [...] Surge uma ambigüidade, que a arte está equipada para enfrentar, de certa maneira. (HEMMENT, 2010, p. 48)

³⁷ Para Hemment (2010, p. 46) o termo 'mídias locativas' é novo e pode ser contestado energicamente. Para ele, uma interpretação mais solta se dá em dois sentidos. Em relação ao "conjunto de dispositivos e aparelhos disponíveis" que permitem a mobilidade da informação e o "movimento tecnológico, social e artístico" conhecido por este nome.



Hoje portais da internet responsáveis pelos serviços de e-mail, *chats*, compartilhamento de fotos e vídeos, *blogs* e redes sociais que contam com milhões de acessos diários e depósitos de uma grande quantidade de informações pessoais pelos próprios usuários permitem a criação de um banco de dados nunca antes visto na história. Empresas bilionárias como o *Facebook*³⁸, têm acesso à informações de mais 700 milhões de usuários em todo o mundo. Informações estas que abastecem, sem dúvida, a pesquisa de mercado para o governo ou para marqueteiros multinacionais.

O *Google*³⁹ com seus inúmeros serviços integrados oferece a sensação de completa conexão com o mundo e faz o usuário pode sentir-se onividente e onipresente quando na verdade o *Google* é, de fato, o onividente e onipresente. O *Google Maps*⁴⁰ e seu atual serviço *Google Street View*⁴¹, não apenas oferecem ao usuário sua própria localização no globo e um detalhamento do caminho para o lugar onde queira ir, mas aproximando a imagem, você tem a visão de vários locais do planeta com uma câmera que varre o espaço em movimentos de 360°. Alguns fotógrafos contemporâneos têm se dedicado a realizar fotografias, através da captação das imagens do Google Street View. Entre eles podemos destacar Michael Wolf, Jon Rafman e Doug Rickard, que captam cenas inusitadas ou interessantes composições a partir do 'olho que tudo vê' das câmeras do Google. Imagens de grande apelo vigilante e *voyeurista*.

³⁸ Facebook é uma rede social que permite a interação de usuários que se conectam através comunidades, jogos e outros aplicativos. Foi lançado em 2004 fundado pelos ex-estudantes da Universidade Harvard por Mark Zuckerberg, Dustin Moskovitz, Eduardo Saverin e Chris Hughes. O website possui hoje mais de 800 milhões de utilizadores, sendo a rede social mais acessada do mundo. É considerado também como o maior site com postagens de fotografias. São publicadas mais 60 milhões de novas fotos por semana, ultrapassando sites voltados à fotografia, como o Flickr.

³⁹ *Google* é uma empresa multinacional de serviços *online* e de desenvolvimento de *softwares* dos Estados Unidos. Inicialmente criada para realizar serviços de busca de informações na *web*, a empresa sofreu um rápido crescimento e hoje hospeda e desenvolve uma série de diferentes serviços e produtos para a internet, gerando lucro principalmente através da publicidade. O *Google* fundado por Larry Page e Sergey Brin em 1998.

⁴⁰ *Google Maps* é um serviço gratuito da internet, que possibilita a pesquisa e a visualização de mapas e imagens de satélite da Terra. Oferecido e desenvolvido pela *Google*.

⁴¹ Serviço do *Google*, integrado ao *Google Maps*, no qual imagens que possibilitam uma varredura de 360° são disponibilizadas na rede. A captação é realizada por um carro da empresa, munido de aparelho especial que tem o potencial de fotografar o mesmo local em diferentes ângulos. Através de recursos de *software*, estas imagens são posteriormente combinadas, gerando assim uma nova imagem interativa de 360°. Este automóvel percorre as ruas de diversos locais do mundo, de grandes metrópoles a pequenas cidades.



A famosa série de TV americana 'Lost', criada em 2004 pelo cineasta J. J. Abrams, em seus seis anos de duração teceu várias referências ao sistema panóptico. Nesta série, um acidente de avião leva um grupo de passageiros sobreviventes para uma ilha misteriosa. Os sobreviventes enfrentam fatos estranhos e surreais, como perseguições por nativos da ilha e por seres oníricos. Ao longo da série, a trama revela que estes sobreviventes são, a todo o momento, observados e vigiados por uma entidade superior e pela avançada tecnologia daqueles que os perseguem. A logomarca da instituição inimiga, iniciativa Dharma, se assemelha muito ao símbolo criado por Jeremy Bentham para o panóptico (figuras 18 e 19). E em alguns episódios da quinta temporada, um dos personagens da série, John Locke, assume o pseudônimo de Jeremy Bentham e passa a perseguir seus amigos.

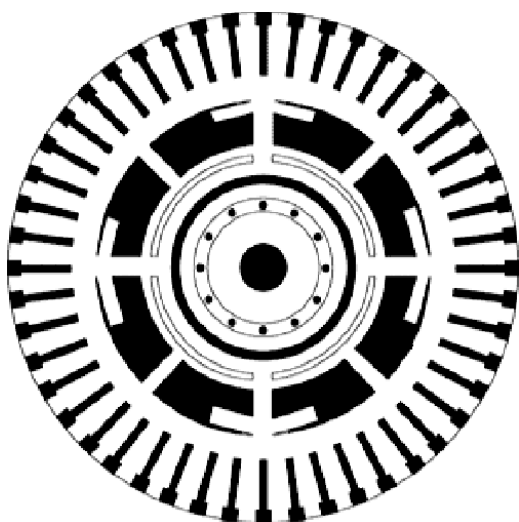


Fig. 18 – Símbolo do panóptico, com croqui do sistema arquitetônico idealizado por de Jeremy Betham. Fonte: <http://ict4accountability.wordpress.com/tag/monitoring/>. Acesso em 07/01/2012.



Fig. 19 – Logomarca da iniciativa Dharma, instituição misteriosa responsável pela trama na série de TV 'Lost'. Fonte: http://pt.lostpedia.wikia.com/wiki/Iniciativa_DHARMA. Acesso em 07/01/2012.



Várias práticas artísticas contemporâneas já indagaram questões relativas à vigilância, tratando também de questões correlatas como o *voyeurismo* e à superexposição/exibicionismo. A instalação '*Slipcover*' de Les Levine, diz Rush, mostrava aos espectadores imagens filmadas de si mesmos em uma série de monitores. A experiência de videoinstalação em 'circuito fechado'⁴² não havia sido realizada antes. Bruce Nauman, em 1968, apresentou a instalação '*Video Corridor*', criando um recinto claustrofóbico consistindo em duas paredes que formavam um túnel, com monitores nas extremidades que transmitiam imagens feitas ao vivo em circuito fechado do deslocamento do observador neste local. Nesse trabalho, quanto mais próximo o observador chega do monitor, mais distante está da câmera que capta sua imagem. O resultado coloca a questão da impossibilidade da visão nítida ou clara de si. Nos anos 70, Nauman explora a vigilância em outras obras. (RUSH, 2006)

O videoartista Perter Campus também foi um dos primeiros a trabalhar com 'sistemas de circuito fechado' em vídeo. Em suas primeiras produções não há "imagem prévia (pré-gravada), apenas um circuito, autêntica armadilha perceptiva, fazendo girar como um pião o 'real' (o aqui-agora, o Sujeito) e seu duplo em imagem." (DUBOIS, 2004, p. 100). Em sua obra '*Men*', de 1975, Campus coloca o espectador, que se torna ator ao entrar no campo da câmera, em uma posição difícil de ser captado e poder ver sua própria imagem ao mesmo tempo, pois a câmera, com seu campo de visão restrito, é disposta muito perto da tela, de modo que se o espectador quiser entrar no campo, ele deve quase que se colar ao muro. Nesta obra, o *voyeurismo* narcísico se frustra. O sujeito percebe logo que o único bom lugar para o olhar é de fato do outro lado da sala, fora do campo da câmera e do campo da projeção, à distância. Só o 'outro' tem o direito de olhar para o ator que não pode mais ser espectador (Ibidem, 2004).

No dia 1 de Janeiro de 1984, o videoartista sul-coreano Nam June Paik, fazendo referência ao livro '*1984*' do autor inglês George Orwell, apresentou '*Good Morning, Mr. Orwell*' (figura 20). Foi a primeira obra de videoarte transmitida ao vivo internacionalmente via satélite, para um público de cerca de 25 milhões de pessoas nos EUA, França, Alemanha, Canadá e Coreia. Com 38 minutos de duração, o vídeo

⁴² Sistemas que utilizam dispositivos que estabelecem uma correlação imediata entre captação e visualização. A imagem que é vista na tela do espaço da exposição provém 'ao vivo' de uma câmera que capta o que se passa, em princípio, nesse instante e, mais ou menos, no mesmo lugar.



consistia em um espetáculo que combinava elementos televisivos populares com obras de vanguarda. Constituiu uma troca internacional de cultura protagonizada por figuras como John Cage, Robert Rauschenberg, Salvador Dalí, Laurie Anderson, Joseph Beuys, Peter Gabriel, Oingo Boingo, Philip Glass, Merce Cunningham, entre outros. Este vídeo,

... (com partes gravadas e ao vivo) era um misto de imagens, sons e cores distorcidas, sobrepostas e manipuladas que deixavam o espectador inquieto. Contudo as personalidades e referências presentes na obra deram-lhe uma certa credibilidade e valor aos olhos da audiência. Considerado por muitos como o pai da video-arte, o artista pretendia com esta peça demonstrar que o *Big Brother* previsto por Orwell ainda não havia chegado e que a TV tinha um potencial para ultrapassar barreiras, estabelecendo uma conexão bilateral entre cantos opostos da terra que resultava numa harmonia multi-temporal, multi-espacial e multi-cultural. (LIMA, 2011)



Fig. 20 – Nam June Paik. 'Good Morning, Mr. Orwell'. Frame do vídeo transmitido ao vivo. Duração: 38'. Ano: 1984. Fonte: <http://sridc.wordpress.com/2007/11/29/good-morning-mr-orwell-1984-de-nam-june-paik/>. Acesso em 03/05/2011.



O alemão Dieter Froese no ano de 1987, com a obra '*Not a Model for a Big Brother's Spy Cube*', combina circuito fechado de televisão com um vídeo pré-gravado em dois canais. Os espectadores eram filmados quando entravam na sala de instalação, seus corpos eram projetados em monitores enquanto observavam outros sendo entrevistados acerca de atividades políticas. David Goldenberg, em 1992, fez com que suas câmeras monitorassem espectadores que podiam ver suas próprias imagens em salas espelhadas.

O interesse pela vigilância no início das práticas artísticas em vídeo surgiu não apenas de revelações públicas na imprensa sobre práticas reais de policiamento, mas também da própria natureza da televisão, que parece estar observando constantemente o espectador, mesmo quando este a observa. A chamada 'arte vigilante' confrontou a qualidade reflexiva da televisão e devolveu a responsabilidade de ver ao espectador, fazendo o espectador deixar de ser passivo diante da TV e tomar um papel ativo que reage ao objeto visto. Desta forma, "a privacidade de ver é invadida e, voluntariamente ou não, o espectador passa a ser observado não apenas por si mesmo, mas também por outros." (RUSH, 2006, p. 118).

Em '*Threshold to the Kingdom*' do ano 2000, o artista Mark Wallinger filmou a porta de 'Chegadas Internacionais' de um aeroporto. Em intervalos regulares, pessoas ou grupos de pessoas passavam pela porta vindas do 'vazio celeste' (figura 21). Por meio da perspectiva concentrada e diminuição do ritmo da realidade, uma cena familiar ganha um metanível simbólico sobre o qual é debatido o ciclo da vida.

Em *Uomoduomo* (2000), Anri Sala trabalhou com uma posição fixa da câmera. Retrato um velho a dormir num banco de igreja, sendo sua personalidade definida não por meio de uma troca de olhares, mas por meio de pequenos movimentos de alguém a dormir numa postura sentada. Acontecimentos, como imagem e som, continuam em redor dele em tempo normal, enquanto a pessoa que está a dormir pertence a um estado temporal completamente diferente. (MARTIN, 2006)



Fig. 21 – Mark Wallinger. *'Threshold to the Kingdom'*. Frame do vídeo. Duração: 11'20". Londres, 2000. Fonte: <http://theartblog.org/2009/07/threshold-to-the-kingdom-mark-wallinger-at-pafa/>. Acesso em 15/05/2011.

Outros artistas contemporâneos que não trabalham prioritariamente com o vídeo, também se lançaram rumo a discussões que levantam questões referentes à vigilância. A artista francesa Sophie Calle em pelo menos duas de suas produções trabalha com a ideia vigilância e *voyeurismo*. Em sua obra *'Vénitienne Suite'* ('Suite Veneziana'), apresenta uma série de fotografias e textos nos quais aparecem pessoas que foram seguidas pela artista ao longo de vários meses. Em um dos textos expostos pela artista, ela própria diz, "por meses segui estranhos na rua. Pelo prazer de acompanhá-los, não porque me interessa particularmente. Eu os fotografei sem seu conhecimento, tomei nota de seus movimentos e, finalmente, perdi a visão e me esqueci deles." (WITE CUBE, 2011). O trabalho de Sophie Calle é inseparável de sua vida, dependendo muitas vezes da coincidência para que o mesmo aconteça. Para a artista, esta emoção resultante da perseguição e da intensa vigilância sobre pessoas estranhas pode ser comparada à emoção de estar apaixonado.



Suite Vénitienne é uma confissão do desejo, que prende nossa atenção quando ela se desenrola, expondo segredos íntimos de uma forma independente, factual. Calle utiliza as ferramentas padrão de arte conceitual: fotografias em preto e branco e os textos, mas para fins diferentes. Considerando que os artistas conceituais utilizam estas técnicas para registrar as percepções de tempo, linguagem e espaço da forma mais objetiva possível, para a Calle elas funcionam como um meio para registrar uma série de respostas subjetivas, psicológicas. (Ibidem, 2011)

Em outro trabalho com proposta semelhante, *'La Filature'* ('A perseguição'), de 1981, Calle pede que sua mãe contrate um detetive particular para segui-la por 24 horas por dia, durante um mês sem que ela soubesse quando a perseguição estaria acontecendo. A partir do pedido, a artista toma posse do material produzido pelo detetive, composto por uma série de documentos, fotografias e anotações de todos os seus passos. Este material é exposto juntamente com outras anotações e fotografias da própria artista. Esta produção também participou na 28ª Bienal Internacional de Arte de São Paulo em 2008.

A artista gaúcha Elaine Tedesco trabalha propostas poéticas relacionadas às tensões da vida urbana na sociedade contemporânea, tais como insônia, isolamento, vigilância e decadência. Em uma de suas séries mais conhecidas, *'Guaritas'*, construções de guaritas mínimas e precárias são deixadas no espaço urbano e, logo após, são fotografadas. Outras vezes, apenas as fotografias realizadas são projetadas no espaço urbano e então, são fotografadas novamente, e o resultado deste processo é apresentado no espaço expositivo. Esta obra foi exposta na 52ª Bienal de Veneza, com curadoria de Robert Storr, e também foi levada a várias cidades brasileiras como Porto Alegre, São Paulo e Belém. A guarita, símbolo contemporâneo da constante vigilância, é explorada de forma que ressalte sua onipresença, ou melhor, a onipresença da vigilância, na contemporaneidade.

Tais produções mostram como o ato de 'observar e ser observado' está impregnado na cultura contemporânea, resultando, conseqüentemente, em uma significativa parcela de artistas que se valem destas questões para proporem reflexões acerca da sociedade.

Câmeras e centenas de dispositivos estão prontos e ativados para nos colocar à mercê do instaurado panoptismo contemporâneo. O fato é que, em



inúmeras das vezes, somos totalmente coniventes com esta situação. Para Hemment (2006, apud BAMOZZI, 2010, p. 70),

atualmente a única opção para as pessoas preocupadas com algumas das implicações das novas tecnologias de rede é desligá-las ou nunca usá-las, em primeiro lugar. A política da nova mobilidade vai aparecer em algum lugar entre o ligamento e o desligamento.

Propostas artísticas contemporâneas são válidas para suscitar questões sobre este atual estado de coisas. O consumismo exacerbado e o fetichismo pelas inovações da tecnologia e da mídia aprisionam os seres neste panóptico pós-moderno, talvez em seu momento de maior eficácia. Da sala de controle (torre de controle do panóptico), o vigia, o agente de trânsito, o policial, o diretor, o comerciante, o empresário, o governo, o espião, o *voyeur*, podem observar todos os vigiados e impor-lhes métodos que consideram melhores. Desta forma o controle e a manipulação se instauram. Para Bentham (apud FOUCAULT, 2010, p. 196) sua criação era capaz de reformular a moral, preservar a saúde, revigorar a indústria, difundir a instrução, aliviar os encargos públicos, estabelecer a economia, entre outros atributos, tudo a partir de uma simples ideia arquitetural.

Esta arquitetura imaterial, morada do capitalismo e da globalização, instaura um estado de coisas da qual ainda não é possível especular ou profetizar um fim ou outros desdobramentos. Talvez Bentham não tenha previsto que sua estrutura ganharia mais força à medida que ela transcendesse a materialidade arquitetural e passasse não apenas ao mundo das ideias, mas também ao imaterial mundo do espectro eletromagnético e da transmissão binária de dados via fibra ótica e via satélite. Como não se pode apenas, como propôs Hemment, desligar todos os aparelhos e dispositivos, a arte tem um papel fundamental para esta questão: não apresentar respostas, mas propor novas indagações.

3ª PARTE

PANÓPTICO



Hement (2010) descreve que a arte pode desempenhar um papel importante ao apresentar questões contemporâneas sem tentar fechá-las em declarações simplistas. Neste caso, levantar questões referentes à escopofilia e ao panoptismo, tão atuais e ambíguas, pode ser um grande desafio. Levar os observadores a um ambiente reativo e interativo, e colocá-los no papel daquele que observa (vigia, espia) e daquele que é observado (vigiado, espiado) tem como intuito, fazê-lo perceber e refletir sobre este estado de coisas.

‘Olho Mágico’ foi a produção em vídeo responsável pela minha investida rumo à constituição de uma poética panóptica. A partir dele, vários outros ensaios foram realizados tendo como ponto de interesse as ideias do ‘ver’ e do ‘vigiar’. Destes ensaios, três propostas poéticas em vídeo se mostraram significativas e, juntamente com o ‘Olho Mágico’ constituem o corpus de trabalho da pesquisa: são os vídeos ‘Telescópio’, ‘Janela’ e ‘À Espreita’.

Este capítulo final apresenta questões relacionadas às produções destes vídeos, individualmente. Em seguida, surge a exposição ‘Panóptico’, composta por quatro propostas videográficas. Estas propostas, separadamente, têm sua autonomia poética, mas juntas na galeria, permitem que os conceitos em questão se reforcem.

Para melhor sistematizar as informações, o texto divide-se em cinco partes. As quatro primeiras apresentam as produções individualmente, abordando questões poéticas, técnicas e levantam pressupostos teóricos para a sua realização. Em suma, questões primárias responsáveis pelo surgimento das quatro produções. O quinto e último item corresponde ao final da pesquisa e trata do espaço expositivo. Este espaço se mostra como fundamental para agregar sentido aos trabalhos, sendo responsável pela instauração da poética que dá nome à exposição. Este item apresenta questões relativas à montagem e realização da mostra na galeria e detalhará as últimas mudanças poéticas que são inerentes ao processo de montagem e arranjo das produções videográficas no espaço expositivo.



PARTE 3.1

OLHO MÁGICO

O vídeo ‘Olho Mágico’ apresenta uma gravação ocorrida em uma manhã de sábado, a partir da visão do olho mágico da porta de meu apartamento em Uberaba, Minas Gerais. Para esta gravação, fixei uma *handycam* em um tripé, logo atrás e encostada na porta de meu apartamento, na altura exata do olho mágico. Com a câmera, trabalhei o foco até obter uma imagem que enquadrasse toda a cena captada pela lente. Iniciei a gravação, mantendo a câmera estática a gravar, ininterruptamente, todos os fatos ocorridos diante daquele quadro ao longo de três horas.

A gravação captou o interior do prédio onde moro, praticamente desde meu nascimento, há 28 anos. Este prédio localiza-se em um bairro próximo ao centro da cidade de Uberaba. As imagens mostram as escadas e os corredores situados no terceiro andar (na verdade o penúltimo andar) deste pequeno prédio. Nas três horas de gravação bruta, foram captadas imagens que apresentam os moradores do prédio, visitantes, prestadores de serviços, entre outros, em diversas atividades cotidianas. Casais sobem ou descem as escadas de mãos dadas, ou não. Crianças correm. Donas de casas transitam com sacolas de supermercado. Pais adentram à cena com seus filhos. Homens montam uma escada no último andar para acessar o teto do prédio, possivelmente para instalarem ou darem manutenção em alguma antena. Um menino escala os corrimãos da escadaria assim como eu fazia quando era criança. Como o olho mágico possui uma lente de formato grande-angular⁴³ a imagem captada também obteve uma perspectiva distorcida, tal qual a do dispositivo, com as bordas da imagem levemente deformadas, dentro de um enquadramento arredondado.

Após a gravação, editei as imagens digitalmente no software ‘*Adobe Premiere*’ em uma plataforma ‘*MAC*’. Nesta edição, mantive todas as irregularidades e imperfeições de imagem que são inerentes à captação por meio da lente do olho mágico real. Tratei minimamente as imagens, apenas otimizando alguns itens, como brilho, contraste e balanço das cores, na tentativa de deixá-las mais próxima

⁴³ Lente utilizada em câmeras fotográficas e de vídeo, que permite uma grande profundidade de campo, ocasionando uma perspectiva bem mais ampla se comparada à visão humana, chegando, dependendo do tipo de lente, a gerar deformações nas bordas da imagem



possível do seu estado bruto. Dediquei-me principalmente a cortar (ou melhor, retirar) do material bruto, momentos nos quais, por um longo período de tempo, não havia fluxo de transeuntes. No resultado final, o vídeo mostra um plano-sequência, ou seja, plano sem cortes, gravado e exibido ininterruptamente, do interior do prédio e do ponto de vista do olho mágico. Trata-se, na verdade, de um falso plano-sequência, pois houve cortes na edição. Preocupe-me, contudo, em disfarçá-los, para que a cena parecesse ser resultado de uma gravação sem corte e interrupções. Aumont (1993) relata que Bazin, em sua época, afirmava que o plano-sequência dava tamanha ‘impressão de realidade’, que se tratava de uma representação do real de uma natureza especial. Após esta primeira edição, o vídeo ficou com 56 minutos de duração, nos quais em quase todo momento há na tela alguma pessoa em trânsito.

É importante relatar que uma primeira experiência de recepção do trabalho foi realizada por meio de um arranjo objetual na exposição ‘Do Local ao Lugar’⁴⁴. Nesta exposição, o vídeo foi exibido em um aparelho de DVD conectado a uma pequena tela de LCD de 7 polegadas. Esta tela, por sua vez, instalada na parte traseira de um painel que simulava uma porta real, com maçaneta e outros detalhes (figura 22). O painel foi confeccionado para ser colocado ‘em pé’, com pequenos suportes que permitem fixá-lo e deixá-lo equilibrado, não necessitando, a priori, de paredes para prendê-lo. O orifício pelo qual o vídeo é exibido situa-se na altura de 1,50m da base do painel, e possui 5 cm de diâmetro, simulando a instalação de um olho mágico real. Na parte traseira foi colocado um pequeno suporte para fixar o aparelho de DVD conectado à tela na qual foi exibido o vídeo. Desta forma, o observador, quando olhava pelo orifício da porta tinha a impressão da visão de um verdadeiro olho mágico. Uma representação no qual o referente se encontra distante, no tempo e no espaço.

Apresentar o trabalho de modo que os observadores tenham uma experiência de olhar um pequeno orifício, de modo a simular um olho mágico real, remete ao cinetoscópio⁴⁵ de Thomas Edison. Inventado em 1891, este instrumento permitia que pequenos filmes fossem vistos em visores individuais. Como exigia-se a privacidade para ver as imagens no dispositivo, já *voyeur* por este motivo, o cinetoscópio exibia

⁴⁴ Exposição ocorrida na Galeria Lourdes Saraiva, em Uberlândia/MG, em agosto e setembro de 2010.

⁴⁵ Escreve-se também kinetoscópio ou quinetoscópio.



comumente filmes de apelo *voyeurístico*. Não apenas devido ao erotismo de algumas cenas se dava o voyeurismo destas produções, Aumont (2004) relata que aquelas cenas que ali passavam: índios dançando, uma fanfarra, uma ginasta em movimento, em pequenas cenas sobre um fundo preto faz com que o olhar apreenda o espaço “chocando-se contra o fundo para voltar sempre para a personagem, em uma alternância sem fim, que sempre recentraliza, refocaliza, reidentifica o espectador com seu olhar” (Ibidem, p. 43). A personagem, sempre alvo da atenção, atrai o olhar do espectador a todo o momento, e ativa sua curiosidade.

No vídeo ‘Olho Mágico’, a arquitetura sempre estática, faz com que nosso olho se guie pelos transeuntes que sobem e descem as escadas. Nosso olhar não se perde na cena. Assim como na experiência de olhar o orifício simulado, o cinetoscópio “alimenta o olho, mas com alimento claramente designado, objetivado, delimitado; ele satisfaz o olhar (a própria definição, segundo Lacan, da perversão)” (Ibidem, p. 43).



Fig. 22 – Aldo Pedrosa. Vídeo: ‘Olho Mágico’. Exposição Do Local ao Lugar. Galeria Lourdes Saraiva. Uberlândia. Setembro de 2010. Fotografia de Aldo Pedrosa.



O resultado da primeira experiência de apresentação do ‘Olho Mágico’ se mostrou interessante na medida em que pude perceber a reação dos observadores. Foi possível então reelaborar e redefinir alguns elementos ou formas de apresentação da proposta. Pude também reconhecer e descobrir potencialidades que não havia percebido ou compreendido anteriormente.

Com a re-elaboração, uma significativa mudança foi realizada no vídeo. Preferi subverter a condição documental, que estava na intenção deste trabalho, e tratei de trabalhar a imagem em camadas, em uma operação de edição que permitiu que vários planos, de diferentes tempos do vídeo, fossem sobrepostos em transparência. Essa significativa mudança ocorreu quando a produção foi aceita para participar de uma exibição na área de Narrativas Visuais⁴⁶. Para participar no evento, compactei o vídeo em 6 minutos, sem perder nenhuma imagem dos 56 minutos anteriores. Para tornar isso possível, utilizei camadas sobrepostas em diferentes níveis de opacidade, conferindo ao vídeo um aspecto de simultaneidade (figura 23).



Fig. 23 – Aldo Pedrosa. ‘Olho Mágico’. *Frame* do video reeditado. Neste detalhe são vistas as escadas e os corredores do interior do prédio, com o efeito de sobreposição de camadas com diferentes graus de opacidades.

⁴⁶ IV Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura visual – Ética, Estética e Metodologia na Pesquisa de Arte e Imagem, realizado pela Universidade Federal de Goiás nos dias 01, 02, e 03 de junho de 2011.



Ao trabalhar a simultaneidade de diferentes tempos e a multiplicidade de imagens sobrepostas, a proposta remete ao estado psíquico do *voyeur*, que deseja reter todas as imagens vistas de uma só vez, para não perder nenhum detalhe daquilo que nutre sua pulsão escópica. Esta multiplicidade e simultaneidade de pessoas e coisas que se fundem, são, por sua vez, inerentes à visão do ‘vigia da torre’. Em contrapartida, os seres ali captados *voyeuristicamente* vivem cada qual sua individualidade, conforme explica Foucault no exemplo da vigilância.

(...) a multidão, massa compacta, local de múltiplas trocas, individualidades que se fundem, efeito coletivo, é abolida em proveito de uma coleção de individualidades separadas. Do ponto de vista do guardião, é substituída por uma multiplicidade enumerável e controlável; do ponto de vista dos detentos, por uma solidão sequestrada e olhada (FOUCAULT, 2010, p. 190).

Além desta edição sobreposta e em transparência, inseri também uma música que não compunha o áudio original captado no momento da gravação. A música, ‘Noturno em mi bemol maior, Op.9, nº 2’ de Frédéric Chopin, que foi editada de modo a compor uma trilha sonora incidental ou mesmo para remeter a uma música ambiente presente no momento da gravação. Ela conferiu ao vídeo um maior estado de narratividade, pois parece ritmar e ‘embalar’ o caminhar dos transeuntes.

Quando capto imagens em vídeo do olho mágico de meu apartamento, enfatizo, no dispositivo, seu caráter e potencial de válvula de escape, ‘lente de escape’ talvez seja mais apropriado. Digitalizando o banal, proponho o jogo de extensão temporal das imagens técnicas. No entanto, quando esse vídeo é exibido em outro ambiente, em outro local, cidade ou país, o deslocamento físico do observador-*voyeur* se duplica na medida em que ele ultrapassa o portal de espaço-tempo criado pelo vídeo. O observador se transporta para outro local e compartilha a banalidade do cotidiano do artista-*voyeur*. É diferente olhar um olho mágico e simplesmente olhar para uma janela, porque o dispositivo, como no telescópio ou na câmera fotográfica, funciona como um mediador que se interpõe entre nós e o acontecimento, se oferecendo desse modo, como imagem.

O poder de possuir a imagem de forma solitária e sem riscos de ser censurado, faz o observador, de forma quase ‘fetichista’, sentir-se de posse de pessoas e objetos que estão, naquele momento, naquela imagem. “Freud se vê



obrigado a concluir que o movimento pulsional necessita instituir algo ou alguém (digamos: lá fora) que assume o ônus da função subjetiva” (CABAS, 2010, p. 22). O objeto da pulsão escópica torna-se, de fato, um catalisador do olhar curioso, e o observador sente-se possuidor de seu observado. De acordo com Assoun (1999, p. 111), a questão do olhar cruza com a da perversão de forma dupla:

De um lado, nisto que a perversão se origina de uma parada-na-imagem, verdadeira ‘cena originária’ escópica; de outro, nisto que, a partir desta sideração, se relançam as potências da fetichização e da sedução, o que faz do perverso um artista das imagens: assim o objeto do olhar parece poder, graças à ‘fábrica’ do perverso, ser tocado com o dedo.

Diante do ‘Olho Mágico’ as imagens tornam-se ‘paupáveis’ ao ‘olho escópico’ que toma os seres para si como objetos de sua pulsão.



PARTE 3.2

TELESCÓPIO

Distância, para que o *voyeur* esteja seguro o bastante a ponto de observar sem ser observado. Frustração, pelo *voyeur* sentir-se impotente diante do dispositivo óptico que não consegue responder às suas necessidades. Estes são os princípios poéticos da produção de nome ‘Telescópio’.

O telescópio é uma figura emblemática da prática *voyeur*. Este mecanismo foi intensamente utilizado como tema no início do cinema. Machado (2008) menciona que os primeiros filmes, por volta dos anos 1900, utilizavam ‘máscaras circulares’ nas imagens que sugeriam dispositivos de ampliação, a princípio a lupa e o microscópio, logo após, o telescópio e a luneta. Tal recurso era utilizado no início do desenvolvimento da linguagem do cinema, que não dispunha de outros artifícios simbólicos para apresentar o primeiro plano⁴⁷. Para Machado, os primeiros tipos de utilização do telescópio como dispositivo *voyeurista* tinham intenções extremamente eróticas; como exemplo, no filme ‘*Ce que l'on voit de mon sizième*’ (1901), vemos um homem, à janela de seu apartamento, espiando os vizinhos com sua luneta e flagrando uma mulher em pleno ato de se despir. Em um filme mais emblemático, ‘*As seen through a telescope*’,

no primeiro quadro, o *voyeur* observa com sua luneta esse objeto erótico por excelência (estamos em 1900, não o esqueçamos) que é o tornozelo de uma mulher. No segundo quadro, nos é mostrado aquilo que o personagem vê, o detalhe do tornozelo da mulher isolado num primeiríssimo plano (para incrementar o erotismo, a mulher levanta vagarosamente o vestido) e enquadrado numa máscara circular que imita o visor da luneta. O último quadro mostra a punição clássica do *voyeur*. O namorado da dama se aproxima do abelhudo e lhe desfere um golpe certeiro na cabeça. (Ibidem, p. 127)

Filmes notáveis como ‘Janela Indiscreta’ e ‘Dublê de Corpo’ exploraram a carga erótica deste instrumento de visão. No filme ‘Janela Indiscreta’ de 1954, do cineasta Alfred Hitchcock, uma lente de tipo teleobjetiva, com visão bem próxima ao

⁴⁷ No início do cinema, o espectador era acostumado apenas aos planos abertos, que mostravam cenas que se desenrolavam diante da câmera estática. Desta forma, os primeiros planos (planos próximos e detalhes), eram mostrados utilizando-se máscaras que remetiam à visão de telescópios, lunetas, binóculos ou lupas. Isto era utilizado para que o espectador compreendesse que se tratava de uma imagem aproximada de um ser ou objeto.



telescópio é o instrumento pelo qual o personagem principal, imóvel devido à uma lesão na perna, pode observar o mundo exterior. Ele flagra desde cenas eróticas como uma dançarina e seus encontros amorosos, até um possível caso de assassinato. Já no filme ‘Dublê de Corpo’ (*‘Body Double’*, 1984), com direção de Brian de Palma, o telescópio é o instrumento pelo qual o personagem Jake Scully se delicia com uma mulher que todo o dia no mesmo horário, dança e se despe sensualmente em um prédio vizinho. Com as janelas abertas e sem outras construções próximas, a sensual mulher não se preocupa, a princípio, com um possível *voyeur*. Mas vem daí o potencial escópico deste dispositivo que permite a visão à longa distância. Assim como no olho mágico e no buraco da fechadura, a distância, no caso do telescópio, é a responsável por velar e proteger o *voyeur*.

A proposta de ‘Telescópio’ se compõe de duas importantes partes. A primeira refere-se a um vídeo de 50 minutos, que apresenta imagens ininterruptas de um parque, avistado da janela de meu apartamento. Assim como ‘Olho Mágico’, foi editado para que desse a impressão de um plano-sequência. A segunda parte confere ao vídeo um caráter de interatividade, sendo formada por um mini-telescópio real, alterado que se comunica diretamente, por via informática, com o vídeo. Estes dispositivos permitem ao observador a possibilidade de re-enquadrar a cena no vídeo de acordo com os movimentos exercidos sobre o telescópio real. Quando este vídeo encontrava-se ainda como ensaio, foi pensada a utilização de uma tela acoplada ao sistema de objetivas do telescópio real⁴⁸. No decorrer do processo de pesquisa e devido a novas questões que o ambiente expositivo suscitou, a instalação da pequena tela que seria acoplada de frente à lente do objeto telescópio foi abandonada. O vídeo será exibido por meio de uma tela de TV, mas o aspecto interativo do trabalho se mantém da mesma forma.

A gravação do vídeo para este trabalho foi realizada utilizando-se uma *handcam* semi-profissional, em um feriado durante o período da manhã. Por ser feriado e em uma manhã de sol, o parque estava bastante movimentado. Pessoas de todas as idades passeavam ou se exercitavam naquele dia. Posicionei a câmera fixada em um tripé na janela de meu apartamento (figura 24) e utilizei o *zoom* para aproximar a imagem até montar um enquadramento que me agradasse. O *zoom*

⁴⁸ Maiores detalhes sobre esta produção ainda em estado de ensaio, com a utilização da tela acoplada ao telescópio, foi apresentado no primeiro capítulo.



aproximou a imagem cerca de 10 vezes. Após conseguir um enquadramento satisfatório, eu deixei o tripé estático, para captar tudo o que passava naquele único quadro, sem movimentar a câmera, por três horas. Foram captadas imagens de crianças, jovens, adultos, idosos. Imagens de pessoas em movimento incessante durante 2 horas e 30 minutos de gravação bruta.



Fig. 24 – Janela da área de serviço de meu apartamento, onde foi realizada a gravação do vídeo para as produções ‘Telescópio’ e ‘Janela’. Fotografia de Aldo Pedrosa.

Por meio do software de programação interativa para artistas *MAX MSP*, desenvolvi um sistema de interação em tempo real, no qual o movimento realizado pelo interator no tripé do telescópio simula o movimento de enquadrar um motivo com um telescópio ‘real’. A edição do vídeo captado do parque foi realizada utilizando-se o software para edição videográfica *Adobe Premiere CS5*. Nesta edição, cortei alguns momentos em que não havia transeuntes no quadro, para que a todo momento alguma pessoa fosse vista na produção. Este primeiro corte resultou em um vídeo de 1 hora e 51 minutos⁴⁹.

⁴⁹ Em uma nova versão do vídeo ‘Telescópio’, reeditei o mesmo sobrepondo várias camadas compostas por diferentes cenas em diferentes tempos. Utilizando o recurso de transparência, as imagens dos transeuntes foram sobrepostas, oferecendo um efeito de simultaneidade e multiplicidade, enquanto a paisagem permanece estática no quadro. Este recurso estético foi o mesmo utilizado na última versão do ‘Olho Mágico’, como relatado no capítulo 3.1. Ela possui 33’33” de duração e foi a versão postada no *Youtube*. Pretendo utilizá-la na instalação, mas tomo a liberdade de contar com a versão anterior caso eu a considere mais interessante quando instalada no espaço expositivo. Ambas versões estão disponíveis nos DVDs que acompanham a dissertação.



Após a edição pronta, desenvolvi um sistema programado no *MAX MSP* (figura 25) no qual eu inseri o vídeo para torná-lo interativo. Nessa programação, eu apliquei, outra vez, o *zoom*, utilizando agora o *zoom* digital via *software*, aproximando a imagem mais 4 vezes. Com isso, há um pequeno recorte da cena, re-enquadrando o vídeo em seu enquadramento original. Desse modo, tem-se agora apenas uma parte ($\frac{1}{4}$) de todo o vídeo. Isso feito, desenvolvi uma ferramenta que movimenta esse recorte, para que a impressão seja a de passear pela imagem por meio de deste pequeno quadro dentro do grande quadro. Sincronizei, a seguir, esse ato de passear pela imagem ao movimento de um *mouse* de computador. Para mover o enquadramento de $\frac{1}{4}$ de imagem para a esquerda, é necessário movimentar o *mouse* para esquerda. Para movimentá-lo para a direita, é só retornar o mouse para a direita. Isto também se aplica para cima e para baixo.

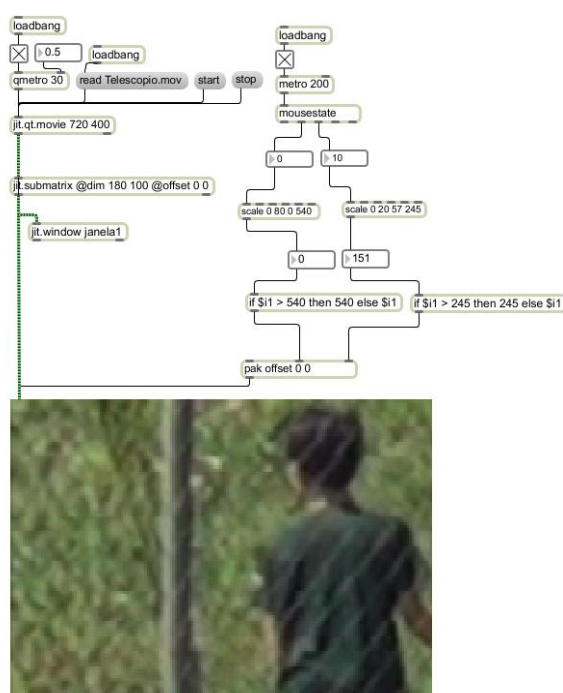


Fig. 25 – Sistema desenvolvido no *software* de programação *MAX MSP*, que permite a interatividade na produção ‘Telescópio’.

O próximo passo foi transpor o movimento do *mouse* para o tripé do telescópio. Para facilitar o trabalho, utilizei um tripé simples de câmera de vídeo. O primeiro passo foi adquirir um ‘*mouse* de esfera’⁵⁰. Após isso, eu desmontei este *mouse* deixando montado apenas o dispositivo que controla a esfera do *mouse*.

⁵⁰ Conhecido como ‘*mouse* de bolinha’. Este *mouse* ainda usa o sistema analógico (ou mecânico) para a movimentação do cursor na tela do computador. A aquisição do mesmo não foi muito fácil, pois estes *mouses* estão sendo rapidamente substituídos por *mouses* ópticos ou a laser.



Instalei esta parte do dispositivo na base da cabeça do tripé (figuras 26 e 27), responsável pela movimentação da câmera quando fixada no tripé. Liguei o *mouse* desmontado e instalado no tripé, ao computador. Como resultado, os movimentos de *tilt*⁵¹ do tripé e o movimento de panorâmica⁵², também conhecido como *pan*, faziam com que o cursor do *mouse* no computador também se movimentasse da esquerda para a direita e de cima para baixo. Com isso, o movimento do tripé agora fazia movimentar o ¼ de imagem dentro do vídeo feito no parque.



Fig. 26 e 27 – Telescópio e dispositivos a partir de mouse de computador instalados em tripé para permitirem a interatividade na produção ‘Telescópio’. Fotografia de Aldo Pedrosa.

Para que a adaptação do dispositivo do *mouse* de esfera na base da cabeça do tripé se comunicasse perfeitamente com a programação realizada no MAX MSP, foi necessário tornar muito mais sensíveis os movimentos do *mouse* no computador, tendo como resultado um trabalho no qual o interator deve realizar movimentos bem suaves no tripé para poder perseguir os transeuntes no parque ou focalizar algum detalhe. Da mesma forma, se houver um movimento brusco no telescópio real, mesmo mínimo, todo o enquadramento se desfaz, tornando muito difícil voltar a encontrar aquilo que estava sendo focado, principalmente se o motivo em foco tiver em movimento.

⁵¹ Movimento vertical sobre o próprio eixo no tripé: para cima e para baixo.

⁵² Movimento horizontal sobre o próprio eixo no tripé: para a esquerda e para a direita.



Telescópios, dos gigantes aos mini, são projetados para observar objetos distantes por meio de um único quadro, ou seja, o enquadramento deve ser fixo e estático. É por este motivo que eles vêm, pelo menos os pequenos, munidos de um pequeno visor que aumenta a imagem em apenas 3 vezes, sendo utilizado justamente para montar o enquadramento para, logo após, ser possível firmar e apertar todos os botões possíveis o tripé, para mantê-lo imóvel. O enquadramento ideal para este dispositivo sempre será um enquadramento estático. Por este motivo, os telescópios são, a priori, objetos para observação astronômica – pois astros se movimentam a velocidades ínfimas.

O *voyeur*, quando se vale de um telescópio, para se sentir satisfeito, precisa escolher seu objeto, segui-lo e fixá-lo, para tomá-lo pra si, tal qual fazem as câmeras de segurança ou as teleobjetivas dos *paparazzi*. Esta operação exige tempo e tranquilidade. Do que serve para um *voyeur* este dispositivo, se não pode ele próprio enquadrar rapidamente o que quiser? É este jogo *voyeurístico* frustrante a proposta desse trabalho. O jogo se dá na medida em que o interator deve ter o máximo de paciência e atenção para que consiga eficazmente observar alguma coisa. Se a pessoa que estiver interagindo realizar movimentos bruscos, ela não verá nada além de ‘borrões de *pixel*’s’ espalhados na visão do ‘Telescópio’.

A frustração decorre exatamente pela impossibilidade de uma total satisfação *voyeurística*. Pois o fim de uma pulsão escópica é, segundo Cabas (2010, p. 58) “sempre uma satisfação, isto é, a supressão de um estado de excitação” e um objeto como “meio para atingir a satisfação”. De posse de um dispositivo (telescópio) que mira pessoas no parque, a satisfação se dá quando a experiência de seguir e acompanhar as pessoas que caminham for completa. Mas pelas características inerentes ao dispositivo telescópico, a limitada nitidez da imagem e sua falta de definição, a experiência não se completa como o observador esperava, impedindo sua total satisfação.

A imagem do vídeo por ter sido captada, editada e reprocessada com o recurso do *zoom* digital (que simula a visão telescópica), não conta com uma boa resolução. Essa é uma das poucas diferenças entre imagens vistas em um telescópio real e as imagens captadas por uma câmera. O telescópio, por ser totalmente óptico, não desintegra os motivos em *pixel*’s como faz a câmera com sua imagem eletrônica. O interator mais uma vez se torna um *voyeur*, mas agora, um *voyeur* da própria condição da imagem eletrônica; pois ele desvela sua mínima



partícula formadora da imagem, o *pixel*, grão quadriculado de seu mosaico digital, por meio do qual é possível encontrar apenas os conjuntos matemáticos da linguagem binária: não há o que ver.

No entanto, por mais exigente e talvez frustrante que a experiência possa ser para que os detalhes sejam revelados, o trabalho opera com a curiosidade em si ao oferecer a promessa da invasão das vidas alheias. O transporte espaço-temporal do interator, que ocupa o lugar do *voyeur*, permite acompanhar um interminável passeio pelo parque, que não levará observador e observado a lugar nenhum. No entanto o portal está aberto para o observador, mesmo que impotente, notar as particularidades destas pessoas, supor suas personalidades, adivinhar seus atos, julgar seus defeitos ou admirar suas qualidades.



Fig. 28 – Aldo Pedrosa. 'Telescópio'. *Frame* do vídeo interativo. Aproximação com zoom digital de 4x no plano geral do parque, com a possibilidade de movimentar o quadro. Devido a esta aproximação, há visível perda de definição na imagem.

Outro aspecto que o trabalho põe em causa é a possibilidade do interator passear pela cena como se *zapeasse* de uma para outra pessoa ou de um grupo a outro, assim como telespectador faz com os canais na televisão. No entanto, ao decidir mudar o enquadramento, em busca de se aproximar de seu objeto, perderá a visão do todo, assim como o '*zaper*' perde a programação do outro canal quando decide mudar. Machado observa proximidades entre telescópio e o efeito *zapping* da TV exemplificando com a trama de 'Janela Indiscreta' na qual o *voyeur*, Jeff, por meio da teleobjetiva de sua máquina fotográfica, esforça-se para observar o que se passa em várias janelas simultaneamente. No entanto, ao focar em uma cena, as outras todas se perdem.



Poder-se-ia dizer que Jeff, sem o saber, *zapeava* de uma janela a outra e obtinha, como resultado final, o mesmo efeito de pluralidade e simultaneidade do *zapping*? Aqui está precisamente a diferença. Numa narrativa 'clássica' como *Rear Window*, calcada no modelo do romance oitocentista, as várias histórias simultâneas constituem apenas um álibi do narrador, para fazer triunfar a unidade no momento conveniente. De fato, à medida que avança a intriga principal (o suposto crime que teria acontecido numa das janelas), as outras intrigas particulares convergem todas para ela: Jeff telefona para a polícia para avisar que a mulher da janela A pretende cometer suicídio; mas o gesto da mulher é interrompido pela música que brota da janela B, uma serenata que o pianista executa para a bailarina da janela C; nesse instante, Linda - a noiva de Jeff - é surpreendida pelo assassino na janela D e o fotógrafo, na janela E, aproveita o telefonema para denunciar a agressão à mulher. Tudo vai se amarrando e convergindo para o desfecho redentor e catártico. Ora, o que se passa com o efeito *zapping* é justamente o contrário: temos inicialmente narrativas fechadas, organizadas, coerentes e o gesto do *zapper* consiste exatamente em dismantelá-las, confundi-las, triturá-las até o limite da desconexão absoluta. (MACHADO, 1996, p. 163)

É interessante como o ato de *zapear* com o telescópio torna-se algo intuitivo. Assim como em 'Janela Indiscreta', o personagem principal de 'Dublê de Corpo' também se utiliza deste jogo para buscar outras cenas além daquela que satisfaz sua pulsão escópica ou que já tenha satisfeito esta pulsão. Esse fato motiva observador a procurar novos objetos para satisfação. É neste momento de procurar novas imagens que Jake Scully começa a perceber fatos estranhos que podem colocar em risco a vida de sua 'musa escópica', e daí decorre toda a trama do filme.

Em suma, mirar a lente telescópica e selecionar imagens diversas, que podem ou tendem a se conectar, pode esboçar uma narrativa, assim como faz um montador de cinema na sala de edição. Mirar o 'Telescópio' significa escolher, montar, cortar e procurar. *Zapeando* pela imagem eletrônica, significa incorporar o *voyeur* ou vigilante que uma vez foi o artista. Dentro dos pequenos movimentos possíveis de se fazer com o telescópio, há inúmeras possibilidades, mas, mesmo assim, a narrativa não oculta nem converge para o grande passeio. Repetitivo e banal, este passeio, reforçado pela melodia também repetitiva do 'Bolero de Ravel'⁵³, mostra que não há um clímax ou um desfecho: o cotidiano, mesmo nos feriados, não permite surpresas nem tão pouco edições.

⁵³ Na última versão deste trabalho, a melodia '*Boléro*' de Maurice Ravel, composta em 1928, se mostrou como uma opção de reforçar a repetição do longo vídeo. Esta música, também com longa duração (14'10"), repete sempre os mesmos movimentos, variando apenas em sua intensidade. Traz a ideia de uma possível narrativa, mesmo sem clímax e desfecho, e preenche, de forma lúdica, a imagem do parque.



PARTE 3.3

JANELA

Dubois (1993) conta que certa vez Janouch mostrou a Franz Kafka uma série de fotografias, dizendo: 'Por mais ou menos duas coroas, é possível fazer com que alguém o fotografe sob todos os ângulos. É o conhece a ti mesmo automático!' Kafka responde: 'É o engane a ti mesmo automático'. Janouch, então, protesta: 'Por que diz isso? O aparelho não consegue mentir!' E Kafka assim termina: 'A fotografia concentra seu olhar sobre o superficial. Desse modo obscurece a vida secreta que brilha por meio dos contornos das coisas num jogo de luz e sombra'

A produção intitulada 'Janela' encarna em si o diálogo acima descrito. É inerente às imagens técnicas, a partir do advento da fotografia, a eterna discussão que perpassa os terrenos da arte, filosofia, semiótica, psicologia, entre outros. Já é conhecida a condição fotográfica, logo após também a condição o cinema e agora, ainda mais, do vídeo, como instrumento de documentação e registro dotado de potencial para apreender tudo aquilo que sua objetiva capta. A produção 'Janela' não é senão um instrumento de retenção. Nela tudo aquilo que foi matéria agora é pura luz, transformada em corrente elétrica, por sua vez transformada em informação cromática e tonal, e, por fim, transformada em sistema numérico e convertida novamente em imagem.

Esse trabalho parte de uma imagem captada a noite de uma janela. Ele pretende oferecer uma outra experiência *voyeurística*. Na imagem, a janela está fechada, mas a luz que em seu interior faz adivinhar uma cena oculta quando não há luz, expondo os contornos silhuetados e os detalhes mais evidentes daqueles seres e coisas que ali habitam, por trás das cortinas azuis semi-transparentes e do vidro translúcido. O *voyeur* se perde na vontade de observar aquelas imagens, mesmo que delas possamos ver apenas fragmentos compostos por estranhos detalhes de um misterioso local. Um local que, através de sua cortina, não esconde por completo o que possui em seu interior, mas vela o suficiente para que tenhamos a curiosidade de imaginar o que ali se encontra (figura 29).

As janelas ao nosso redor esboçam a paisagem contemporânea em um mosaico de fissuras na paisagem urbana, que quase nunca se abrem para o mundo exterior. Ironicamente, as telas de TV, computadores, celulares e dispositivos móveis



costumam ser, então, as janelas sempre abertas. Janelas de função telescópica que podem mostrar o que está distante, não simplesmente o que está ao lado, ao redor. As janelas que dão acesso ao mundo frequentemente também se fecham para proteger e para ocultar. A janela desta produção em vídeo permanece constantemente fechada, ela não se abre. Mas ela, juntamente com seu aparato de vedação, a cortina, falham no cumprimento de sua função principal: ocultar tudo aquilo que está no interior deste local. A responsável pela falha é a luz, elemento primordial para a geração das imagens técnicas, sendo reveladora daquilo que deveria estar oculto. Da mesma forma que ela transforma a matéria em imagem (química ou eletrônica), a luz também ativa a transparência do tecido da cortina, trazendo à tona a imagem de seu interior.

No entanto, quando o observador se aproxima da satisfação escópica ao dirigir seu olhar curioso e tentar imaginar ou descobrir o que se passa por detrás daquelas cortinas, há a surpresa. O observador começa a fazer parte do vídeo. Ele está dentro daquele local. Torna-se vítima de seu próprio *voyeurismo*, passa a ser *voyeur* de si mesmo. Nesse *voyeurismo* narcísico, o observador torna-se interator.



Fig. 29 – Imagem da janela do apartamento vizinho, utilizada na produção 'Janela'.



‘Conhece a ti mesmo automático!’ Pode-se retomar a frase de Janouch, para analisar este momento em que o *voyeur* se re-conhece como figura escópica de si mesmo. Mas não seria então: ‘engane a ti mesmo automático’, retomando Kafka? Na medida em que o observador, enganado pelo dispositivo técnico programador da obra, revela ali, atrás das transparentes cortinas sua própria face, este ser, agora um sujeito ativo da obra, descobre que aquele vídeo não se trata unicamente de uma imagem de registro, de uma captação bruta tal e qual do mundo real, mas de uma soma de camadas. Uma camada que pertenceu outrora ao mundo real, enquanto a outra pertence ao aqui e agora, ou mais especificamente, há poucos minutos no tempo.

Outra questão presente no trabalho é a descoberta do *voyeur*. A partir do momento que o observador descobre-se o observado e, além do mais, é pego de surpresa em sua atividade marginal de espiar ou espionar, ele se vê entregue à vergonha de ser descoberto. Ver-se por de trás das cortinas de ‘Janela’ também revela o ato *voyeurista* praticado anteriormente. Cabas (2010) aborda que muitas das neuroses advêm do recalçamento de uma pulsão. A pulsão escópica toma para si uma caráter de marginalidade e aqueles que dela se nutrem correm o risco de receber juízos depreciativos a todo o momento. Então ‘Janela’ pode representar em parte este recalque, ao passo que ela acusa o *voyeur*, ao mostrá-lo a todos ali presentes (observadores na galeria) e para o próprio acusado seu ‘ato ilícito’. Segundo Lacan (1985b) o ‘olhar’ no ato *voyeurista* só se revela quando o *voyeur* é pego em flagrante. O olhar enquanto objeto está sempre perdido, mas ele é encontrado na conflagração da vergonha. Citando Lacan, Carvalho (2011, p. 126), fez a importante observação:

[...] até aí, o que é que o sujeito procura ver? [...] O que o voyeur procura e acha é apenas uma sombra, uma sombra detrás da cortina. Aí ele vai fantasiar não importa que magia de presença, a mais graciosa das mocinhas, mesmo que do outro lado haja apenas um atleta peludo. [...] O que se olha é aquilo que não se pode ver. [...] A fantasia é a sustentação do desejo; não é o objeto que é a sustentação do desejo.

A ‘impressão de realidade’ do vídeo proporciona à imagem um estado de verdade. Mas é a fantasia, sem dúvida, o que instiga o desejo do *voyeur*. Ao olhar para a ‘Janela’, a imaginação pode projetar por trás da cortina um objeto de desejo:



uma mulher após o banho, um casal na intimidade, uma cena de assassinato. Pode-se até transformar os vultos silhuetados neste objeto de desejo e crer piamente que foi isso o que se viu.

Por muito tempo, ao espreitar esta mesma janela captada para o vídeo, pude crer nas mesmas coisas. Mas não passavam de vultos que apenas aguçavam minha imaginação. A frustração pelo flagrante, a angústia da vergonha e o descontentamento ocorrem quando se descobre que quem está por trás das cortinhas da 'Janela' é o próprio observador. O sentimento é ao mesmo tempo criminoso (espião) e vítima (espiada). Instaura-se o jogo *voyeurismo/exibicionismo*.

Quando o 'olhar' é descoberto, o observador se torna o objeto de observação, instaurando-se, assim, o *voyeurismo* narcisista. Novamente recorrendo a Dubois (1993), este disse que Kafka apontava o instante em que se 'obscurece a vida secreta que brilha por meio dos contornos das coisas num jogo de luz e sombra'. A vida secreta revelada no jogo de luz e sombra no qual se vê apenas as silhuetas daqueles seres descobertos, que tratam dos próprios sujeitos observadores. A vida secreta que tanto instiga a curiosidade do *voyeur* nada se difere da vida dele própria, pois trata-se de sua própria vida. Na contemporaneidade, a necessidade de observar o outro para servir de válvula de escape aos anseios, mostra que nada há nele além de um espelho que reflete a própria imagem.

O auto-*voyeurismo* acontece a todo o momento, mesmo que de forma involuntária. Hoje com a multiplicação das câmeras de vigilância na paisagem social e todas as onividentes formas de vigilância, não há mais como dizer que se está fora dos limites da observação. Com as novas tecnologias de visão computacional e da inteligência artificial, sistemas de rastreamento e observação que independem da figura de um operador estão cada vez mais comuns. Assim "não é mais uma figura de linguagem dizer, como os psicanalistas, que as pedras nos veem. Os olhos estão não apenas fora de nós, mas também fora do vivente como espécie" (MACHADO, 1996, p. 229).

O *voyeurismo* automático pode ocorrer a quase todo o momento na sociedade. Mesmo sem vontade exibicionista, o homem pós-moderno está quase sempre visível, até onde menos espera⁵⁴.

54 Em uma série de ficção científica norte-americana, '*Person of Interest*', criada por J. J. Abrams, idealizador da série '*Lost*', e Jonathan Nolan, há o desenvolvimento de um software capaz de monitorar vários sistemas de vigilância e rastrear possíveis ameaças terroristas. Uma das questões apresentadas pela série aborda que nossas *web-cams*, mesmo quando pensamos estarem desligadas, podem estar ativas e nos vigiando. Isso



Conjugado ao auto-*voyeurismo*, o trabalho propõe também um jogo exibicionista. O *voyeur* flagrado pode sentir-se instigado a um novo flagrante. Os observadores podem se interessar em participar do jogo conscientemente, após descobrirem-se na imagem. Podem se aventurar a ter sua imagem captada agora por vontade própria, para verem-se novamente atrás das cortinas azuis. É provável que muitos interessados pela interatividade, possam posar diante da câmera (descoberta) e ‘brincar’ com a situação. Neste ponto, o *voyeurismo* torna-se exibicionismo. Como já discutido, a satisfação escópica também se dá na inversão, pois “o impulso de ver se transforma na necessidade de ser visto [...] o objeto é abandonado e substituído com a correlata reorientação da pulsão para uma parte da própria pessoa” (CABAS, 2010, p. 69).

Nota-se que o exibicionismo só ocorrerá em um possível segundo momento de fruição e interação com o trabalho ‘Janela’. Pois, em um primeiro momento, quando observador não sabia que estava sendo gravado em vídeonão existia uma vontade exibicionista. Havia apenas *voyeurismo* por parte do dispositivo e daqueles que viam o trabalho, pois “o voyeurismo depende do não consentimento da vítima” (CARVALHO, 2011, p. 127). A partir do momento em que o observador quer fazer parte do jogo e se mostrar, se instaura o exibicionismo.

Virilio já disse: “por detrás do muro, já não vejo mais o cartaz; diante do muro o cartaz se impõe a mim, sua imagem me percebe.” (VIRILIO, 1988, p. 131 apud MACHADO, 1996, p. 229), ou seja, aquilo que ele acreditava observar, aquilo que era então objeto de sua observação, agora se impõe a ele. De início tudo era apenas imagem e logo após passa a ser automação do instante presente, uma incrustação de tempos, passado e futuro sobrepostos.

A produção ‘Janela’ é composta por uma projeção de um vídeo, gravado da janela de meu apartamento. Parte da instigante experiência de ver aquilo que não é permitido, mas, nesse caso, a cena contemplada, transforma-se em imagem, e a cortina em tela.

Ao captar imagens em vídeo da mesma janela proponho ao observador a possibilidade de poder participar de um momento perdido no tempo. A imagem da

também pode ocorrer com as câmeras de celulares e de outros dispositivos de vídeo e áudio que vêm integrados há uma gama de aparelhos eletrônicos como *Tablets*, *TV’s* e videogames. A narração de abertura da série apresenta o seguinte texto: ‘você está sendo vigiado. O governo tem um sistema secreto, uma máquina que espiona você a cada hora de cada dia. Eu sei o porquê. Eu a construí. Eu projetei a máquina para detectar atos de terror, mas ela tudo vê: crimes violentos envolvendo pessoas comuns, pessoas como você, e crimes de governo considerados irrelevantes’.



janela foi gravada por 3 horas, e logo após, editei-as no software de edição não-linear *Adobe Premiere*, em plataforma MAC. Na edição ficaram apenas momentos nos quais a luz interior do apartamento permanecia acesa, resultando em um produto final de uma hora de duração.

Com o vídeo pronto, o próximo passo foi a programação. Novamente utilizei o software de programação para artistas *MAX MSP* (figura 30). Nela, deixei o primeiro vídeo, já editado, rodando em *loop*. Inseri no programa imagens captadas ao vivo por uma *web cam*. Na verdade, são imagens exibidas com um *delay* de cinco minutos a partir de sua captação, ou seja, a imagem vista no computador tem um atraso de 5 minutos. Com isso, o que vemos na tela ocorreu há 5 minutos no tempo. O último passo da programação foi fundir as duas imagens por meio da técnica de incrustação de imagens, conhecida também como *Chroma Key*⁵⁵.

O que especifica a incrustação é, em suma, o fato de ser comandada eletronicamente a partir de flutuações formais (luminosidade ou cor) do próprio real filmado. Assim, a incrustação é provavelmente a figura da linguagem videográfica que melhor consegue se equilibrar entre o tecnológico e o real, entre a dimensão maquínica e humana. (DUBOIS, 2004, p. 82)

Assim sendo, o vídeo captado pela *web cam*, disposta em determinado local no ambiente, é fundido (incrustado) no primeiro vídeo referente à gravação da janela. Por meio dessa técnica, o *Chroma Key* é utilizado na cor azul, encontrada unicamente na cortina semi-transparente do vídeo gravado da janela. A imagem dos interatores passa a fazer parte daquele local onde anteriormente havia apenas a cortina. Com determinados efeitos técnicos executados no *MAX MSP*, a imagem parece estar sub-exposta à cortina, com tons escuros e silhuetados. Vê-se então aquilo que a câmera em *delay* captou há cinco minutos, exposto como se estivesse por trás das cortinas azuis. A incrustação também acontece de forma temporal. Da mesma forma, a incrustação também ocorre entre o distante e o local. Tudo isso permite que o *voyeur* observe a si mesmo.

⁵⁵ Segundo Dubois (2004), a técnica de incrustação é a separação de um sinal de vídeo, de acordo com sua crominância ou lumânica. Esta separação cria um 'buraco eletrônico' na imagem, que pode ser então preenchido com uma outra imagem. Ou seja, em uma determinada imagem é selecionada uma determinada cor. Essa cor é retirada do vídeo, deixando esta parte em transparência, para logo após, outra imagem ser inserida no local.

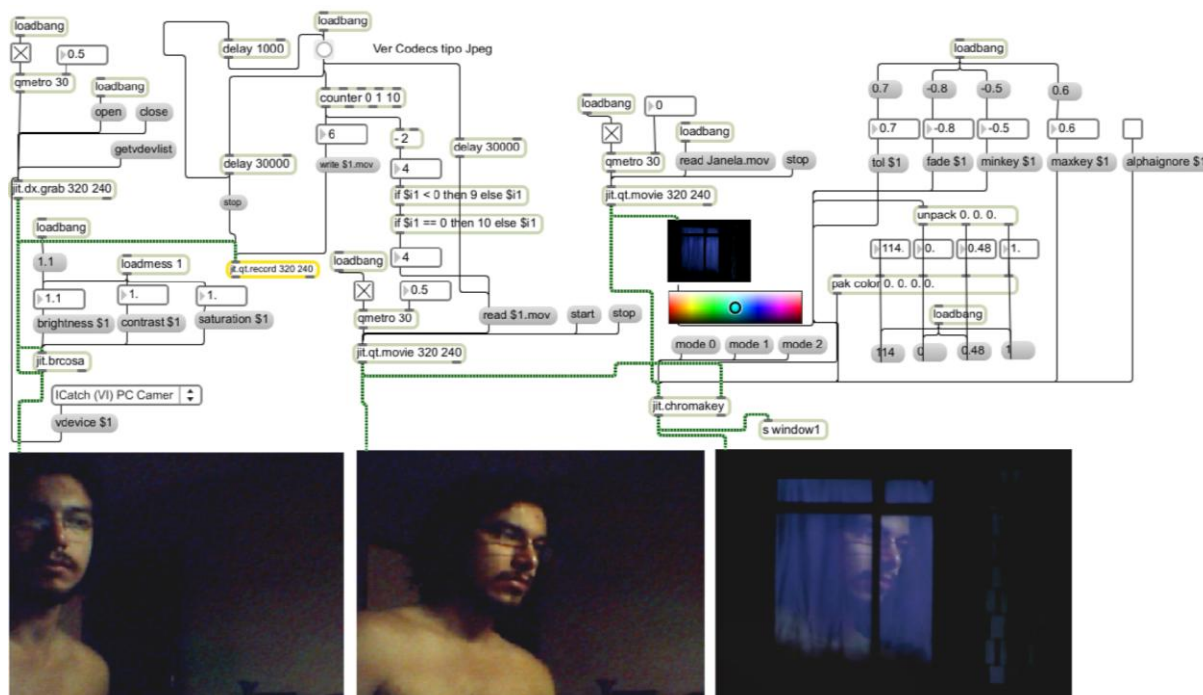


Fig. 30 – Sistema desenvolvido com *software* de programação MAX MSP, que permite a interatividade na produção 'Janela'

Com os avanços da tecnologia, os sistemas de controle e domínio também evoluem e se expandem. Machado (1996) cita o fato de medidas de audiência televisual serem agora realizadas por um aparelho instalado dentro do próprio televisor e conectado com a central; registrando o canal sintonizado e o tempo de sintonia. Há sensores fotoelétricos para verificar se o telespectador está de fato presente diante da tela ou se ele se ausentou do local, mesmo que o aparelho tenha ficado ligado. Garante, assim, às redes de TV não apenas dados precisos, mas um reforçado sistema de controle e poder diante de seus espectadores. De forma preocupante, o exemplo torna evidente a facilidade com que se pode, diante da imagem eletrônica, passar da condição de observador a observado, ou de espectador a espetáculo, dada a reversibilidade das tecnologias de registros e exibição.

A condição de passarmos de observador para observados, diante da proliferação de máquinas à nossa volta, torna-se então um dos pontos de reflexão mais importantes da poética 'Janela'. Machado (Ibidem, p. 227) exemplifica com a situação corriqueira das vitrines de eletrodomésticos e artigos eletrônicos nas quais vários aparelhos de televisão transmitem entre filmes e programas de TV a própria imagem do consumidor que examina seus produtos: “a linha de separação entre o



vigia e o vigiado é tão tênue quanto aquela que separava, no Panóptico de Bentham, a sentinela dos enclausurados, de um lado, e dos visitantes, de outro.”

O *voyeur* não pode ser visto, assim como a presença do vigia deve ser sempre uma incógnita para os vigiados. Para Carvalho (2011, p. 126) a excitação proveniente do jogo escópico

só existe onde há risco – nesse caso o risco de ser visto. Não seria descabido pensar no ato do voyeur como um desejo dissimulado (e espelhado em sua presa) de ser visto, como nos jogos infantis em que se esconder é uma forma de chamar a atenção para si mesmo.

O automatismo de ‘Janela’ cumpre o seu papel de enganar o *voyeur*, pois, de acordo com Assoun (1999, p. 179), a janela “prende o olhar e o configura [...] em seu enquadramento, recorta a relação entre dentro e fora, de que o olhar faz o contorno”, num jogo invertido que traz aquele que deveria estar fora (o *voyeur*/vigilante) para dentro (exibicionista/*voyeur* descoberto). Estes conceitos são aproximados e confrontados à medida que o papel ativo do observador é invertido em papel passivo, e nas possíveis novas inversões que podem acontecer a partir deste jogo escópico.



PARTE 3.4

À ESPREITA

A Antiguidade foi uma civilização do espetáculo. Tornar acessível a uma multidão de homens a inspeção de um pequeno número de objetos: a esse problema respondia a arquitetura dos templos, dos teatros e dos circos. Com o espetáculo predominavam a vida pública, a intensidade das festas, a proximidade sensual. Naqueles rituais que corria sangue, a sociedade encontrava vigor e formava um instante como que um grande corpo único. A Idade Moderna coloca o problema contrário: proporcionar a um pequeno número, ou mesmo a um só, a visão instantânea de uma grande multidão (FOUCAULT, 2010, p. 204).

Avançando na discussão, a partir da afirmação de Foucault, a produção “A Espreita”⁵⁶, é a última da série de quatro vídeos realizados para esta pesquisa. Diferentemente do espetáculo, Foucault afirma, que a sociedade moderna calca-se no controle, permitindo a poucos a vigilância de muitos. Estes muitos, tidos como massa ou multidão, constituem o somatório de individualidades cada vez mais distanciadas. A massa surge nas cidades modernas, no entanto, o seu controle é uma característica da contemporaneidade. O surgimento das massas modernas está diretamente ligado à proletarização do homem (BENJAMIM, 1994).

‘À Espreita’ surgiu como continuidade de discussões anteriores relativas à vigilância e ao *voyeurismo*. Nessa proposta, o vigia tem o acesso à multidão, por meio de uma visão privilegiada: um campo amplo de visão e numa posição superior, vê sem ser visto. Nesse trabalho a figura do vigia e a figura do *voyeur* se confundem, mesmo diante da liberdade nessa pesquisa de tratá-los como termos muito próximos. O vigia da torre panóptica, neste caso, dá lugar ao detetive ou a um tipo de investigador que se coloca na tocaia, com a finalidade maliciosa de descobrir algo de estranho ou suspeito nos comportamentos habituais e cotidianos. É tanto mais *voyeurista*, devido à sua intenção escópica de submeter as pessoas comuns ao seu olhar fixo e curioso, quanto vigilante, em frente às questões inerentes ao ato de espionar ocultamente, com a intenção de descobrir algo.

O princípio deste vídeo é simples: da janela da sala de meu apartamento, meu ‘panóptico pessoal’, captei em vídeo imagens do movimento da rua (figura 31).

⁵⁶ Link para o vídeo no youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=5Hj1MVePr-4>



Pessoas, veículos, animais, passaram durante um dia todo. Foram 10 horas de gravação ininterruptas, mostrando a movimentação de um dia comum, na rua que dá acesso à entrada do prédio onde moro.



Fig. 31 – Aldo Pedrosa. 'À Espreita'. *Frame do vídeo*. Imagem feita a partir da janela de meu apartamento.

Benjamin (Ibidem) referindo-se ao início do cinema sonoro, na primeira metade do século XX, analisou como as massas eram retratadas nos programas chamados 'atualidades da semana', um tipo de informativo rápido, de caráter jornalístico ou de entretenimento, que era exibido antes do início dos filmes no cinema. Nestes informativos, havia a apresentação das imagens de multidão para a própria multidão, que assistiam curiosas e espantadas, pois havia a chance das pessoas se verem na tela do cinema. Para este autor,

[...] a reprodução maciça corresponde principalmente à reprodução das massas. Nos grandes desfiles festivos, em reuniões gigantescas, em espetáculos de massas de tipo desportivo e na guerra, todas elas captadas por equipamento visual e sonoro, as massas reveem-se a si próprias. Este processo, cuja amplitude não necessita de ser acentuada, está intimamente ligado ao desenvolvimento das técnicas de reprodução e registro. Os movimentos de massas apresentam-se mais nitidamente, em geral, às aparelhagens do que ao olhar. Enquadramentos de centenas de milhares de pessoas apreendem-se melhor de uma perspectiva aérea. E mesmo que esta perspectiva também seja acessível ao olho humano, a imagem obtida pelo olhar não é passível da reprodução que a fotografia possibilita. Quer isto



dizer que os movimentos de massas, incluindo a guerra, representam uma forma particular de correspondência do comportamento humano à técnica dos aparelhos. (Ibidem, p. 19)

Assim como apontou Benjamin, o vídeo 'À Espreita' tenta representar o movimento da multidão (mesmo que não haja aglomeração de pessoas em um mesmo quadro, as centenas de transeuntes apresentados aparecem em momentos diversos durante a exibição do vídeo), por meio de um ponto de vista privilegiado: uma visão aérea. Assim como em 'Telescópio', a câmera (a visão) está distante e no alto, mas diferente de 'Telescópio', 'À Espreita' apresenta um quadro aberto, enquanto o primeiro fecha a imagem, talvez em um quadro mais *voyeur*, pois procura os detalhes, um de cada vez. De forma mais vigilante, 'À Espreita' tenta representar o todo, para que haja a varredura do olhar em um plano geral, para que o espião (vigia) se atente aos detalhes que procura, todos ao mesmo tempo.

Benjamim ainda aborda em seu texto, que os dispositivos técnicos de reprodução como a câmera, seja cinematográfica ou fotográfica, permitem com que as pessoas que sejam captadas por elas tenham um comportamento próprio, que não é, em certa medida, natural. Mas no caso desta produção poética, isto não ocorre, visto que a captação é feita ocultamente, à espreita. Aquele que espia está distante, e ainda assim escondido por trás das cortinas do apartamento para captar ocultamente e registrar no sistema numérico, as imagens das vítimas.

Mesmo com grande relação com as demais produções, 'À Espreita' se constituiu por uma imagem estática retém os acontecimentos daquele local, durante todo o dia. O vigilante/*voyeur* que ali espreita não se cansa, ele não pode descansar, não pode cerrar os olhos, pois alguma imagem pode ser perdida naquele momento. Em 'Olho Mágico', o observador está bem próximo, em 'Telescópio' apesar da possibilidade de re-enquadrar a cena, o campo observado é restrito o que o impede de seguir a pessoa observada por um longo tempo. No caso de 'Janela', a posição distanciada do observador faz com que seu formato replique o próprio quadro da câmera de vídeo. Assim, o quadro aberto de 'À Espreita' esconde os pequenos detalhes, mas mostra o todo.

Outro aspecto é que não há nenhum dispositivo, real ou simulado, como instrumento facilitador da visão. Nas demais propostas sempre havia um dispositivo: o próprio olho mágico 'real', o *zoom* que simulava a visão telescópica ou que



enquadrava apenas uma janela do prédio vizinho. Para captar estas dez horas de imagem, não foi utilizado nenhum artifício. Captada com a lente da câmera de um ângulo que permite uma visão próxima da visão humana, mas não semelhante, pois toda lente de câmeras digitais simples quando não utiliza o *zoom* é um pouco grande-angular. O quadro aberto e distante é quase um análogo ao que seria visto pelo observador se o mesmo estivesse naquele lugar.

Durante as 10 horas da tomada, vários indivíduos passaram pela rua. Por morar bem próximo a uma escola há momentos no dia com maior tráfego de pessoas, a pé ou em veículos e o restante do dia é calmo, com pouco movimento.



Fig. 32 – Aldo Pedrosa. 'À Espreita'. *Frame* do vídeo. Imagem feita a partir da janela de meu apartamento.

O que se espera do observador diante desta produção é que o mesmo ative seu olhar escópico, que desperte a curiosidade e o desejo de ver as cenas exibidas, mesmo diante de uma suposta banalidade de acontecimentos. Para tanto, no sentido de ressaltar um caráter mais vigilante, há um sistema de registro de fatos, por meio de anotações que o observador pode fazer no momento em que vê o vídeo.

Algumas fichas em papel serão dispostas próximas à tela de exibição do vídeo. Nestas fichas, algumas perguntas relativas a possíveis fatos que poderão ser vistos possibilitarão ao observador anotar suas respostas. Estas informações têm como fim estimular a curiosidade diante do trabalho, então elas se darão por



questões de caráter, digamos, mais investigativo, esperando-se que o espião tenha pleno conhecimento de tudo o que se passou ali.

As informações disponibilizadas nestas fichas compõem a Tabela 1.

‘Escreva, no campo disponível, o número relativo à quantidade de fatos indesejados ocorridos no dia de hoje:’

- | | |
|--|-------------------------------------|
| - Acidentes de trânsito entre veículos: | - Encontros amorosos furtivos: |
| - Alunos fugitivos da escola: | - Fezes de animais não recolhidas: |
| - Assassinatos: | - Infartos de idosos e esportistas: |
| - Assédios sexuais: | - Lixo jogado no chão: |
| - Atentados ao pudor: | - Motoristas imprudentes: |
| - Atropelamentos: | - Pedofilia: |
| - Brigas: | - Roubos e furtos: |
| - Bullying entre os estudantes: | - Roupas indecentes: |
| - Ciclistas na calçada: | - Sequestros: |
| - Casos de adultério: | - Tentativas de estupro: |
| - Consumo de bebidas alcoólicas por menores: | - Tentativas de suicídio: |
| - Consumo de drogas: | - Voyeurs: |

Tab. 1 – Informações que serão disponibilizadas em fichas deixadas próximas à tela de exibição da produção ‘À Espreita’. Nestas fichas, os observadores poderão preencher as informações que se pedem, de acordo com o que se vê no vídeo.

De forma irônica, para ressaltar um certo ‘humor’ que já possuem as cenas apresentadas em ‘câmera rápida’, estas questões contribuem não apenas para ativar este olhar curioso do vigilante, mas apresentam-se como metáforas para outra forma de vigilância contemporânea: aquela realizada por todos, a todo o momento. Não seria o homem contemporâneo, um perfeito vigilante da moral? Pronto para delatar o próximo quando ele não se comporta de acordos com as normas éticas da sociedade contemporânea? A delação pode ser feita para a polícia, para o diretor da escola, para o chefe, para os pais, para o vizinho, para o marido ou a mulher traída,



para a vigilância sanitária, para o padre ou o pastor. Não seriam todos, os olhos deste panóptico imaterial? Os vigias da moral e da segurança.

Deixar juntas questões de segurança pública e de atendimento aos bons costumes da sociedade trazem esta dualidade contemporânea de se viver em um mundo de censura, em que o crime não necessariamente ocorre apenas quando se interfere na liberdade e na individualidade do outro. A partir da instauração de todo o conjunto de normas éticas, políticas e religiosas tecidas ao longo de toda a história, surgem novos delitos e novas formas de vigiar e punir.

Sem a pretensão de julgar estas questões ou mesmo entrar em debates políticos, 'Á Espreita' deseja colocar o observador na posição do testemunha, que tem a privilegiada possibilidade de ver sem poder ser censurado pelo ato da espionagem e ainda delatar, como o próprio censor. Ele tem os 'olhos de Deus', que podem ver e julgar a todos. Ao identificar e delatar os infratores na cena, o observador poderá refletir sobre o panoptismo contemporâneo, questão chave desta pesquisa. Ele poderá também esquecer-se de sua posição de censor, e deliciar-se *voyeuristicamente* com a cena vista. Mas fica a pergunta: será que quando ele for responder à última informação pedida – quantidade de *voyeurs* – ele indicará a ele mesmo?

Relacionando esta produção com as fotografias *voyeurísticas* de Kohei Yoshiyuki⁵⁷, Carvalho (2011, p. 126) aponta que “o que torna estas imagens tão mais desconcertantes é que elas funcionam também como testemunha e consciência do nosso olhar. Somos surpreendidos na espreita da espreita”. Neste exemplo, o autor se refere ao momento do observador se deparar com as fotos, nós surpreendemos aqueles que surpreenderam os casais. Descobrimos os *voyeurs* e de certo modo, no local expositivo, também fomos descobertos.

Para possibilitar que o observador acompanhe a cena de um dia todo, tal qual faz o espião ao poder ver, em velocidade alta, imagens captadas previamente em vídeo, editei o material bruto composto pelas 10 horas de gravação em 'câmera rápida' (alta velocidade), no software de edição de vídeo *Adobe Premiere* em plataforma MAC. Avancei 5 vezes a velocidade normal das imagens (500% vezes a

⁵⁷ Como já visto no capítulo 2.1.



taxa de *frames* por segundo). O resultado é um vídeo 1 hora e 38 minutos de duração⁵⁸.

Aumont (2004) aponta que os primeiros filmes de Lumière eram encantadores ao seu público, devido ao que ele chama de ‘efeitos de realidade quantitativos’, referindo-se ao grande número de pessoas representadas nas cenas. Em ‘Saída da fábrica’ ou em ‘*Place des Cordeliers*’, as personagens são vistas como independentes umas das outras e fazem as pessoas ficarem “encantadas ao descobrir, na décima vez que veem o filme, um gesto, uma mímica que até então não havia escapado: a cada instante acontece alguma coisa, e quantas se quiser, ou quase” (Ibidem, p. 33). Claro está que não se espera que o público em geral tenha hoje a mesma reação diante da produção ‘À Espreita’, pois tal encanto deve-se também, de fato, à novidade que era a imagem em movimento na época, e, diante disto, até os mais banais dos atos apareceriam instigantes quando projetados. Mas tal aproximação se justifica, pois a proposta reside na tentativa de instigar o interesse mesmo diante da banalidade das imagens.

Em outra relação com os primórdios da produção fílmica, o aumento na taxa de quadros para acelerar a velocidade da cena remete aos filmes do início do cinema, que apresentava uma taxa de dezoito quadros por segundo. Quando projetados em sistemas de 24 qps ou 30 qps, como os usados hoje, oferecem uma imagem visivelmente acelerada. Esse recurso permeia o vídeo de um certo ‘humor e graça’, mas não deixa de nos remeter às buscas feitas em filmes produzidos por câmeras de vigilância. Nestas câmeras vigilantes, quando de posse da gravação, se pode acelerar a imagem para procurar detalhes significativamente importantes para nutrir sua pulsão escópica.

A janela é também, sem dúvida, uma potente válvula de escape para o ambiente exterior. Reter escopicamente o ambiente externo por meio da janela permite ao *voyeur*, de alguma forma, participar daquela cena, não apenas como um observador passivo, mas tendo um importante papel como o ‘olho que tudo vê, mas não é visto’. Da janela, o *voyeur*, várias vezes tido como uma figura marginal, está

⁵⁸ Para a ‘postagem’ no *Youtube*, houve uma nova edição na qual as imagens foram ainda mais aceleradas. Para esta edição, foi utilizada uma taxa de avanço de quadros de 800%, resultando em um vídeo com 33 minutos e 34 segundos de duração. Esta decisão foi tomada levando-se em consideração as restrições do *Youtube* quanto ao limite de tempo de duração dos vídeos. A versão que será exibida e instalada na exposição é a de maior duração, com 1h38m. Ambas as versões seguem em DVDs que acompanham este texto.



ali oculto e à espreita, longe demais para ser flagrado em sua atitude curiosa, mas perto o bastante para fazer parte ativamente daquele ambiente.

A fim de colocar o observador na situação do investigador que procura por suspeitos ou fatos inesperados em um cenário cotidiano, a relação de hipóteses e perguntas o levarão a buscar as respostas, e assim será ativado seu 'olhar escópico'. Pois mesmo como vigilante, a curiosidade e a 'vontade de ver' são inerentes ao processo vigília. Nesta produção, o *voyeur* e o vigia estão intimamente relacionados.

No final de exibição do vídeo, serão apresentadas as respostas para as indicações informadas nas fichas. Desta forma, ter-se-á uma mostra do número de fatos e infrações acontecidas. Cabe ao observador aceitar ou não as respostas para as perguntas que se dedicou a responder. O ato ver, mesmo com intensa atenção, é permeado por questões subjetivas que podem influenciar na 'verdade'. Talvez uma tentativa de estupro vista por mim, não corresponda de fato a isso para o observador, e vice-versa. Desta forma, ao final, suas curiosidades poderão ser saciadas, ou mais uma vez frustradas. Este é o jogo para aquele que está à espreita.



PARTE 3.5

A TORRE

“O que ‘é preciso ver’”, assim Assoun (1999, p. 121) define museu. Assim, partindo desta ‘premissa escópica’, serão apresentadas a galeria na qual as produções serão expostas e as reflexões que se deram nessa última etapa da pesquisa.

A exposição e o arranjo dos trabalhos no espaço real foram pensados com base nas questões tratadas nesta pesquisa. Mas é importante ressaltar que o espaço expositivo, neste caso, longe de se configurar apenas como um ‘cubo branco’ neutro e pronto para receber todos os trabalhos possui particularidades e potencialidades próprias, permitindo que novos significados sejam agregados às produções que ali apresentadas.

Durante o tempo de pesquisa, pensei as produções em vídeo de modo independente mesmo pertencendo a um mesmo conjunto poético, devido à sua temática. Por isso, os possíveis diálogos entre elas podem ser estabelecido em qualquer espaço expositivo, caso elas fossem expostas no mesmo local.

Diante disto, voltei-me à galeria de arte do Centro de Cultura José Maria Barra, pertencente ao Sesi/Fiemg, em Uberaba/MG, percebendo-a como um local bastante afinado com as questões enfatizadas nessa pesquisa. Na ocasião participei da montagem de uma exposição nesta galeria, ajudando na instalação e montagem de três produções de videoinstalação do videoartista Eder Santos, percebi nessa galeria uma série de novas possibilidades e interessantes relações com o próprio panóptico⁵⁹. A galeria está situada no segundo andar de um prédio que possui um formato arredondado, com 6,5m de raio e janelas amplas de vidro translúcido que tomam o lugar das paredes tradicionais (figuras 33 e 34).

⁵⁹ Esta experiência ocorreu ao auxiliar na montagem da exposição ‘Fragmentos de um prisma’, em uma parceria do Centro de Cultura José Maria Barra (Sesi-Fiemg, Uberaba/MG) e Luciana Brito Galeria de São Paulo, ocorrida em setembro e outubro de 2011. Com curadoria de Andrés Hernández, esta coletiva apresentou na faixa de 60 obras, selecionadas a partir do conceito de representação do movimento. Foi a primeira vez em que os artistas renomados, representados pela Galeria Luciana Brito, foram expostos em Uberaba. Minha participação consistiu em oferecer apoio à equipe de montagem e, principalmente, instalar três obras do videoartista mineiro Eder Santos.



Fig. 33 – Fachada da Galeria de Arte do Centro de Cultura José Maria Barra – SESI / FIEMG em Uberaba / MG. Fotografia de Aldo Pedrosa.

A análise desse espaço permite uma série de associações com as ideias em estudo. Em Aumont (2004), por exemplo, há uma comparação do panóptico com a pintura de panorama⁶⁰. O autor atesta que no panorama o ponto de fuga é substituído por um horizonte circular, dando ao espectador a possibilidade encontrar o ponto de vista que desejar⁶¹. Segundo o autor a panorâmica circular “nutre, incessantemente o olhar, mas o prende definitivamente; ela atualiza assim essa ameaça potencial da perspectiva: fechar o espaço, terminá-lo, reduzi-lo” (Ibidem, p. 57). O olhar pode se perder na medida em que o panóptico/panorama dá a possibilidade de tudo poder ver. Assim há o risco de, na imensidão de possibilidades de visão e sem o ponto de fuga que ‘aprisiona’ o olhar, não se ver nada. Esta é uma

⁶⁰ Também conhecida por diorama, trata-se de um modo de apresentação da pintura de maneira realista, na qual a imagem é comumente pintada sobre uma tela de fundo curvo de tal maneira que simule um contorno real, criando uma ilusão de profundidade e tridimensionalidade.

⁶¹ Aumont (2004, p. 57) indaga que esta substituição do ponto de fuga tira do espectador “a liberdade elementar, que a perspectiva plana lhe concedia, de mudar de lugar, de não adotar o bom ponto de vista”



das questões devem ser levadas em consideração na disposição dos trabalhos em seu interior.



Fig. 34 – Interior da Galeria de Arte do Centro de Cultura José Maria Barra – SESI / FIEMG em Uberaba / MG. Fotografia de Alexandre Marchetti.

As janelas são espelhadas e permitem um interessante jogo de visão de acordo com a luminosidade do local. Quando há mais luz vinda do exterior, a fachada externa torna-se espelhada por completo, não permitindo que nada do interior da galeria seja visto. Neste caso, é possível para quem está dentro ver com clareza todo o exterior, composto por um local de intenso tráfego de pessoas e veículos, pois a galeria está localizada no centro da cidade.

A luz neste espaço tem a capacidade de velar o interior (figura 33), mas permite que tudo do exterior seja visto (figura 35), assim como na torre do panóptico. Este sistema de visão a partir das janelas espelhadas mostra-se como um verdadeiro observatório, propício à vigilância e ao *voyeurismo*. Quem observa tem uma privilegiada visão do mundo exterior, mas há também a completa segurança de sua identidade e presença em relação aos observados. Em uma analogia ao panóptico, o observador da exposição estará investido da figura do vigia da torre.



Fig. 35 – Interior da Galeria de Arte do Centro de Cultura José Maria Barra – SESI / FIEMG em Uberaba / MG. Fotografia de Aldo Pedrosa.

Essa 'galeria panóptica' apresenta várias outras questões importantes que transcendem apenas as características escópicas de suas janelas. O próprio formato redondo da galeria remete à torre do panóptico. Ao se comparar a figura 36 às fotografias apresentadas da galeria, podem ser traçadas uma série de similaridades entre ambas. Este local se assemelha também à própria arquitetura arredondada da prisão, que simplesmente da torre central contida nela. A partir desse ponto de vista, será colocado no centro da galeria um elemento cilíndrico (figura 41) que chamarei de torre central. Na exposição ela é o diagrama do próprio indivíduo observador. Ele não é apenas o vigia oculto, ele é a própria torre - onipresente e vigilante.



Fig. 36 – Fotografia de presídio projetado de acordo com sistema panóptico de Jeremy Bentham. Fonte: <http://historia-pitagoras.blogspot.com/2011/01/panoptico.html>. Acesso em 15/05/2011.

Ainda considerando seu aspecto físico as inúmeras celas retangulares na imagem da prisão se assemelham às janelas retangulares da galeria e, ambas, permitem a visão daquilo que está no exterior. Na galeria há um dinamismo propiciado pela luz, alterando visibilidade do interior e do exterior, como acontece à noite. O jogo *voyeurista* e vigilante do panóptico se inverte. O espelhamento das janelas, agora invertido, revela e multiplica a imagem de dentro da galeria para quem está do lado de fora e impossibilita a visão daquilo que há no exterior, para quem está do lado de dentro (figura 37). Há neste caso a inversão do *voyeurismo*, não apenas dos observadores externos que podem ver aquilo que está dentro da galeria, mas, devido ao espelhamento, as próprias pessoas no interior da galeria se veem e se contemplam no conjunto de espelhos formados pelas janelas.



Figs. 37 – Interior da Galeria de Arte do Centro de Cultura José Maria Barra – SESI / FIEMG em Uberaba / MG. Fotografia de Aldo Pedrosa.

Instaura-se, desta forma, um narcísico jogo de espelhos, inversão *voyeurismo*/exibicionismo conforme Freud. Neste caso, o panóptico é invertido: a vigilância só é possível para quem está do lado de fora. Se observadores eram durante o dia, como os onividentes vigias da torre, que podiam ver sem que fossem vistos, agora o jogo se inverte por completo.

O potencial poético desta galeria, conseqüentemente, exige que uma série de questões sejam agregadas às produções nela apresentadas. Os vídeos foram pensados *a priori* cada qual com sua autonomia e independência. Um espaço repleto de ‘possibilidades panópticas’, como o espaço desta galeria, permitiu que algumas questões poéticas fossem reforçadas.

A princípio pensei a exibição dos vídeos, com exceção do ‘Olho Mágico’, por meio de projeção⁶². Mas aquilo que é a matéria prima das imagens do vídeo, e de todas as imagens técnicas impediu que as projeções se realizassem: a luz. Devido à

⁶² Projeção com aparelho Data Show conectado a computador ou aparelho DVD.



grande luminosidade no local, pois a galeria foi projetada originalmente para receber bastante luz natural, as projeções em seu interior não funcionaram de maneira eficaz, a partir dos testes realizados. Foram estudadas várias providências técnicas para eliminar esta luminosidade, como fechar as persianas (cortinas) ou vedar as janelas, mas todas as soluções foram descartadas tendo em vista que a prioridade era incorporar as características do espaço físico na produção de sentidos do conjunto dos trabalhos. Assim, foi decidida a exibição dos vídeos 'Telescópio', 'Janela' e 'À Espreita' em aparelhos de TV de 50 polegadas, com tela LCD de alta definição. Estas TVs⁶³ (figuras 38 e 39) localizam-se em frente a algumas janelas, de forma as janelas ao lado, ainda transparentes, permitam que um jogo de olhares entre a imagem vista no vídeo e a imagem 'real' vista do lado de fora da galeria (quando dia) ou a própria imagem do observador espelhada na janela (quando noite). Dessa forma, o *voyeurismo* se instala tanto na observação ou na interação com o vídeo, quanto na contemplação escópica do ambiente exterior ou do próprio 'eu'.



Fig. 38 – Foto-montagem com simulação da instalação da TV no interior da Galeria de Arte do Centro de Cultura José Maria Barra – SESI / FIEMG em Uberaba / MG. Nesta imagem vemos como será fixada a TV em uma treliça em frente à janela da galeria.

⁶³ Fixadas por meio de uma treliça a 2m do chão. Esta treliça e todo o conjunto de cabeamentos que conectarão a TV ao computador ou aparelho de DVD ficam ocultos por um tecido preto.



Fig. 39 – Foto-montagem com simulação da instalação da TV no interior da Galeria de Arte do Centro de Cultura José Maria Barra – SESI / FIEMG em Uberaba / MG. Nesta imagem, já vemos o tecido preto que será utilizado para tampar a treliça que fixará a TV e o cabeamento que a ligará aos dispositivos (computador e DVD).

Coincidentemente, a galeria se situa no alto, na faixa de seis metros do chão. Por se situar em um andar acima do térreo, outra analogia surge, agora com relação ao meu apartamento, onde produzi todos os vídeos. Meu apartamento se situa no terceiro andar de um pequeno prédio, há 8 metros do térreo. Essa distancia próxima, também aproxima a experiência poética que é transposta das janelas do panóptico pessoal do artista, para as janelas da ‘galeria panóptica’. Mais uma vez há o ‘deslocamento’ do interator. Como é inerente às arte visuais, o interator transcende a barreira espaço-temporal da galeria e assume o lugar do artista-*voyeur*.

Pensando a apresentação e exposição do vídeo ‘Olho Mágico’ considere as outras três experiências⁶⁴, nas quais o vídeo foi exibido em tela grande. A partir destas experiências percebi as potencialidades do trabalho. O que muda em seus modos de exibição é o lugar do observador: no primeiro caso, de pé e em

⁶⁴ Elas foram: o Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual na Universidade Federal de Goiás em junho de 2011, o 20º Encontro Nacional da ANPAP, Agência Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, em setembro de 2011 e também na II Mostra de Cinema de Uberaba, em outubro de 2011.



deslocamento, e no segundo, sentado e em posição estática⁶⁵. Devido a este fato, há duas versões do vídeo⁶⁶. Uma com 6 minutos, para exibições em mostras e festivais de cinema e/ou vídeo experimental. Nesta versão, o vídeo foi editado com várias camadas de imagens sobrepostas, gerando uma ideia de simultaneidade⁶⁷. Na outra versão, o vídeo é mais extenso, com 56 minutos de duração. Sua imagem é mais documental, com menos efeitos de edição e esta é a versão da exposição.

No entanto, pretendi resgatar a atitude do observador que ‘espia’⁶⁸, buscando em retomar a ideia da porta para a apresentação na galeria. Mas depois de estudos, testes e várias interlocuções, surgiu a ideia de confeccionar uma pequena torre (figura 41) e instalá-la no centro da galeria. Na verdade, esta torre foi pensada no momento em que ainda tínhamos a vontade de trabalhar com projetores e ela seria um possível suporte para abrigá-los. Ao abandonar esta ideia, pensamos na torre, então, como abrigo do ‘Olho Mágico’, para manter a poética inicial do trabalho, que pedia uma visualização individual, pois a mesma, assim como a porta anteriormente, disporia de um pequeno orifício em sua parte superior, e logo atrás (neste caso, dentro da torre) estariam os dispositivos de exibição do vídeo. A câmera que captará a imagem do espectador para o trabalho ‘Janela’, foi localizada diante da torre para captar o visitante nessa atitude de *voyeur*.

Ao se olhar para dentro da torre, o que se vê não é o vigia, vê-se outra cena *voyeurística* que pede, assim como no kinetoscópio, a visualização individual. A relação mais uma vez tecida com o kinetoscópio permite introduzir a metáfora do vigilante para os dispositivos tecnológicos contemporâneos, cada vez mais individualizados.

⁶⁵ Sobre o chamado ‘cinema de instalação’, ver DUBOIS, P. Movimentos improváveis. O efeito cinema na arte contemporânea, Rio de Janeiro, CCBB, 2003 (catálogo de exposição).

⁶⁶ Novamente frisando, ambas as versões deste vídeo estão em DVDs que acompanham a versão impressa da dissertação. No *Youtube*, foi postado apenas a versão mais compacta, que se comporta como um curta-metragem. *Link* do vídeo no capítulo 1.

⁶⁷ Ver capítulo 3.1 desta pesquisa.

⁶⁸ A postura do observador que observa através de uma porta remete à consagrada obra de Marcel Duchamp, ‘*Étant donné*’ (figura 40), obra de 1946-66.



Fig. 40 – Observadora olhando os orifícios que permitem a visão de uma mulher nua, deitada em meio a uma paisagem e próxima a outros objetos, na obra 'Étant Donnés' (1946-66) de Marcel Duchamp. Fonte: <http://petulantrumblings.com/?p=8889>. Acesso em 05/01/2012

Se Thomas Edison hoje não é totalmente reconhecido como pai do cinema, pois os Lumière, diferente de Edison, fizeram de seu cinematógrafo um dispositivo de exibição pública (e a partir de então, o cinema veio seguindo seu desígnio de ser a cada vez mais uma mídia das massas, através de exibições em locais que comportam um grande público), as atuais 'mídias locativas', dos *Ipods* aos telefones celulares, em processo contrário, estão individualizando a experiência de vermos filmes e vídeos, através de suas telas cada vez menores. Assim acredito que a 'torre kinetoscópica' por só permitir o olhar individual se aproxima das mídias atuais em seu caráter *voyeurista*. Assim, dentro da pequena torre, inserida na grande torre (a galeria), vemos uma outra cena, aquela realizada pelo artista-*voyeur* a partir de seu dispositivo escópico individual: o olho mágico.

Como pode-se observar no croqui realizado como um projeto da torre central (figura 41), além do 'Olho Mágico', pretendo inserir na torre dispositivos que permitem a interação e servem para reforçar as questões poéticas da pesquisa, sem interferir nas demais produções ou se comportarem como um trabalho em si.



A partir de um computador *notebook* instalado dentro da torre, o observador poderá navegar por fotografias interativas 3D do *Google Street View*⁶⁹. Por meio de outro orifício posicionado no lado diametralmente oposto ao visualizador do ‘Olho Mágico’, o observador poderá visualizar a cidade de Uberaba, sobre a qual se desenvolveu a poética da pesquisa, a partir das lentes das câmeras do *Google Street View*. Este interator, através do uso de um *mouse* de computador, poderá interagir com o sistema e visualizar em ângulo de 360° imagens de diversos pontos da cidade de Uberaba.

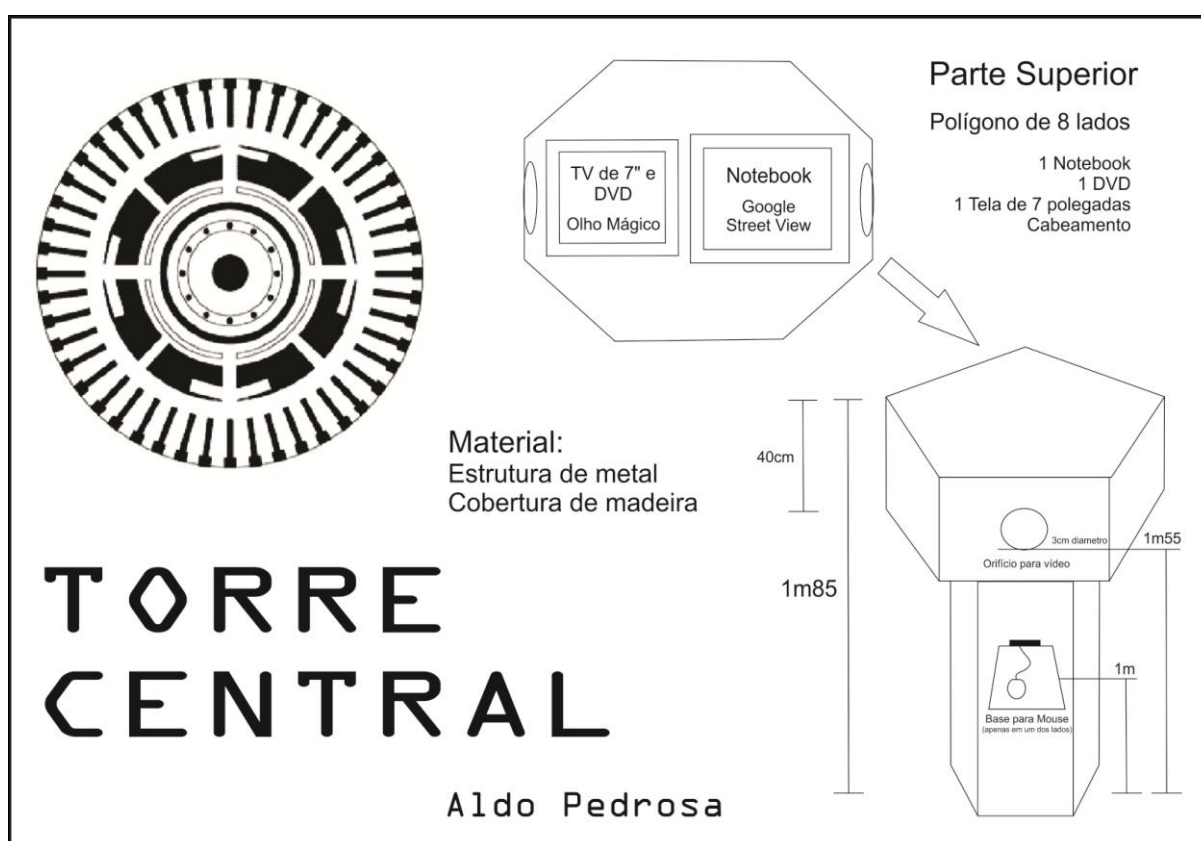


Fig. 41 – Croqui com projeto da torre situada no centro da galeria e suporte para os dispositivos dos trabalhos ‘Olho Mágico’ e o *Google Street View*. O símbolo do panóptico, a partir do desenho de Jeremy Bentham, no canto superior esquerdo da imagem, pretende traçar uma analogia entre o espaço expositivo e o sistema arquitetônico do panóptico, a partir da distribuição dos trabalhos no espaço. Neste caso, a torre ocupa o local representado pelo círculo preto, no centro da imagem.

Com isso, há neste caso uma maior simulação da torre do vigia no panóptico. A partir do sistema desenvolvido pela *Google*, atualiza-se a ideia do ‘olho que tudo vê’, como se olhando para dentro da torre ele pudesse ‘ver com os olhos do vigia’, e mirar seu olhar escópico por toda a cidade. Este dispositivo agregado ao trabalho

⁶⁹ Serviço apresentado com maiores detalhes no capítulo 2.2 desta pesquisa.



expande as possibilidades poéticas da 'galeria panóptica': as quatro produções em video possibilitam um olhar *voyeurista* e vigilante mais localizado na cidade Uberaba - a partir do ponto de vista de meu apartamento; as janelas da galeria permitem a visão próxima e oculta do entorno deste local no centro da cidade; e o *Google Street View* permite que a barreira espacial seja derrubada, pois o interator pode lançar seu olhar quase sem limites⁷⁰ pela cidade.

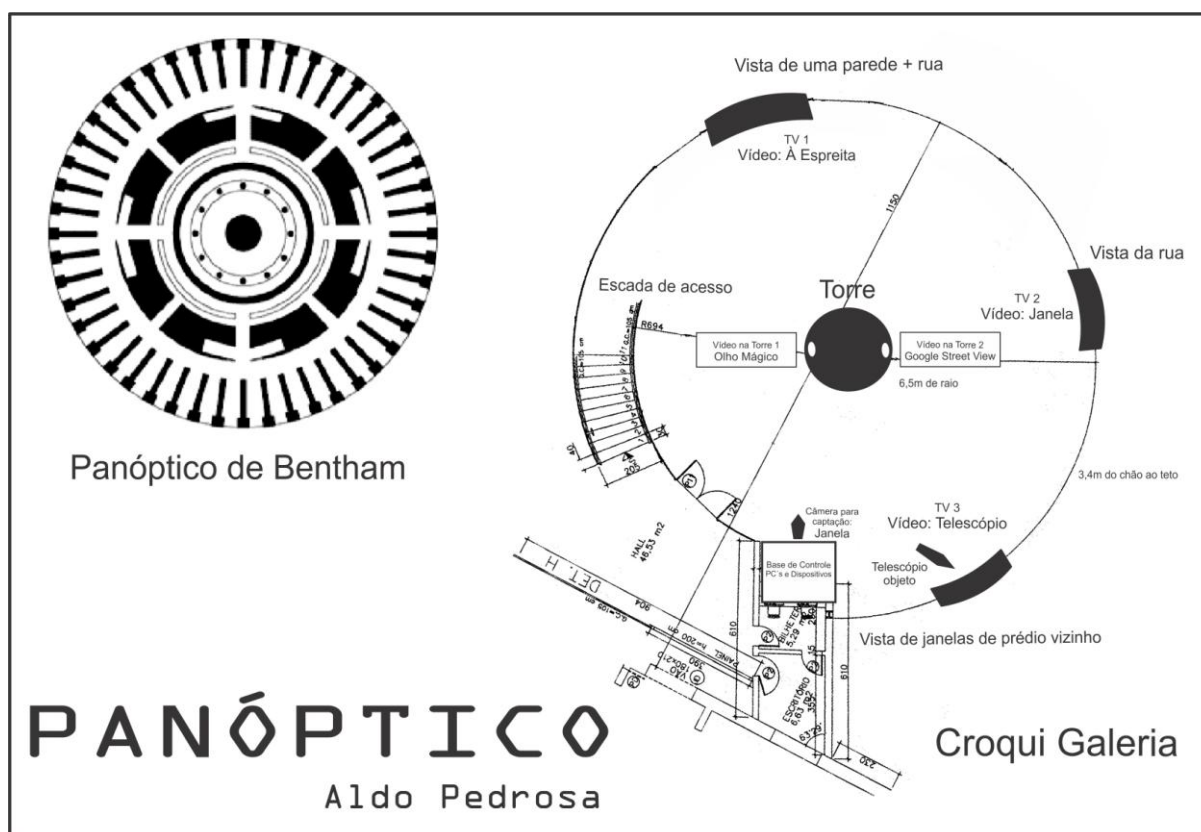


Fig. 42 – Croqui com o projeto de montagem, organização e distribuição dos trabalhos e seus respectivos dispositivos a partir da planta baixa da Galeria de Arte do Centro de Cultura José Maria Barra – SESI / FIEMG em Uberaba / MG.

Como visto, essa galeria oferece uma gama grande de potencialidades e possibilidades a serem exploradas e várias questões podem surgir no momento da montagem e da mostra. As ideias apresentadas foram embasadas em testes, pesquisas e em experiências realizadas no espaço e em outras experiências

⁷⁰ Os limites se darão por conta do próprio sistema e da poética. Nas cidades de médio porte, como no caso de Uberaba, o *Google Street View* fotografa as ruas e avenidas principais, então uma parte da periferia da cidade ainda não está disponível neste serviço. Outra limitação se dará por conta da própria poética. Como o local foco da poética da exposição é Uberaba, o sistema do computador que possibilitará o uso do *Google Street View*, não dará a possibilidade do usuário visualizar outra cidade ou outro local, ou mesmo fechar o sistema ou mudar de página. Um trava digital será realizada na tela do *Street View*, deixando que o interator fique apenas neste serviço e na cidade de Uberaba.



simuladas em outros locais, além de diversas interlocuções. Também é preciso admitir que a intuição foi significativa neste processo de pensar a exposição, à medida em que projetei mentalmente o que há por vir.

A ideia de se pensar a exposição na galeria do Centro de Cultura José Maria Barra surgiu no final do processo de pesquisa, mas há forte convicção de que tenha sido no momento ideal. Nesta etapa final, as produções poéticas, assim como a pesquisa como um todo, se encontram mais amadurecidas e fundamentadas, permitindo aproveitar melhor o potencial da galeria.

Ao desvelar segredos, adentrar mundos *a priori* inacessíveis e se aventurar escopicamente na intimidade alheia, do alto da 'galeria panóptica' os observadores-vigias-*voyeuristas* podem transformar em poesia a banalidade do cotidiano, com a possibilidade de refletir criticamente a contemporaneidade. Qual seria seu papel diante do panoptismo já instaurado? Para o artista-*voyeur*, isso é o que importa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



Argos tinha uma cabeça rodeada por cem olhos; eles repousavam por turnos, por grupos de dois a cada vez; todos os outros velavam e permaneciam em ação. Isto faz deste 'velador', de insônia irreduzível, o espião ideal. A serviço de Juno, ele preenche excelentemente a função de não tirar os olhos nem por um instante da ninfa rival, transformada em novilha: fosse qual fosse sua atitude, ele olhava para lo, ele tinha lo diante de seus olhos, mesmo de costas. Argos tinha sempre pelo menos um olho virado na direção de seu alvo. [...] Olhada de todas as direções, a infeliz lo chega ao ponto de ficar sem voz (ASSOUN, 1999, p. 14).

Argos, também chamado de 'monstro escópico', pode ser considerado a metáfora do panóptico contemporâneo na mitologia grega. Com seus cem olhos e sempre em alerta, ele representa o grande vigilante. Esta passagem mitológica traz consigo questões relativas à escopofilia: este espião é encarregado de espreitar a bela ninfa lo. As ninfas, sempre alvos da luxúria dos deuses e sátiros, são metáforas para a atração do olhar, para o despertar do desejo escópico, que ao contemplar a beleza divina da ninfa, busca sua satisfação. Essa passagem aponta a indissociabilidade da ideia de escopofilia e panoptismo. O *voyeur* está para o vigilante, assim como o olhar que espia está para o olhar que espiona.

Essa dualidade do *voyeur*/vigilante mostra o quanto são próximos estes termos. É interessante, ao final da caminhada, perceber como este estado de coisas esteve sempre presente na história humana, em cada época em menor ou maior grau. O panoptismo não é exclusividade da contemporaneidade, tecnológica em si mesma, ou da modernidade, desde Bentham. Este estado é inerente ao homem.

O homem desde seu surgimento buscou a satisfação escópica por intermédio de sua 'fome de ver': de seus instintos e pulsões de cunho sexual ou simplesmente pelo caráter contemplativo. O homem também buscou o controle e o domínio de seus entes e de seus inimigos, e para isso a vigilância foi a ferramenta fundamental para manter o poder, a ordem, a segurança, o *status quo* e para descobrir e punir aqueles que não se adequaram ao sistema.

Os trabalhos e questões aqui apresentados tanto me permitiram 'des'-cobrir este estado de coisas como levaram à compreensão de meu processo de criação e, de um ponto de vista psicológico, possibilitaram-me 'des'-vendar as razões de minhas escolhas poéticas e mesmo de vida.

Este texto reuniu as reflexões que se deram durante o processo de pesquisa, no qual a produção artística conduziu os temas de estudo, a pesquisa bibliográfica e



a descoberta de artistas e autores que foram alimento e inspiração para esta jornada.

Freud e Lacan abordaram o olho humano como um órgão também psíquico, que extrapola sua função biológica básica de zelar e busca formas de satisfação visual. Esta ideia de escopofilia, apresentada no início da pesquisa, foi ao encontro da ideia de panoptismo que perpassa os ‘olhos vigilantes’ do panóptico de Jeremy Bentham e os sistemas arquitetônicos e sociais de controle explicitados por Michel Foucault, e chega à instauração dos onipresentes e onividentes ‘olhos tecnológicos’, aos quais Arlindo Machado e outros autores teceram seus estudos. Tal estado de coisas que foi levado para o terreno do vídeo e analisado a partir desta ótica.

As questões de pesquisa traçadas inicialmente foram respondidas na medida em que o próprio objeto de pesquisa se transformava. Estas questões visavam, no princípio, estudar a desconstrução como proposta poética no vídeo contemporânea. Logo, elas deram lugar às ideias de *voyeurismo* e vigilância em vídeo.

A transformação do objeto de pesquisa acompanhou meu amadurecimento enquanto artista-pesquisador. O objetivo principal, traçado inicialmente, visava a produção de trabalhos em vídeo que fossem significativos enquanto poéticas contemporâneas. Neste final de pesquisa, constata-se que o processo respondeu às hipóteses e às questões previamente elaboradas.

O vídeo ‘Olho Mágico’ foi a base para a instauração desta poética. Este vídeo, assim como o objeto de pesquisa, também sofreu diversas transformações em sua essência. Enquanto produto audiovisual, ele foi submetido reedições, resultando, assim, em diferentes versões. Sofreu também várias alterações na forma de exibir o vídeo em galeria ou outro espaço foi repensada diversas vezes durante o processo. O ‘Olho Mágico’ apresentou-se como um ‘divisor de águas’ que possibilitou o abandono de algumas questões iniciais, tidas em determinado momento como menos relevantes enquanto criação e pesquisa afinada com as questões contemporâneas, e possibilitou a abertura para questão da escopofilia que determinou uma nova investida poética. Com o ‘Olho Mágico’, surgiram como propostas de pesquisa teórica as questões referentes à escopofilia e ao panoptismo, que trouxeram consigo uma gama de possibilidades de estudo, permitindo que vários autores, artistas e obras fossem levantados.

A partir desta investida poética surgiram os trabalhos ‘Telescópio’, ‘Janela’ e ‘À Espreita’, que compõem, juntamente com o ‘Olho Mágico’, o repertório de



produções da pesquisa. Soma-se a estas produções a exposição com nome provisório 'Panóptico', na qual o próprio espaço da galeria foi pensado como constituinte da poética. É preciso levar em consideração também todos os ensaios em vídeo, testes e estudos que não compuseram a produção final, mas que foram importantes, cada um em seu momento, pois permitiram avançar durante processo.

Espero ter levado o leitor a perceber e relacionar as minhas escolhas, apresentadas numa trama descontínua através deste texto de artista, permeado de conceitos fundamentados em linhas de pensamento diversas: da filosofia à antropologia, da história da arte à psicanálise, da metodologia de pesquisa em arte às análises de filmes, vídeos e obras. E assim também espero que os observadores e interatores na exposição tenham condições de fruir a poética, advinda de tantas questões teóricas e práticas que permitiram tecer estas palavras e relacioná-las a uma produção artística que são por si mesmas sua síntese.

A arte sempre se encontra em um estado de constante inacabamento. O artista nunca deve dar-se por satisfeito enquanto produtor de poesia e conhecimento. No entanto, adoto novamente um caráter confessional de texto para exprimir minha satisfação enquanto artista-pesquisador. Acredito que esta pesquisa representa para mim o marco zero de uma nova investida artística. O processo possibilitou-me um amadurecimento enquanto artista e pesquisador. Mesmo diante de todas as dificuldades vividas no percurso, o resultado se mostrou significativo para mim, levando-me a crer que este momento mais do que a finalização de um trabalho ou o fim de uma caminhada de três anos, representará um novo começo.

REFERÊNCIAS



ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 263 p.

ASSOUN, Paul-Laurent. **O olhar e a voz: lições psicanalíticas sobre o olhar e a voz**. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 1999. 208 p.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993. 317 p.

_____. **O olho interminável: cinema e pintura**. São Paulo: Cosac Naify, 2004. 266 p.

BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Org.). Era uma vez na tela: breve introdução ao audiovisual na era da portabilidade. In: **Mediações, Tecnologia e Espaço Público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010. 223 p.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'água Editores Ltda, 1991. 201 p.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Obras Escolhidas - Magia e Técnica: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994. 196 p.

CABAS, Antônio Godino. **O sujeito na psicanálise de Freud a Lacan: da questão do sujeito ao sujeito em questão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010. 255 p.

CARVALHO, Bernardo. Fome de ver. In: **Revista de Fotografia Zum – nº 1**. São Paulo: Instituto Moreira Sales, 2011. 192 p.

CATTANI, Icleia Borsa. In: BROTES, Blanca; TESSLER, Elida (Orgs.). **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas**. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2002. 123 p.

Cinema Sim: narrativas e projeções, 2008, Itaú Cultural, São Paulo. Catálogo da Exposição, São Paulo: Itaú Cultural, 2008. 91 p.



DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2004. 323 p.

_____. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas: Papirus, 1993. 362 p.

FERREIRA, Aurélio B.H. **Dicionário Aurélio Básico da Língua Portuguesa**. São Paulo: Nova Fronteira/Folha de São Paulo, 1995. 687 p.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Annablume, 2011. 107 p.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**. Petrópolis: Editora Vozes, 2010. 291 p.

FREUD, Sigmund. Três ensaios sobre a sexualidade. In: **Obras psicológicas completas: edição standard brasileira - Vol. VII**. Rio de Janeiro: Imago, 1996a. 385 p.

_____. Os instintos e suas vicissitudes. In: **Obras psicológicas completas de Freud: edição standard brasileira - Vol. XIV**. Rio de Janeiro: Imago, 1996b. 396 p.

GRIFFIS, Ryan. Por uma arte contra a cartografia da vida cotidiana. In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Org.). **Mediações, Tecnologia e Espaço Público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010. 223 p.

HEMMENT, Drew. Apontamentos sobre as mídias locativas. In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Org.). **Mediações, Tecnologia e Espaço Público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010. 223 p.

KILPP, Suzana. **Audiovisualidades do voyeurismo televisivo: apontamentos sobre a televisão**. Porto Alegre: Zouk, 2008. 127 p.



LACAN, Jaques. **Seminário 2: o eu na teoria de Freud e na técnica da psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985a. 413 p.

_____. **Seminário 11: os quatro conceitos fundamentais da psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985b. 269 p.

LICHTY, Patrick. Pensando a cultura nômade: artes móveis e sociedade. In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Org.). **Mediações, Tecnologia e Espaço Público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010. 223 p.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2007. 84 p.

_____. **Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996. 313 p.

_____. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papius, 2008. 303 p.

MARTIN, Sylvia. **Video Art**. Hohenzollernring: Taschen, 2006. 95 p.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac, 2008. 255 p.

O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco**. São Paulo: Martins Fontes, 2002. 138 p.

ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. 414 p.

O Visível e o Invisível. 2008, Itaú Cultural, São Paulo. Catálogo da Mostra, São Paulo: Itaú Cultural, 2008. 47 p.

REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. In: BROTES, Blanca; TESSLER, Elida (Orgs.). **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas**. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2002. 123 p.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006. 225 p.



SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: FAPESP, 2001. 168 p.

SOULAGES, François. **Estética da Fotografia: perda e permanência**. São Paulo. Editora SENAC, 2010. 383 p.

YASHIURA, Eunice Vaz. **Videoarte, videoclipe: investidas contra a “boa forma”**. São Paulo: Porto de Ideias, 2007. 98 p.

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

CLEMENTE, Ana Priscila. **Resenha do filme: O Show de Truman**. Disponível em: < <http://www.insite.pro.br/2008/17.pdf>>. Acesso em: 06 out. 2011.

GUERRA, Sabrina. **Centro pode ganhar Olho Vivo**. Disponível em: <http://www2.correiodeuberlandia.com.br/texto/2005/01/21/7323/centro_pode_ganhar_olho_vivo.html>. Acesso em: 09 dez. 2011.

LIMA, Luís. Good Morning, Mr. Orwell. **Sistemas de Representação Interativos**. Disponível em: <<http://sridc.wordpress.com/2007/11/29/good-morning-mr-orwell-1984-de-nam-june-paik/>>. Acesso em: 02 mai. 2011.

PERKONS. **Medidores eletrônicos de velocidade**. Disponível em: < <http://www.perkons.com.br/?page=produtos>>. Acesso em: 10 dez. 2011.

SANTOS, Márcia Andréia Ferreira. **Percepção espacial da segurança pública em Uberlândia – MG/Brasil**. Disponível em: < <http://observaTorioGeograficoamericalatina.org.mx/egal12/Geografiasocioeconomica/Geografiacultural/99.pdf>>. Acesso em: 10 dez. 2011.

SEDS – Secretaria de Estado de Defesa Social. **Projeto Olho Vivo**. Disponível em: <https://www.seds.mg.gov.br/index.php?option=com_content&task=view&id=422&Itemid=1>. Acesso em: 09 dez. 2011.

WHITE CUBE. **Sophie Calle: Suite Vénitienne**. Disponível em: <<http://www.whitecube.com/exhibitions/suitevenitienne/>>. Acesso em: 02 mai. 2011.

ANEXO I
DOCUMENTAÇÃO DA EXPOSIÇÃO



Fotografia em panorâmica da disposição das produções no interior da Galeria de Arte do Centro de Cultura José Maria Barra – SESI / FIEMG em Uberaba/MG. Fotografia de Aldo Pedrosa. A imagem pode ser visualizada em 360° no [site: http://pnr.ma/eiTJTL](http://pnr.ma/eiTJTL)



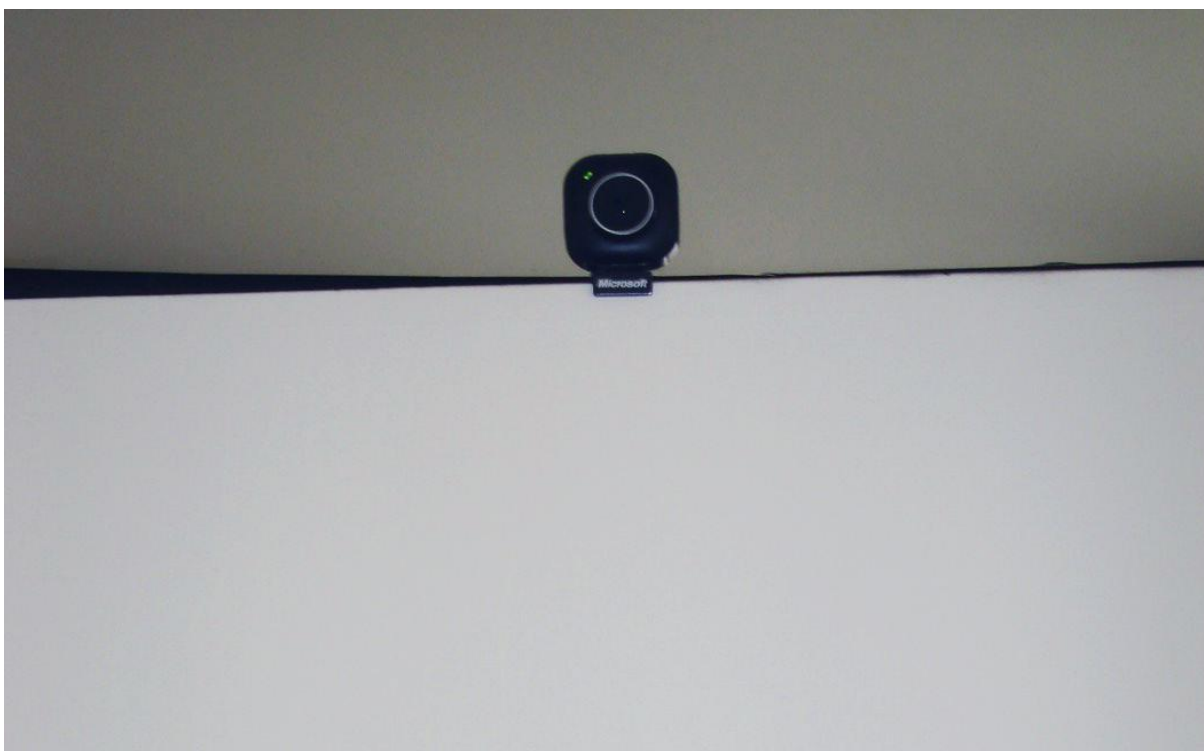
Fotografia com visão frontal e traseira da torre situada no centro da galeria e suporte para os dispositivos dos trabalhos 'Olho Mágico' e o *Google Street View*.



Fotografia da TV no interior da Galeria de Arte do Centro de Cultura José Maria Barra – SESI / FIEMG em Uberaba/MG. Obs: o tecido preto, previsto anteriormente, foi substituído por um tecido branco.



Fotografia do objeto (abaixo) que permite a interação com a imagem na tela (acima) na produção 'Telescópio'.
Fotografia de Aldo Pedrosa.



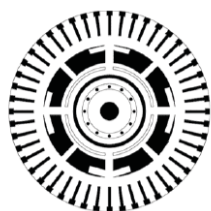
Web-cam instalada no interior da galeria para a captação das imagens para a produção 'Janela'. Fotografia de Aldo Pedrosa.



Fotografia da tela de TV com *frame* do vídeo interativo 'Janela'. Fotografia de Aldo Pedrosa.



Fotografia da tela que exibe o vídeo 'À Espreita', situada em frente ao módulo onde encontra-se o relatório de vigilância. Fotografia de Aldo Pedrosa.



Panóptico

☎ 345-6789
東京都港区青山33-33
青山ビジネスセンター

代表: 03-3333-3333
Fax: 03-3333-3666
www.panoptic.com

RELATÓRIO DE VIGILÂNCIA

Data: _____

Espião No: # _____

Codinome: _____

Observações: _____

Escreva no campo disponível o número relativo à quantidade de fatos indesejados ocorridos hoje

- Acidentes de trânsito entre veículos: _____
- Alunos fugitivos da escola: _____
- Assassinatos: _____
- Assédios sexuais: _____
- Atentados ao pudor: _____
- Atropelamentos: _____
- Brigas: _____
- Bullying entre os estudantes: _____
- Ciclistas na calçada: _____
- Casos de adultério: _____
- Consumo de bebidas alcoólicas por menores: _____
- Consumo de drogas: _____
- Encontros amorosos furtivos: _____
- Fezes de animais não recolhidas: _____
- Infartos de idosos e esportistas: _____
- Lixo jogado no chão: _____
- Motoristas imprudentes: _____
- Pedofilia: _____
- Roubos e furtos: _____
- Roupas indecentes: _____
- Sequestros: _____
- Tentativas de estupro: _____
- Tentativas de suicídio: _____
- Voyeurs: _____

Página: _____

Estou ciente de que todas as informações colhidas são sigilosas e de uso exclusivo de Panotic.com, sendo que o não cumprimento desta condição pode trazer implicações legais ao vigilante em exercício, de acordo com o artigo #33 do Manual dos Bons Costumes, decretado pelo Ministério da Verdade em 29/02/1984.

Ficha disponibilizada, em grande quantidade, próxima à tela de exibição da produção 'À Espreita'. Nestas fichas, os observadores poderão anotar suas impressões referentes às informações que se pedem, de acordo com o que se vê no vídeo.



Foram colocados dois módulos diante das janelas como um convite à observar durante o dia, no interior da Galeria de Arte do Centro de Cultura José Maria Barra, a cena urbana do centro da cidade de Uberaba. Fotografia de Aldo Pedrosa.