

O vídeo segundo Dubois: uma forma de pensar imagens e dispositivos¹

João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha²

Resumo: Este artigo refere-se ao livro “Cinema, vídeo, Godard”, de Philippe Dubois (2004), que reúne ensaios sobre o vídeo e sua natureza fluida, ora como imagem que “pensa outras imagens”, ora como dispositivo técnico. O objetivo é explicitar em profundidade os conceitos e discussões feitas pelo autor na primeira seção do livro, a respeito da imagem videográfica, suas particularidades e relações com as outras formas de representação visual. A leitura desta obra é relevante para o projeto de pesquisa de doutorado em andamento sobre linguagem audiovisual e mídias digitais, pois pode jogar luz para compreendermos a natureza das articulações entre o vídeo e outras linguagens nas décadas passadas e projetá-las na contemporaneidade.

Palavras-chave: Linguagem audiovisual. Vídeo. Cinema. Televisão. Philippe Dubois.

1 Introdução

Este artigo refere-se ao livro “Cinema, vídeo, Godard”, de Philippe Dubois (2004), que reúne ensaios do autor a respeito dos temas do título: as questões referentes ao vídeo e sua natureza conceitualmente fluida, ora como imagem que “pensa outras imagens”, ora como dispositivo técnico; suas diversas relações de mão dupla com o cinema; e obras e cineastas que exploraram de diversas formas as linguagens e passagens entre ambos, dando destaque, entre outros, em particular a Jean-Luc Godard. Temos por objetivo explicitar as discussões feitas na primeira seção do livro, composta por três textos a respeito do vídeo, suas particularidades e relações com as outras formas de representação visual, a fim de elaborar um panorama aprofundado sobre as imagens videográficas sob o ponto de vista desse autor.

O presente artigo também almeja contribuir para o campo da Comunicação, mais especificamente à linha de Análise de Processos e Produtos Midiáticos, por apresentar conceitos relativos às imagens eletrônicas em movimento (notadamente, o vídeo e suas imbricações com o cinema) e, dessa forma, fornecer subsídios teóricos para pesquisadores de linguagens audiovisuais e suas relações com a tecnologia.

¹ Artigo apresentado ao Grupo de Trabalho “Imagens Midiáticas” do XV Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Cultura, realizado pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba, Universidade de Sorocaba – Uniso – Sorocaba, SP, 27 e 28 de setembro de 2021.

² Doutorando em Comunicação e Cultura (Uniso), joaopcrc@gmail.com.

A obra de Dubois em questão é relevante para o projeto de pesquisa de doutorado em Comunicação e Cultura, em andamento na Universidade de Sorocaba, no qual estudaremos como e em que medida as mídias digitais (dispositivos, como smartphones e tablets, e aplicativos, a exemplo das plataformas Instagram e TikTok) podem trazer avanços e inovações às linguagens audiovisuais tradicionais (cinema e televisão). A imagem digital é um desenvolvimento da imagem eletrônica do vídeo, e, portanto, tributária da maleabilidade e das possibilidades técnicas que este trouxe às artes audiovisuais. Assim, ao explicitar as múltiplas formas como cinema e vídeo se articularam ao longo dos anos 1960 até os 1980, este livro pode jogar luz para compreendermos as bases destas articulações na contemporaneidade digital, tornando-se, dessa maneira, um referencial teórico primário ao referido projeto.

Já na introdução, Dubois reconhece no vídeo uma questão não resolvida, dada sua falta de especificidade, seja como imagem, seja como dispositivo, transitando entre ser uma imagem ou uma forma de pensá-las:

O “vídeo” não é um objeto (algo em si 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. E, particularmente, [...] as imagens do cinema (p. 23, grifos do autor).

Em oposição a esse caráter flutuante e sem identidade forte do vídeo, segundo o autor, o cinema seria um “monumento”, dotado de corpo, linguagem, história e dispositivo (as salas de exibição) bem estabelecidos e reconhecidos: “O cinema é um modelo de pensamento da imagem tecnológica” (p. 25). Com base nesses princípios basilares sobre o cinema e o vídeo, Dubois inicia suas análises e discussões, tanto do ponto de vista conceitual, quanto das relações múltiplas e diversas que ambos estabeleceram entre si, em particular nas mãos de cineastas inquietos como Jean-Luc Godard, entre outros.

2 Vídeo e teoria das imagens

Dubois inicia seu estudo explicitando conceitos gerais sobre as máquinas de imagens. O termo *techné*, de origem grega, está na raiz da palavra tecnologia, e se referia

não necessariamente a instrumentos técnicos, mas, antes, a toda uma arte do fazer humano segundo regras determinadas, cujo resultado pode ser objetos materiais ou intelectuais.

Por conseguinte, segundo esse conceito, muito antes da informática, a produção de imagens sempre se deu sobre bases tecnológicas:

Todas essas “máquinas de imagens” pressupõem (ao menos) um dispositivo que institui uma esfera “tecnológica” necessária à constituição da imagem: uma arte do fazer que necessita, ao mesmo tempo, de instrumentos (regras, procedimentos, materiais, construções, peças) e de um funcionamento (processo, dinâmica, ação, agenciamento, jogo) (p. 33).

A fotografia, o cinematógrafo, a televisão/vídeo e a imagem informática, por sua vez, introduziram uma crescente dimensão “maquinica” aos seus dispositivos, trazendo alardeadas “novidades” que se referiam em princípio aos seus aspectos técnicos, não necessariamente atingindo o terreno estético. Dessa forma, o autor conclui que discursos dessa natureza trazem embutidos um fundamento “publicitário”, articulado a uma ideologia de ruptura e progresso contínuo. Dubois (p. 35) então adverte:

Amnésico, o discurso da novidade oculta completamente tudo que pode ser regressivo em termos de representação (ocultação do estético em proveito do puramente tecnológico [...]). Este hiato fica patente na constatação de que cada tecnologia produz, na realidade dos fatos, imagens que tendem a funcionar esteticamente quase ao contrário do que pretendem os discursos das intenções (tecnicamente “revolucionários”).

Com relação à questão das formas de representação, o autor elenca três problemáticas centrais, que se manifestam por uma “dialética conceitual entre dois polos antagônicos” (p. 35), que seriam a do “maquinismo-humanismo”, “semelhança-dessemelhança” e “materialidade-imaterialidade” da imagem.

O “maquinismo-humanismo” refere-se ao nível de intermediação que as máquinas de olhar impõem entre o Sujeito e o Real. Dispositivos como a câmara escura, largamente utilizada entre os pintores renascentistas, por exemplo, organizam o olhar e facilitam a apreensão do real, sistematizando a percepção do olho humano. Porém, não operam o registro da imagem sobre um suporte: esta ação permanece submetida ao gesto subjetivo do pintor ou desenhista.

O surgimento da fotografia, contudo, leva este processo a uma segunda etapa, na qual a máquina intervém diretamente na gravação da imagem:

A máquina, agora, não se limitará a captar, prefigurar ou organizar a visão [...], mas produzirá a inscrição propriamente dita. [...] A “máquina” intervém aqui, portanto, no coração mesmo do processo de constituição da imagem, que aparece assim como representação quase “automática”, “objetiva” [...]. O gesto humano passa a ser um gesto mais de condução da máquina do que de figuração direta (p. 38).

Este fato representa, para o autor, um marco para o peso das máquinas nas artes e de sua presença na relação do Sujeito com o Real. Disso adviria uma suposta perda da humanidade, uma “atrofia do humano” na produção da imagem a partir do advento da fotografia.

O cinematógrafo, surgido no final do século XIX, representou uma nova etapa nesse processo de distanciamento entre a imagem e seu referente. Não mais um dispositivo de “pré-visão” (como a câmara escura), nem um meio de “inscrição” da imagem (como a fotografia), o cinematógrafo é uma máquina de “recepção” do objeto visual, que se dá apenas através da projeção dentro de um contexto específico (tradicionalmente, a sala escura e silenciosa, tela grande, projeção traseira, espectadores imóveis e concentrados nas imagens exibidas). Fora dessa situação, não se tem a imagem-movimento: tem-se apenas a materialidade do rolo de película fotográfica, com uma série de fotogramas estáticos.

Por outro lado, conforme afirma Dubois, a maquinaria do cinema, devido à sua dimensão simbólica, para além da tecnológica, é produtora de imaginário e geradora de afetos – de onde adviria a incomparável força das imagens cinematográficas sobre os espectadores:

o cinema é tanto uma maquinação (uma máquina de pensamento) quanto uma maquinaria, tanto uma experiência psíquica quanto um fenômeno físico-perceptivo. [...] A máquina do cinema reintroduz assim o Sujeito na imagem, mas desta vez do lado do espectador e do seu investimento imaginário, não do lado da assinatura do artista (p. 44-45).

Dessa forma, conclui o autor, a tensão entre o maquinismo e o humanismo manifesta-se menos do ponto de vista histórico, e mais por um viés filosófico de natureza

dialética: ambos os polos (máquina e sujeito) sempre são co-presentes e autônomos, ocorrendo entre eles, portanto, um tensionamento variável conforme surgem novas tecnologias: “A dialética entre estes dois polos, sempre elástica, constitui o aspecto propriamente inventivo dos dispositivos, em que o estético e o tecnológico podem se encontrar” (p. 45).

Dentro dessa perspectiva, a televisão e o vídeo inserem um outro estrato maquínico, cuja especificidade é a “transmissão”: imagem sem passado, pois opera (principalmente antes do surgimento do videoteipe) com base no presente, no “ao vivo”, no alcance mundial instantâneo e na ilusão de uma co-presença integral.

Um estágio subsequente nas tecnologias de representação imagética veio com a informática e as chamadas imagens de síntese, infográficas, virtuais ou digitais. Ultrapassando o maquinário que a antecedeu como meios de captação, inscrição, visualização e transmissão, a imagem digital elimina a necessidade do próprio “Real”, o referente originário, pois este passa a ser gerado pelo programa do computador e não existe fora dele. Dessa forma, elimina-se a necessidade dos equipamentos de captação e reprodução, uma vez que o objeto a ser representado passa a ser concebido dentro do próprio computador. Dubois (p. 48) comenta:

A representação pressupõe um hiato original entre o objeto e sua figuração, uma barra entre o signo e o referente, uma distância fundamental entre o ser e o parecer. Com a *imagerie* informática, essa diferença desaparece: não há nada além da máquina, que cobre todo o processo e exclui tudo o mais. [...] o criador é, salvo exceção, um programador e o espectador, um executante do programa. A isso chamamos interatividade.

E conclui: “Não há mais olhar, não há mais ato constitutivo de um sujeito em relação ao mundo, não há mais magia ou milagre a se esperar do encontro de seus acasos” (p. 49).

A segunda problemática das formas de representação discutida por Dubois é a da “semelhança-dessemelhança”. Esta se refere à capacidade mimética dos dispositivos, de dar impressão de realidade às representações. O autor reforça que, mais uma vez, a tensão dialética que se manifesta entre esses dois polos a cada novo dispositivo é também de ordem estética, e não tecnológica.

Na pintura, mesmo com equipamentos como a câmara escura, que favorecia uma exatidão na representação da perspectiva, via-se no resultado final uma clara interferência da leitura de mundo feita pelo artista, através dos gestos da pincelada, sua percepção de luz e cores, ou seja, o realismo da imagem ainda se mostrava de forma evidente “impregnado” pela subjetividade do artista.

A fotografia, por sua vez, trouxe uma suposta exatidão à representação de detalhes, contornos e cores, distanciando o gesto criador direto da mão do artista no registro da imagem. Por isso, comenta Dubois (p. 50),

[...] o ganho de analogia trazido pela fotografia seria de ordem não só ótica, como também (e mais essencialmente) ontológica. Seria uma questão de verdade da imagem. Por ser obtida de modo “automático” e “maquínico” (segundo o rigoroso determinismo das reações químicas, sem a intervenção-interpretação da mão do artista), a foto foi percebida como “mais verdadeira”.

Como consequência, instaura-se na imagem fotográfica uma nova dicotomia: deixa-se de lado a busca pelo efeito de realismo (representação mimética do referente) em favor de um efeito de realidade: uma imagem que estaria não apenas ligada a seu objeto por relações estéticas de semelhança, mas impregnada de uma emanção da existência e essência próprias desse objeto.

O cinema surge, então, como o dispositivo que vem somar ao realismo fotoquímico a ilusão do movimento, inserindo na imagem a representação da duração e dos movimentos do mundo: o cinema “constitui um tempo-movimento que podemos rever e, portanto, reviver imaginariamente. Eis o que parece dizer a evidência da corrida à analogia na história das máquinas de imagens” (p. 52). A televisão traz, em seguida, a mimese do tempo real, em que os tempos da imagem e do mundo real estariam sincronizados. Por conseguinte, por esta lógica, imaginava-se estar chegando a uma imagem cuja fidelidade e exatidão seriam capazes de duplicar integralmente a realidade.

A imagem infográfica, em contrapartida, rompe com essa lógica: a partir do momento em que o computador passa a gerar seu próprio real, a ideia de semelhança se esvai, pois não há mais objeto ou referente a ser representado em imagem. Talvez por esse motivo, pondera Dubois, que muitas das imagens geradas por computador, mesmo capazes de ser totalmente inéditas, apoiam-se em replicar digitalmente figuras, objetos ou efeitos já conhecidos do mundo (haja vista o termo “fotorrealismo”, muito comum em

produções que atualmente buscam reproduzir, da forma mais precisa e “convicente” possível, características da realidade através de imagens computadorizadas, como na computação gráfica para cinema e televisão e projetos de arquitetura). O autor conclui: “Elas apostam na semelhança (mesmo que falseada ou forçada), não tanto para mostrar que podem ‘fazer tudo’, mas porque não sabem mais o que fazer (que seja diferente)” (p. 53).

A mesma dialética, que rege o equilíbrio entre semelhança e dessemelhança nos diversos sistemas de representação imagética, suscita, contraditoriamente, movimentos questionadores: quanto maior o nível de fidelidade ao real nas imagens, maior a tendência de surgirem formas de minar e desconstruir tal mimetismo: “Curiosa revanche da imagem sobre o instrumentalismo da máquina, como se estivéssemos diante de uma pulsão de subversão da figura proporcional à força de dominação do sistema” (p. 55).

Enfim, tendo isso em vista, o autor reforça que esse jogo modulável entre semelhança e dessemelhança é de ordem estética, decisivo para a criação e inovação em matéria de imagem, e não determinado de antemão pelo dispositivo tecnológico.

A terceira questão das formas de representação abordadas por Dubois é a de “materialidade-imaterialidade”, referente ao suporte físico de inscrição da imagem. Nesse sentido, temos, em um extremo, a pintura, onde se vê a textura da tinta e da tela, o traço do pincel, o gesto da mão do artista, os brilhos e relevos dos materiais, até mesmo seus odores particulares. A imagem se apresenta, assim, não só ao olhar, mas também se oferece ao tato e a outros sentidos. Tudo isso confere à obra seu caráter de objeto único, irreprodutível – sua “aura”, enfim.

Já na imagem fotográfica (reprodutível como objeto), seu suporte (uma base banhada na emulsão fotossensível) apresenta textura plana e indiferenciada, possuindo menos relevo e corpo, principalmente se comparada à pintura. A imagem cinematográfica, por sua vez, leva esta condição ainda mais além: seu suporte praticamente desaparece, tanto como imagem projetada, como refletida. É inapreensível quando sai como fecho luminoso do projetor, e é apenas um reflexo quando atinge a tela branca: “Este reflexo que se oferece em espetáculo (movimento, tamanho etc.) é literalmente impalpável. Nenhum espectador pode tocar essa imagem” (p. 61). Considerando-se também que o movimento no cinema é uma ilusão (uma sequência de imagens estáticas projetadas a velocidade tal que ao nosso olho e cérebro aparecem como

movimento real), a imagem cinematográfica carece de materialidade. Manifesta-se apenas como intervalo e duração, que desvanece após o olhar para permanecer apenas como memória. “Portanto, a imagem de cinema é, como já se observou, quase tão próxima da imagem mental quanto de uma imagem concreta”, conclui Dubois (p. 63).

Devemos lembrar, contudo, que na origem da imagem-movimento do cinema havia um objeto material: o filme-película, carregado no projetor para ser exibido. Nele, podia-se ver a sequência de imagens estáticas (os fotogramas) em que o movimento foi decomposto durante seu registro. Porém, reforça o autor, ainda que a imagem possua esse corpo material, ela prescinde justamente de movimento, sendo este apreensível somente durante a projeção.

Por outro lado, a imagem eletrônica da televisão e do vídeo, apesar de também ser uma imagem-movimento exibida em uma tela, abdica de qualquer base ou origem material como suporte. Deixa de ser uma imagem para se tornar, conforme afirma Dubois, um mero processo, cuja base tecnológica é apenas um impulso elétrico. Sem uma base material ou unidade mínima, como o fotograma no cinema, a imagem eletrônica passa a existir, então, não mais no espaço, mas somente como uma pura síntese de tempo: “Sem corpo nem consistência, a imagem eletrônica só serve, poderíamos dizer, para ser transmitida” (p. 64).

A imagem informática, nesse ponto, mostra-se puramente virtual, produto da atualização das possibilidades de um programa matemático que a expressa, em princípio, como uma sequência binária de algarismos e produto de um cálculo, tornando-se menos uma imagem do que uma abstração.

Daí provavelmente, como num reflexo compensatório, o desenvolvimento particular deste domínio de tudo que concerne à reconstituição de efeitos de materialidade. Esta parece fazer tanta falta em informática que acaba provocando uma espécie de hipertrofia do tato. [...] Triunfo do controle remoto, magia do *mouse*, papel incontornável do teclado, mesmo que para fazer uma imagem etc. sem falar do *boom* das “telas táteis”, estes dispositivos de frustração em que o contato físico da mão com a tela finge dar corpo a uma imagem que de qualquer forma não tocamos (p. 65).

Dessa forma, conclui Dubois, a imagem informática substitui a impressão de realidade em função de uma impressão de presença, a imagem e a realidade perdem o corpo para se tornar pura abstração sensorial, “Hipertrofia do ver e do tocar, por parte de

um sistema de representação tecnológica que carece cruelmente de ambos, por ter dado as costas ao Real” (p. 66).

Em seguida, o autor busca identificar uma estética da imagem do vídeo. Para ele, o vídeo apresenta-se como um intermediário ou intermédio entre momentos determinantes, tanto das representações imagéticas (surgiu entre o cinema e a imagem infográfica), quanto das tecnologias da imagem (a imagem do vídeo é eletrônica, mas ainda analógica), assim como do campo estético (entre documental e ficcional, entre filme e televisão, entre arte e comunicação). Dubois argumenta que os recursos próprios do vídeo foram propriamente explorados pelos artistas (na forma da videoarte) ou pelas produções domésticas (vídeos familiares ou privados, documentários autobiográficos, entre outros).

Em seguida, o autor parte para uma análise do vídeo em confronto com outras formas de representação imagética, tendo em vista os desafios da tecnologia no mundo das artes da imagem. Inicia detectando que a palavra “vídeo” costuma estar associada a outras como prefixo ou sufixo (“tela de vídeo”, “documento em vídeo”, “videogame”, “videoclipe”), ou seja, indica uma variação ou complemento de outras formas de expressão com existência prévia e mais estável. Além disso, em sua origem no latim, “vídeo” significa “eu vejo”. Dessa forma, o vídeo seria algo presente em todas as outras artes imagéticas, “ato fundador de todos os corpos de imagens existentes” (p. 72).

Oscilando ora como imagem, linguagem ou arte, ora como técnica, processo ou dispositivo, o vídeo apresenta, por conseguinte, diversos problemas de identidade e classificação. A tendência mais comum é a de situá-lo como “imagem”, colocando-o ao lado da pintura, fotografia, cinema, televisão – linguagens com identidades mais reconhecidas. Por outro lado, em sua face como “processo ou dispositivo”, o vídeo seria um sistema de circulação de informações quaisquer, apenas “meio de comunicação” sem formas de expressão ou estética consagradas, o que o colocaria, segundo Dubois, ao lado, por exemplo, do telefone ou do telégrafo.

Essa falta de identidade do vídeo fica evidente ao observarmos que muito do léxico utilizado para se referir à imagem videográfica é importado de outras linguagens e domínios, em particular do cinema, esta forma consagrada e estabelecida de imagem-movimento. Esta transposição direta de termos referentes ao cinema para o vídeo, contudo, apresenta seu próprio conjunto de problemas, uma vez que conceitos como

plano, montagem, extracampo, profundidade de campo, entre outros, mudam de sentido ou natureza no vídeo, conforme veremos adiante.

Além disso, Dubois atesta que “a instauração de uma narrativa (ficção com personagens, ações, organização de tempo, desenvolvimento de acontecimentos, crença do espectador etc.) não representa o modo discursivo dominante do vídeo” (p. 77). Nele, por outro lado, valoriza-se a exploração plástica da imagem, potencializada pela maleabilidade e possibilidades de interferência trazidas pela tecnologia eletrônica, configurando o termo que veio a abarcar diversas tendências: a “videoarte”. Soma-se a essas também uma tendência documental, mas todas elas apresentam como característica comum uma inclinação à experimentação, ao ensaio, à pesquisa e inovação das formas expressivas da imagem em movimento, rompendo inclusive com a transparência e realismo do cinema narrativo clássico.

Esse conjunto de atributos e práticas associadas ao vídeo vieram a constituir uma “linguagem ou estética videográfica”: “Uma linguagem (ou uma estética) particular (mas de nenhum modo exclusiva) que pertence a lógicas diferentes e põe em jogo questões de ordem muito diversa que as do cinema” (p. 77).

Uma das figuras mais comumente observáveis em muitos vídeos, conforme detecta o autor, é a da “mescla de imagens”. Contrariamente ao plano cinematográfico (imagem compreendida entre dois cortes, bloco mínimo de espaço e tempo) e à montagem tradicional do cinema (articulação linear, horizontal e temporal entre os planos a fim de se obter continuidade e ritmo narrativos, e constituir, ao cabo, um todo homogêneo que é o filme), o vídeo, por sua vez, adota como recurso expressivo a multiplicidade de imagens simultâneas.

A primeira dessas formas é a “sobreimpressão”, em que duas ou mais imagens são sobrepostas de maneira semitransparente para que uma não encubra a outra, mas sim, que suas figuras se somem em um efeito visual de multiplicação simultânea da visão. Nesse sentido, a imagem adquire o que Dubois chama de “espessura” através de camadas sucessivas, rompendo com a profundidade de campo típica do cinema e com a perspectiva clássica.

Outra forma típica de composição de imagens no vídeo são as “janelas”, fragmentos de planos distintos, delimitados e recortados a partir de parâmetros geométricos, e justapostos uns aos outros simultaneamente dentro do mesmo quadro.

Nesse sentido, a janela, “a um só tempo, reenquadra e desenquadra, retira e acrescenta, subdivide e reúne, isola e combina, destaca e confronta. É uma figura de multiplicidade, como a sobreimpressão, mas por justaposição e não por sobreposição” (p. 82).

A terceira forma de mescla de imagens é a “incrustação”. Nesta, uma porção de mesma cor de uma imagem é eletronicamente removida e tornada transparente, criando um “buraco eletrônico”. A imagem restante pode ser, então, superposta a outra, criando uma nova combinação a partir de imagens distintas. Tal efeito é conhecido tecnicamente como *chroma key*, muito comum também no cinema e na televisão, onde atores ou algum objeto é gravado à frente de um fundo de cor sólida (normalmente, verde ou azul) que será futuramente removido, e então combinado com um novo fundo.

Entre as formas de mescla de imagens, porém, a incrustação se destaca. Segundo Dubois (p. 83),

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 a humana.

Consequentemente, a partir dessas figuras de mescla, a escrita eletrônica do vídeo questiona e coloca em xeque diversos aspectos formais transpostos diretamente do cinema. A incrustação, por exemplo, rompe com a rigidez da continuidade espacial do plano cinematográfico tradicional, assim como com a determinação ótica do ponto de vista único:

Ao realismo perceptivo da escala humanista dos planos no cinema, o vídeo opõe assim um irrealismo da decomposição/recomposição da imagem. À noção de plano, espaço unitário e homogêneo, o vídeo prefere a de imagem, espaço multiplicável e heterogêneo. Ao olhar único e estruturante, o princípio de agenciamento significante e simultâneo das visões (p. 84).

Paralelamente, a profundidade de campo, baseada na perspectiva monocular e homogeneizante da objetiva da câmera, também perde seu sentido face às múltiplas imagens do vídeo, espaços diversos que se desdobram em vários pontos de vista simultâneos. Assim, a profundidade de campo se converte, conforme dissemos antes, em “espessura”: imagem estratificada em camadas, que só existe dentro da tela, não havendo

correspondente visual no mundo real. Criam-se, dessa forma, efeitos de “irrealidade”, em oposição à “impressão de realidade” promovida pela profundidade de campo.

Portanto, a imagem videográfica elimina a noção de mimese ou replicação do real do cinema tradicional, e passa a adquirir uma superfície e textura próprias. Deixa de ser transparente, uma janela para o mundo real (como no cinema), e passa a ser uma imagem-matéria com corpo e espessura.

Ademais, enquanto que no cinema o espaço da imagem não-visualizável, “fora” do enquadramento da tela (extracampo ou espaço *off*) é sempre existente e pressuposto (sendo assim uma das fontes de imaginário), no caso das imagens mescladas do vídeo, o “fora” e o “dentro” também se confundem. Dadas as múltiplas camadas de imagens, tem-se uma ideia totalizante de que tudo que potencialmente haveria para ser visto já está, desde o princípio, incorporado e interiorizado – aguardando apenas (quando muito) seu momento de “emergir” de dentro da espessura e vir à tona da imagem.

Conforme adiantamos anteriormente, a montagem no vídeo também apresenta uma lógica própria: não mais uma articulação sequencial e horizontal de planos, esta adquire um caráter vertical “que ‘simultaneiza’ os dados visuais em uma única entidade composta, potencialmente totalizante” (p. 90). Diante de todas essas particularidades da imagem videográfica, Dubois (p. 95) conclui:

[...] o vídeo funciona de modo inteiramente diferente que o do cinema. A maioria dos parâmetros usados para definir a imagem cinematográfica (escala dos planos, profundidade de campo, espaço *off*, montagem etc.) são objeto de tal deslocamento teórico no caso do vídeo que é preferível não só usar outros termos, mas sobretudo compreender a amplitude e a lógica desse deslocamento. [...] O vídeo instaura novas modalidades de funcionamento do sistema de imagens. Com ele, estamos diante de uma nova linguagem, de uma nova estética.

O autor rememora, em seguida, a questão da identidade e das especificidades esquivas da linguagem do vídeo, e como a busca por elas estimulou e envolveu os meios artísticos e acadêmicos durante os anos 1970 a 1990. Mesmo diante das características discutidas acima, o autor argumenta que encontrar um corpo próprio e consistente para o vídeo, e que o colocaria ao lado das outras artes da imagem como a pintura, a fotografia e o cinema, mostrou-se ao final frustrante. As discussões para encontrar teorias que conjugassem o vídeo como linguagem e, ao mesmo tempo, como dispositivo técnico, perderam-se na indefinibilidade dele tanto como imagem, como tecnologia. Na década de

1990, os dispositivos de imagem e som se multiplicaram, e com a expansão da informática, o computador passou a agregar a capacidade de trabalhar com ambos, tornando cada vez mais indiscerníveis os limites entre as linguagens e os dispositivos (áudio)visuais. O digital assumiu, assim, o protagonismo como centralizador de diversas mídias.

O vídeo, então, viu as tentativas de dar a ele um corpo próprio esvaziadas:

[...] ele se dilui no movimento da história das tecnologias e na indeterminação geral das imagens e das formas. [...] o vídeo parece ter sido visto como um modo de passagem (menor) entre dois estados (maiores) da imagem: uma espécie de parêntese entre, de um lado, a grande imagem do cinema (emblema do século XX), que o precedeu e que construiu um imaginário insuperável (uma imagem dotada de corpo, uma linguagem, uma forma, uma arte), e, de outro, a imagem do computador, que veio depois e ocupou todo o terreno, ameaçando se tornar, numa reviravolta, a imagem do século XXI (p. 99).

Para Dubois, se o vídeo se diluía nas tentativas de alinhá-lo às outras formas visuais, o autor argumenta, então, que ele não se constitui plenamente como uma imagem específica justamente porque excede o mero terreno do visível: o vídeo seria “um pensamento, um modo de pensar. Um estado, não um objeto. O vídeo como estado-imagem, como forma que pensa (e que pensa não tanto o mundo quanto as imagens do mundo e os dispositivos que as acompanham)” (p. 100).

Neste sentido, Dubois propõe que, ao considerar o vídeo como forma de pensamento, não se deve tomá-lo ora como forma de pensar a imagem, ora como forma de pensar o dispositivo, mas sim, como uma dupla articulação para pensar a imagem como dispositivo e o dispositivo como imagem.

Destarte, o autor elenca e analisa obras em que estas concepções se manifestam, a começar por “Global groove” (1973), de Nam June Paik, vídeo que se tornou referência em explorar os recursos de mescla de imagens, explicitando as possibilidades da imagem eletrônica de sua época. Segundo Dubois, esta é uma obra que não busca representar seus objetos e motivos, mas sim, através de sua escritura de imagens e velocidades múltiplas, presentificar-se, tornar-se imagem-presença, um “ser-vídeo” dotado de corpo e espessura (tal como discutido anteriormente). “*Global Groove* é também, à sua maneira, uma instalação” (p. 102). Esta seria, portanto, uma imagem-dispositivo, uma instalação-imagem.

No outro sentido, Dubois descreve a instalação “Suspension of disbelief” (1991-1992), de Gary Hill: uma viga metálica horizontal, suspensa no teto do espaço expositivo do museu, apresenta trinta monitores alinhados e fixados a ela. Neles, fragmentos de imagens descontínuas dos corpos de um casal são exibidos em rápida alternância. Porém, a estrutura e as imagens constituem-se como um conjunto totalizante – enfim, um todo que é uma imagem em instalação, em oposição à instalação em imagem de “Global groove”. Dubois, contudo, adverte: “[...] o próprio dispositivo é algo que, sempre, de uma maneira ou de outra, acaba consistindo em imagem. [...] Em ambos [“Global groove” e “Suspension of disbelief”], porém, seria um erro conceber uma sem a outra. E um dos impasses da reflexão sobre o vídeo foi talvez o de querer pensar uma contra a outra” (p. 108).

Por fim, o autor traz, para o contexto da televisão e do cinema, o vídeo como a forma que pensa as imagens, um “estado-vídeo”. As artes do vídeo foram consideradas por muitos como contrárias à televisão, portando-se como sua vanguarda, revolução, contra-ideologia ou lado artístico. Dubois rebate essa ideia afirmando que o vídeo não seria um discurso “contra”, mas “sobre”, a televisão, uma forma de pensá-la como imagem e dispositivo, uma “metalinguagem analítica” ou ainda uma forma “metacrítica”. Nesse sentido, evoca experiências de diversos artistas (entre eles, o próprio Nam June Paik), em que o vídeo foi usado para testar e expandir os limites da linguagem televisiva.

Quanto ao cinema, Dubois cita o “cinema de exposição”, filmes feitos ou transpostos para instalações artísticas em espaços expositivos, como uma das situações que se tornaram lugar de excelência da articulação entre cinema e vídeo. Parte das relações entre as duas mídias nesses espaços começa necessariamente questionando o dispositivo modelo do cinema (a projeção na sala escura), ao retirá-lo de seu contexto tradicional e apresentá-lo como obra de arte em um museu. Essas experimentações são feitas normalmente em vídeo, que se coloca não apenas como objeto ou instrumento, mas como forma mesmo de pensar as imagens do cinema para além de seu dispositivo. Dubois (p. 116) conclui:

[...] o cinema enquanto imaginário da imagem se vê assim interrogado, trabalho, repensado, “exposto” no e pelo vídeo. O vídeo é, na verdade, esta maneira de pensar a imagem e o dispositivo, tudo em um. Qualquer imagem e qualquer dispositivo. O vídeo não é um objeto, ele é um estado. Um estado da imagem. Uma forma que pensa. O vídeo pensa o que as imagens (todas e quaisquer) são, fazem ou criam.

Considerações finais

Vimos neste artigo uma síntese dos conceitos discutidos por Dubois na primeira seção do livro “Cinema, vídeo, Godard” (2004), em que o autor discute, inicialmente, as relações dialéticas das formas de representação visual nas problemáticas do “maquinismo-humanismo”, “semelhança-dessemelhança” e “materialidade-imaterialidade” da imagem. A seguir, discute o vídeo como um intermediário entre outras linguagens, uma vez que, por não ter uma identidade forte e definida, ele oscila entre ser colocado como imagem, ao lado de outras formas de representação visual, e entre ser considerado mero dispositivo ou processo, por onde apenas passam informações.

Porém, dentro de uma possível linguagem específica do vídeo, o autor elenca algumas figuras de expressão características da maleabilidade da imagem eletrônica: são as formas de mescla de imagens, mais especificamente, a sobreimpressão, as janelas e a incrustação. Decorrentes dessas, o vídeo opera várias rupturas com relação a conceitos tradicionais do cinema que lhe foram artificialmente imputados: a profundidade de campo e a montagem sequencial horizontal do cinema convertem-se respectivamente em espessura da imagem e montagem vertical, dado o acúmulo simultâneo de diversas imagens; o extracampo da imagem cinematográfica também se vê condensado dentro de uma mesma imagem de vídeo, a qual sugere que todas as imagens possíveis de serem vistas naquela situação já estão simultaneamente presentes na tela. Configura-se, assim, uma imagem que não mimetiza mais a realidade, mas que só existe na tela, impossível de ser encontrada no mundo real.

Por fim, discutimos o vídeo como forma de pensar as imagens e dispositivos de outros meios, como o cinema e a televisão: um estado-imagem. Nesse sentido, vimos como a espessura da imagem do vídeo pode lhe dar o atributo de um “ser-vídeo”, uma imagem-presença, uma instalação-imagem. Inversamente, quando unidas a estruturas em um contexto expositivo, as telas do vídeo por compor uma imagem-instalação. Em situação semelhante, o vídeo se mostra o meio adequado para levar as imagens do cinema aos espaços expositivos dos museus, pensando, questionando e explorando os limites do dispositivo cinematográfico tradicional.

Conforme anunciamos no início, este artigo refere-se à primeira seção do livro de Dubois. Fizemos esse recorte a fim de podermos trazer os conceitos e discussões dessa parte de forma mais aprofundada – o que seria sacrificado se buscássemos trazer os pontos principais do livro inteiro, pois, a fim de adequá-los à extensão de um artigo, precisariam ser abordados de forma bastante superficial. Porém, as outras duas seções (“Vídeo e cinema” e “Jean-Luc Godard”) são de igual interesse, e podem ser exploradas com a devida atenção em textos futuros.

Por fim, vale ressaltar que esta obra foi publicada em 2004, e contém textos escritos nos anos 1980 e 1990 – ou seja, muito antes do advento dos modernos smartphones, tablets e das diversas outras telas que nos rodeiam na atualidade, assim como das incontáveis evoluções no ramo da informática. Dessa forma, este livro mostra-se uma importante fonte de pesquisa do ponto de vista histórico e filosófico sobre a imagem e dispositivo videográficos e suas imbricações com outras linguagens, o que certamente contribui para analisarmos o cenário atual dos múltiplos dispositivos, fontes e formatos de imagem, mas carece de olhares e análises sobre os mais recentes avanços tecnológicos e seus impactos nas linguagens audiovisuais.

Referência

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.