

SOUVENIRES (CORCOVADO)¹

SOUVENIRS (CORCOVADO)

Gabriel Menotti
PÓSCOM-UFES

Resumo: Souvenires (Corcovado) é uma série de esculturas realizadas a partir de vídeos do Cristo Redentor encontrados na Internet. Os frames foram processados automaticamente por computador, resultando em formas que, embora não se assemelhem ao referente, o representam de maneira hiperfiel aos sistemas de visão da máquina.

Palavras-chave: found footage, fotogrametria, réplicas digitais, impressão 3D

Abstract: *Souvenires (Corcovado) is a series of sculptures of Christ the Redeemer made from found footage collected from the Internet. The frames have been automatically processed by computer, resulting in shapes that, though different from their referent, stand as its hyperfidelity representation to systems of machine vision.*

Keywords: found footage, photogrammetry, digital replicas, 3D printing.

¹ Este texto foi escrito durante um estágio pós-doutoral no Center for 21st Century Studies da Universidade de Wisconsin-Milwaukee, viabilizado com o suporte da Comissão Fulbright. A série Souvenires (Corcovado) foi criada graças ao apoio do Edital 11/2014 da Secult-ES ao projeto Objetos Provisórios, realizado pelo autor sob a orientação de Lucas Bambozzi.



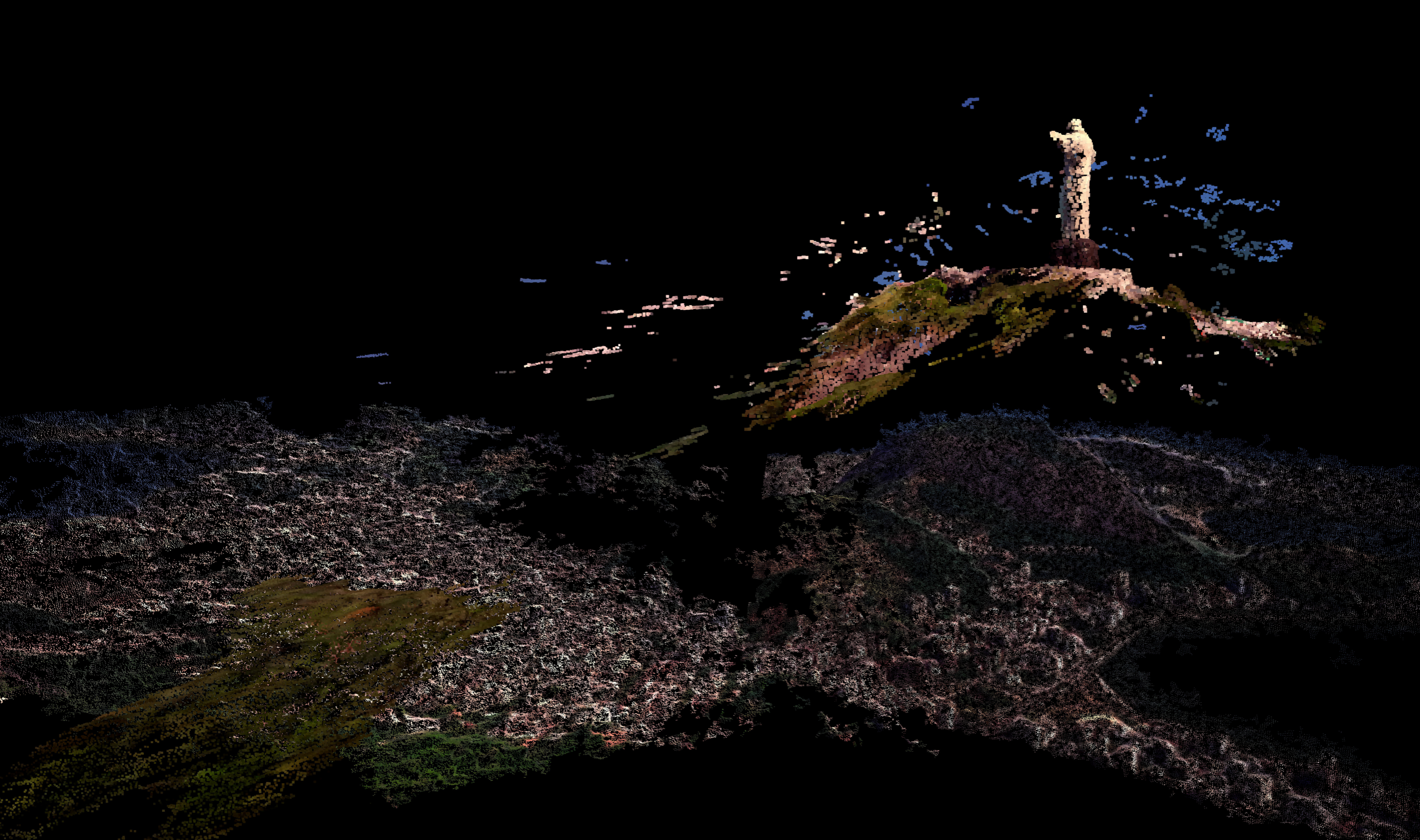


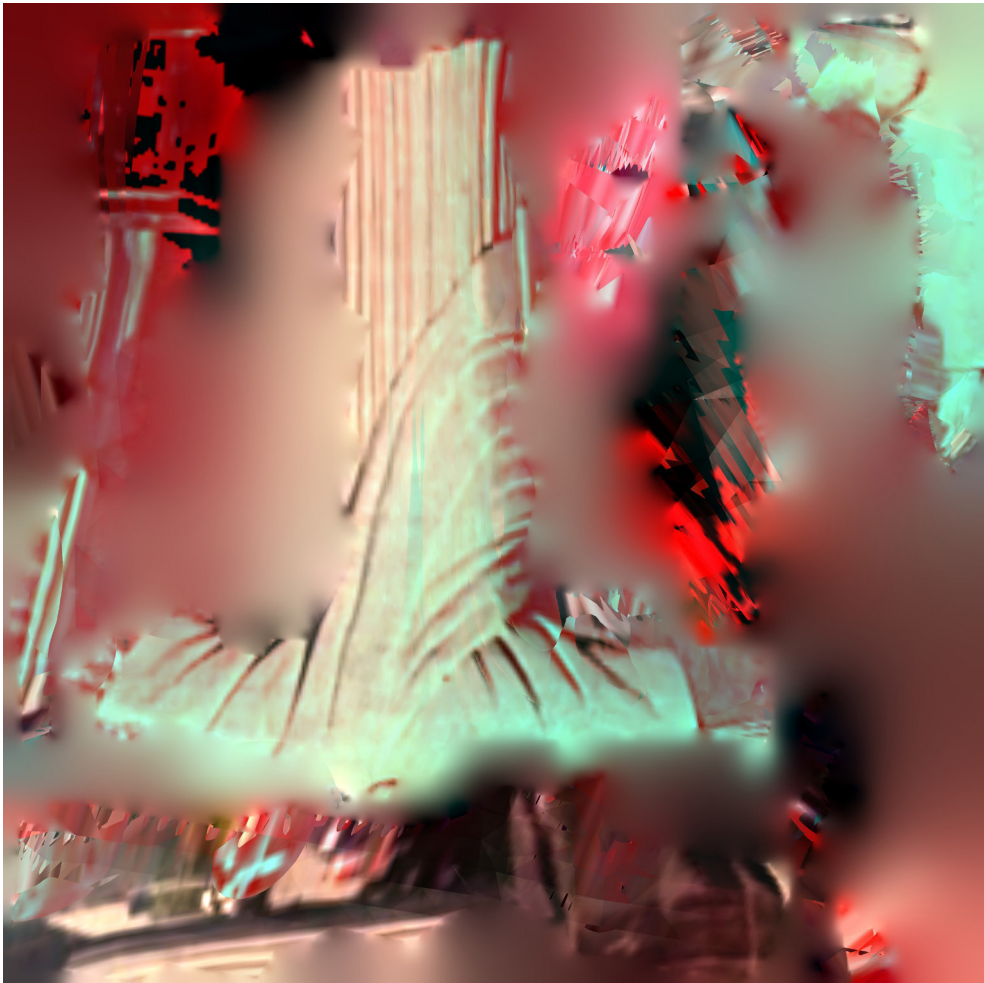
A câmera se aproxima e pivota suavemente no espaço, fazendo uma varredura completa da estátua. O movimento nos dá oportunidade de reconhecer a cidade ao redor, mas não é como se não soubéssemos desde o primeiro *frame* onde estamos – como se não tivéssemos visto, tantas vezes, aquele mesmo emparelhamento entre figura e fundo. O vídeo, nesse sentido, não serve tanto para nos apresentar um cenário desconhecido quanto para proclamar a sua exuberância. A mesma coreografia se repete em outros trechos avulsos, com variações mínimas no ângulo de abordagem, nas condições atmosféricas ou na hora de gravação. Eventualmente, a câmera não conclui a sua volta. Eventualmente, ela passa sobre os ombros do monumento e vai repousar num *tableau* da baía de Guanabara, materializando um ponto-de-vista sobrehumano para o qual a cidade existe eternamente como panorama.

Em contraplano, daqui de baixo, ora por sua vantagem topográfica, ora por seu apelo turístico, o Cristo Redentor se faz quase onipresente. Mesmo quando não está

compondo a paisagem carioca, ele se multiplica em cartões postais e miniaturas, postos à venda em qualquer banca de esquina. Numa competição *on-line* decidida por voto popular, conduzida entre 2000 e 2007, essa que é a maior estátua *art deco* do mundo foi eleita uma de suas novas Sete Maravilhas. Desde 2012, ela também integra a seleta lista de coisas classificadas pela UNESCO como Patrimônios da Humanidade. Com tantos reconhecimentos de cima abaixo no espectro cultural, não é de se espantar que o monumento tenha se consolidado como uma representação praticamente imediata do Brasil. Na famosa capa da *The Economist* de Novembro de 2009 sobre o (então inesperado, agora questionável) surto de desenvolvimento nacional, é o Cristo de pés turbinados que se vê decolar. A sua presença no cenário opera como uma expressão taquigráfica do país, servindo perfeitamente à economia narrativa dos meios audiovisuais.

Nesse sentido, tampouco é inesperado que o tráfico de sua imagem tenha se ampliado com a dilatação informática de nossos sistemas



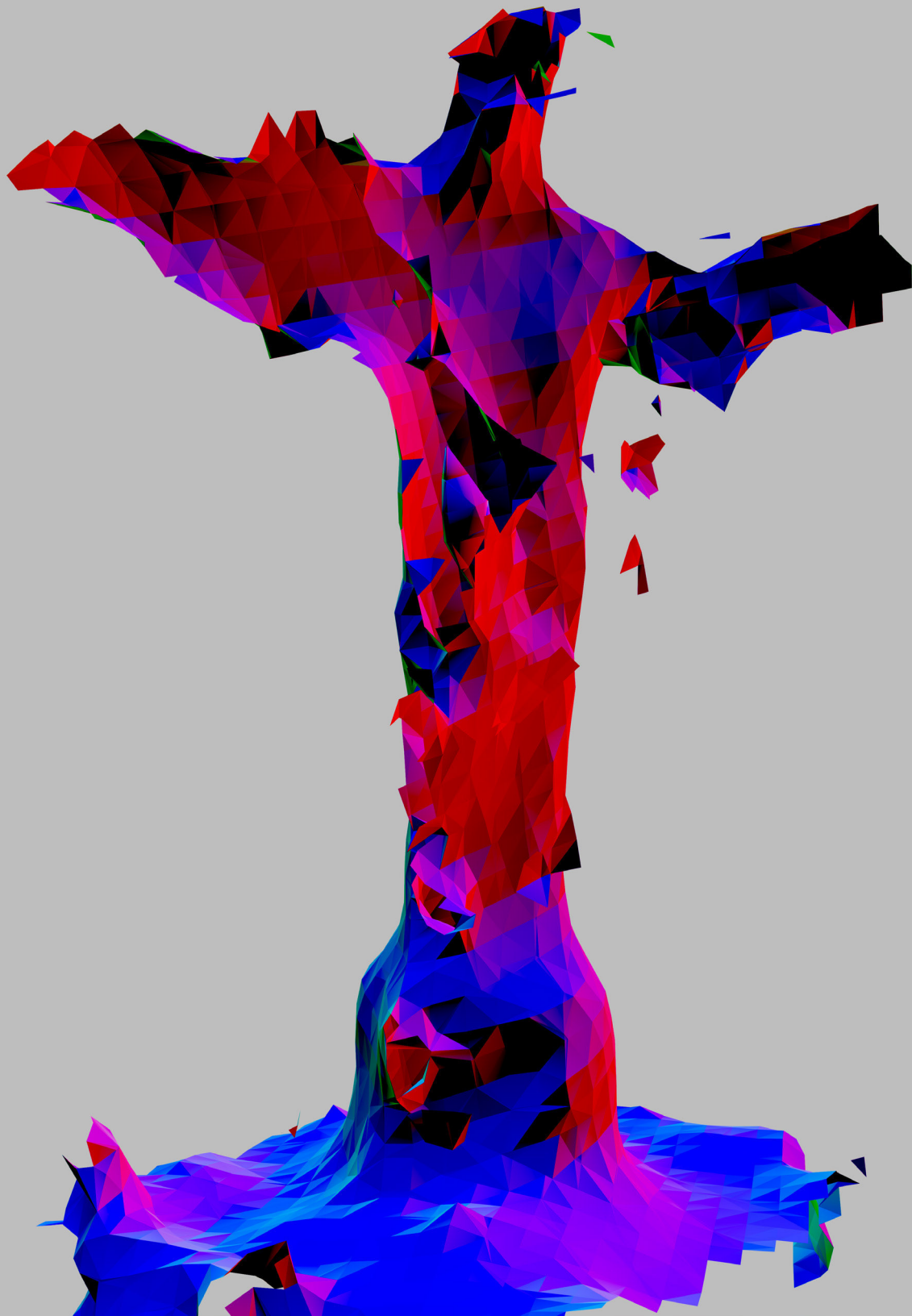


de representação. Não é difícil obtê-la em qualidade de cinema, livre de *royalties* para fins não-publicitários, nem mesmo por quem nunca tenha chegado perto do monumento. Um banco de imagens cobra entre 39,00 e 199,00 dólares por cada cena com cerca de trinta segundos. O preço varia de acordo com a resolução desejada. Entre as opções de vídeos que retratam o Cristo, predominam filmagens aéreas – talvez porque, mesmo com a popularização de drones, continuam sendo as mais difíceis de serem realizadas. Além do mais, estão entre as poucas que, a

despite do tamanho e localização do objeto, conseguem dar conta de seu perímetro em uma única tomada. É como se a forma suscitasse uma programação do olhar, à qual também respondem os pilotos de parapente e os roteiros de vôo turísticos. O clímax dos passeios de helicóptero que partem da Lagoa Rodrigo de Freitas é a volta em torno do Cristo. A aventura está fartamente documentada em filmagens amadoras publicadas no YouTube.

No alvorecer das tecnologias de reprodução automática de imagem, Walter Benjamin expressava o receio de que as cópias viessem









Exposição Periscópio, Espaço de Arte Contemporâneo, Montevideo (Uruguai) (foto de Guillermo Sierra)

a desgastar a singularidade do objeto. A multiplicação midiática do Cristo parece, pelo contrário, individualizá-lo ainda mais. Cada reprodução ressalta o monumento no imaginário coletivo, contribuindo para a sua inflação simbólica e tornando-o um destino cada vez mais atraente para o público. Talvez a imagem alimente o desejo de nos colocarmos na presença da estátua como ela se coloca no território. Cada *selfie*, mais do que uma tentativa de inscrever o monumento em narrativas prosaicas de viagem, seria um modo de inconscientemente nos integrarmos à entidade difusa que dele emana, e que poderia quem sabe nos sobreviver pela eternidade.

Essa profusão documental também faz do Cristo um objeto particularmente estimulante para as inteligências artificiais. As imagens disponíveis na Internet propiciam um conjunto cada vez maior de referências para

a racionalização do monumento por redes neurais. Alimentado com esses dados, o sistema pode ser treinado para identificá-lo com relativa precisão, mesmo em contextos que nunca tenha encontrado anteriormente. Se a espécie humana se fosse de uma hora para a outra e os computadores precisassem se virar sozinhos para compreender o que deixamos para trás, o Cristo bem poderia ser uma das primeiras criaturas a serem reconhecidas.

É dessa premissa – de ficção científica ou profecia – que surgem as estatuetas que compõem a série *Souvenirs (Corcovado)*. Cada uma foi gerada a partir do reconhecimento computacional da forma do Cristo em um vídeo encontrado on-line. São imagens que, a exemplo das *acheiropieta* do catolicismo ortodoxo, tal como o Véu de Verônica e o Santo Sudário, não foram criadas por mãos humanas. Nesse caso, o milagre foi operado por algoritmos de *structure*

from motion, que são capazes de reconstruir um corpo tri-dimensional a partir de conjuntos de *frames* sobrepostos. Trata-se de uma tecnologia de escaneamento muito utilizada na digitalização de artefatos históricos, tendo em vista a sua documentação, preservação e acesso. O processo resulta num modelo virtual que pode ser realizado fisicamente por meio de impressão 3D.

Cada estatueta materializa o esforço de recuperar a imagem a partir de outras imagens – de consolidar o monumento a partir dos diversos rastros que dele se espalham. Não obstante, ainda que os modelos sejam completamente fiéis às informações disponíveis, eles não apresentam mais do que uma vaga semelhança com o objeto que deveriam representar. Suas idiossincrasias formais estabelecem um violento contraste com o emprego mimético da tecnologia de escaneamento no campo do patrimônio cultural. No lugar da alta fidelidade que costumamos esperar dos meios digitais, encontramos uma espécie de *hiperfidelidade* que trai os pormenores do processamento computacional e coloca a condição ontológica da *cópia* sob suspeita. O aspecto convulso dos *Souvenirs* parece aludir ao fato de que a maior parte de nossa memória coletiva é constituída não por monumentos nacionais e registros preservados cuidadosamente em coleções de museu, mas sim por bugigangas baratas, versões derivadas e erros de cálculo.

Além de fotografias que mostram as estatuetas em exposição, esse ensaio traz algumas imagens derivadas do seu processo de realização: uma sequência de *frames*, nuvens de pontos tri-dimensionais, mapas de textura fotorrealistas e renderizações dos modelos em programas de animação. Esse conjunto de elementos intermediários sugere o modo radicalmente fragmentado com que o computador identifica

o objeto. O que se manifesta no mundo como uma entidade autocontida, por vezes autoevidente, se encontra traduzida num agregado de informações cuja totalidade precisa ser continuamente administrada, interpretada e re-produzida. Cada uma de suas expressões parece anteceder ao mesmo tempo em que supera distinções categóricas entre o monumento e a paisagem – entre figuratividade e abstração – entre os regimes simbólico e indexical da imagem.

Gabriel Menotti

É doutor em Media and Communications por Goldsmiths, Universidade de Londres. É professor adjunto do Departamento de Comunicação da Ufes e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Territorialidades da mesma instituição. Atua como curador e pesquisador nas mais variadas formas de cinema. Teve trabalhos apresentados em eventos tais como o *International Symposium of Electronic Arts*, a Bienal de Arte de São Paulo, os *Rencontres Internationales Paris/Berlin/Madrid* e o *Festival Transmediale*. É autor de *Através da Sala Escura* (Intermeios, 2012) e co-editor das coletâneas *Besides the Screen: Moving Images Through Distribution, Promotion and Curation* (Palgrave, 2015) e *Cinema Apesar da Imagem* (Intermeios, 2016). Seu próximo livro é *Movie Circuits: Curatorial Approaches to Cinema Technology*, a ser publicado pela Universidade de Amsterdã em 2018. Coordena a rede de pesquisa internacional *Besides the Screen*.