



## Grahame Weinbren > **Oceano, Banco de Dados e ReCorte>>**

Tradução: José Wilker Paiva>>>

(tutoria pedagógica/ revisão: profª. Milena Szafir)>>>>

> Nascido em 1947, é artista audiovisual e das novas mídias, montador de documentários e filmes experimentais, considerado um dos pioneiros nas discussões e práticas em instalações interativas como cinema expandido. Desde 1985 expõe seus trabalhos internacionalmente (Whitney Museum, Guggenheim, Centro Georges Pompidou, ZKM, InterCommunications Center, Montreal Festival of Films on Art, entre outros). Foi editor do Millennium Film Journal e professor da Escola em Artes Visuais de Nova Iorque.

>> IN: VESNA, V. (ed.) "Database aesthetics: art in the age of information overflow". University of Minnesota Press, 2007. Versões work-in-progress, depositadas pelo próprio autor, encontram-se também acessíveis na Internet.

>>> Mestrando PPGArtes, é membro do #ir! (Grupo Intervalos & Ritmos) desde 2016, onde auxiliou na tradução de "Visualizing Vertov" (Lev Manovich, 2013). Bolsista FUNCAP, é pesquisador e realizador audiovisual pela UFC (TCC "Movimento Estudantil"; video-remix – gestos de montagem via banco-de-dados).

>>>> IN:Tencionar - projeto de estímulo às traduções realizadas pelos mestrandos do Programa de Pós-graduação em Artes/UFC desde referências bibliográficas debatidas junto às pesquisas de docente responsável.

Olhou para a água e reparou que ela era feita de milhares e milhares e milhares de correntes [*currents*]<sup>1</sup> diferentes, cada uma de uma cor diferente, que se entrelaçavam como uma tapeçaria líquida, de uma complexidade de tirar o fôlego; e lff explicou que aqueles eram os *Streams de Histórias*<sup>2</sup>, e que cada fio colorido representava e continha uma única narrativa. Em diferentes áreas do Oceano havia diferentes tipos de histórias, e como todas as histórias que já foram contadas e muitas que ainda estavam sendo inventadas podiam se encontrar aqui, o Mar de Fios de Histórias [*Ocean of the Streams of Story*] era, na verdade, a maior biblioteca do universo. E como as histórias ficavam guardadas ali em forma fluida, elas conservavam a capacidade de mudar, de se transformar em novas versões de si mesmas, de se unir a outras histórias e assim se tornar novas histórias.

Salman Rushdie, [1990]2010

## [1] OCEANO

A História do Oceano retratada por Salman Rushdie é uma inspiração para a narrativa interativa. A obra combina a metáfora, por enquanto drenada de significado, do surfar/ navegar<sup>3</sup> - neste caso, montando em uma única *story-current*<sup>4</sup> para assimilar essa linha narrativa - com a ideia de dinâmicas fluidas. Turbulências criadas pela atividade do surfista fazem com que os fluxos de histórias individuais combinem-se, formando novas histórias de antigos elementos. lff, o guia ao Oceano, assim declara sobre: “Não está morto, mas vivo”.<sup>i</sup>

*Haroun e o Mar de Histórias* – o único livro infantil publicado por Rushdie – é uma alegoria elaborada, porém disfarçada. A história do ditador severo, que poluiu o Oceano-História [*Story Ocean*], aponta para uma mácula nas prazerosas tradições narrativas do Oriente Médio. Central para essa literatura é *As Mil e Uma Noites*, o épico multivolume do Século XIII que – quando seguro, diluído e inosso – aparece de novo e de novo em nossas próprias culturas, em uma variedade que vai de Rimsky-Korsakov à Disney (para não mencionar os 1001 Aladins, Sinbads e Ali Babas ilustrados para crianças). Diluído não apenas no sentido de que o original é tão erótico quanto *Lolita*, mas também porque *As Mil e Uma Noites* é em si um oceano multilinear ou, pelo menos, um grande lago de histórias sobrepostas e histórias dentro de histórias. A novela

1 A utilização, na epígrafe, dos vocábulos originais (em inglês) visam atentar o leitor de língua portuguesa ao jogo reflexivo, através das palavras, proposto por Weinbren ao longo de todo o presente artigo. (N.T.)

2 Grifo nosso. Embora na tradução pela Companhia das Letras (2010) utilizou-se “Fios de Histórias”, optamos aqui por permanecer o termo em inglês, a partir do qual Weinbren desenvolverá o presente ensaio, dialogando em trocadilhos entre termos das novas tecnologias e do cinema. (N.T.)

3 *Of surfing*. O texto, publicado ainda na primeira década do presente século, joga com palavras. Aqui, com típicas expressões às “novas mídias” da época – a Internet e a Web, então já metaforicamente compreendidas como Oceano (de informações e possibilidades de descoberta de outros mundos), portanto um local para “surfar” e “navegar”. Se nas décadas de 1980 e 1990 era comum utilizarmos a expressão típica daquela geração em se relacionar com as ondas do mar, hoje prioritariamente utiliza-se “navegar” (tendo caído em desuso o modo “surfar”). (N.Rev.)

4 Novamente optamos por deixar o jogo de palavras proposto pelo autor, tendo em vista tanto as expressões cinematográficas em inglês (*storyboard*, *storytelling* etc) quanto o significado do vocábulo “*current*”: “atual”, “correnteza”, “circulação”, “movimento”, “em curso”, “tendência” (<https://www.thefreedictionary.com/current>) – i.e. lógicas de algo perpetuamente em fluxo no tempo real. (N.T.)



de Rushdie é repleta de referências sobre *As Mil e Uma Noites*. Por exemplo, a personagem-título de doze anos de idade, Haroun, compartilha seu nome com o herói de muitas histórias contadas por Sheherazade – Harun Al-Rashid, um sábio e, muitas vezes, generoso califa. Um dos fluxos *submarínicos*<sup>5</sup> na dissimulada narrativa de Sheherazade é sugerir o estilo de atitude mais coerente de Al-Rashid ao cruel sultão – que a condenou à morte em retribuição pelo adultério de sua falecida esposa. Assim, a cada manhã o sultão suspende sua execução para poder completar a história que ela abandonou no meio – como uma cotidiana novela ou um seriado nas tardes de sábado. Sheherazade envolve-se em cerca de mil e uma noites de travessuras sensuais com o sultão como prelúdio de histórias que incorporam encontros sexuais de todos os tipos concebíveis, que ela habilmente descreve em eróticos detalhes. Em *As Mil e Uma Noites* é a narrativa alegórica e o sexo que, juntos, salvam Sheherazade da *pexêrada*<sup>6</sup>; assim como é evidentemente o sonho de Rushdie, combinado às controversas habilidades das Especiais Forças Policiais Britânicas, que num formato narrativo o salva de ser assassinado em ato sagrado (e recompensador) pelos milhões de muçulmanos instruídos a executarem tal promulgação tal qual a narrativa em *Os versos Satânicos*<sup>7</sup> – que resultou na sentença de morte, *Fatwah*<sup>8</sup>, colocada sobre ele.

Contudo, essa *story-current* não é aquela que eu gostaria de seguir adiante neste contexto. Embora o *Fatwah* oficial sobre Salman Rushdie tenha sido revogado em 1998, é provável que o autor nunca ficará completamente fora de perigo. E a imagem de um Oceano dos *Streams* de Histórias é agora um elemento de ressonância em nossa literatura. Nesse ensaio eu quero sugerir que o Oceano de Rushdie descreve uma forma de contar histórias [*storytelling*] que está velozmente substituindo o tipo de estrutura narrativa que emergiu na literatura do século XIX, uma estrutura adotada gananciosamente pelo cinema e que tem continuado, desde então, a governar vastas regiões no território midiático. Significa uma noção de estrutura “linear” – para usar uma terminologia imprecisa e excessivamente usada – e minha sugestão é que sua substituição, como o Oceano de Histórias de Rushdie, é uma estrutura “multilinear”.

5 Tal palavra inexistente no vocabulário em português (o correto seria “submarino” ou “subaquático”). O original *One of the undercurrents* opera novamente por um vocabulário em inglês. A opção inicial dos estudantes junto ao #*irl*, correta para “*undercurrents*”, era “tendências subjacentes”. Ainda assim arriscamos aqui na opção pela alteração, mais “literal”, tendo em vista os trocadilhos à reflexão conforme proposta por Weinbren. (N.Rev.)

6 Ax, no original, que significa “machado”. Optamos por outra ferramenta, também grande e afiada, – como o facão “peixeira” – a fim de utilizarmos à interpretação uma expressão tipicamente nordestina: “levar uma *pexêra!*” (N.Rev.)

7 Romance que provocou reação violenta pelo mundo: o autor recebeu uma religiosa sentença de morte emitida pelo ex-líder do Irã, Aiatolá Khomeini, em 1989. Proibido em diversos países, ameaçado e perseguido, Salman Rushdie viveu sob proteção policial e na clandestinidade para além de uma década (<http://tiny.cc/x1e2lz>, 14/2/14).

8 Lei islâmica. “Uma opinião ou decisão legal emitida por um estudioso islâmico [...] seguida da fatwa (declaração religiosa) emitida por Aiatolá Khomeini, do Irã, contra o escritor árabe-inglês Salman Rushdie quanto ao seu famoso livro *Os Versos Satânicos*” (“*a legal opinion or ruling issued by an Islamic scholar [...] followed the fatwah (Religious statement) issued by Ayat Allah Khomeini of Iran against Arab/English author Salman Rushdie over his famous book ‘Satanic Verses’*”; vide <https://www.thefreedictionary.com/fatwah>)



O filme quer ser linear. Na procissão ordenada, um quadro segue outro no caminho do projetor ou junto ao cabeçote do videocassete [VCR], formando uma linha do tempo de imagens com um começo definido, antes do qual nada há, e um final obrigatório quando as imagens param. A própria topologia do filme ou do vídeo, uma comprida e estreita tira, sugere uma forma para o seu conteúdo. Para coincidir com a forma da tira de filme [*filmstrip*], os eventos imagéticos devem começar em um ponto no tempo e continuar, sem interrupção, para um outro – sempre uma e somente uma coisa surgindo na tela num específico instante. Então tudo deve culminar e concluir de tal maneira que o espectador entenda e aceite que acabou. Sem fios soltos. Sem questões não resolvidas. A prevenção de restos no final de um filme certamente também impõe uma regulação no decurso. Nada pode habitar o centro sem que seja adequadamente justificado quando o fim é alcançado: o final deve desvendar cada nó que é introduzido no começo e entrelaçado, progressivamente, no decurso proposto.

Mas esta é uma forma de história que não corresponde com a experiência. Somos criaturas complexas, vivendo experiências que não são circunscritas por começos e finais. Nós performamos muitas ações de uma só vez, algumas mentais, outras físicas. Em consciência podemos, sem esforço, desviar nossa atenção de uma coisa sem abandonar completamente a primeira. E nós *atuamos* no mundo. Nossas ações, físicas e mentais, perturbam os objetos da percepção: uma piscada de olhos, uma virada de cabeça, um empurrão, e o que vemos e ouvimos é subitamente diferente. Então, quando comprimimos nossas histórias para corresponder com o formato de um filme, no qual uma progressão linear de eventos é representada e sobre a qual não temos influência, nossa representação tanto deturpa nossa experiência quanto omite os elementos cruciais nela. E se essa forma simplificada (embora muitas vezes elegante) de representação encontra-se sob os holofotes, como aconteceu no século XX, nós passamos a crer que a nossa experiência vivida seja deficiente por não se adequar a tal estrutura narrativa (ao invés do inverso).

Estes pontos elementares têm sido repetidos *ad nauseam* junto aos estudos de cinema nos últimos 50 anos. Mas agora, finalmente, temos uma forma de representação audiovisual que é alternativa e podemos, então, começar a delinear as multiplicidades e a complexa natureza inerentes à vida atual. Eu estou falando sobre a promessa de um cinema interativo, algo que tem pairado sobre nós há décadas (não que os cineastas não tenham tentado retratar as diversidades nas texturas e formas de experiência desde o início do cinema). Nos últimos vinte ou trinta anos, talvez por mais tempo, essas tentativas têm estado fora da cultura cinematográfica dominante, da vanguarda, independente e muitas vezes subversiva (mais adiante discutiremos alguns exemplos neste ensaio). Em contraste, por séculos, os escritores têm perseguido esses propósitos e adquirido respeito por suas tentativas e sucessos. *As Mil e Uma Noites* é um exemplo do século XIII, assim como o é *Katha Sarat Sagara* – um contemporâneo seu do subcontinente indiano –, traduzido como *O Oceano dos Streams de História*.<sup>ii</sup>



## [2] BANCO DE DADOS

Lev Manovich, em uma série de escritas tanto esclarecedoras quanto influentes – publicadas em diversos lugares como também neste volume<sup>9</sup> –, concorda que as estruturas narrativas do final do século XIX e XX são uma forma ultrapassada. Ele propõe a substituição do gênero narrativo pelo gênero banco de dados ao defender este como um paradigma para a estrutura dos novos trabalhos midiáticos. Ele argumenta que a narrativa e o banco de dados são conceitos de pólos opostos, sendo a “narrativa” o termo “não-marcado” [não-excepcional]<sup>10</sup> do par – i.e. o termo que obtém seu significado do outro<sup>iii</sup>. Sua denúncia sobre a narrativa ecoa um tema recorrente na prática e crítica da arte pós-moderna, embora seja claramente um monstro de difícil abate<sup>11</sup>. Considero o critério de narrativa de Manovich bastante severa, então proponho que possa ser mais útil examinarmos as maneiras pelas quais a narrativa possa ser atualizada à luz do banco de dados. Ou seja, que as novas mídias abram uma oportunidade para repensarmos a noção de narrativa ao invés de excluí-la.

As complicações inerentes a essas questões tornam-se aparentes quando percebemos que o *Oceano* de Rushdie é em si um banco de dados – um banco de dados com narrativas em forma de dados. O *Oceano* preenche dois critérios básicos do banco de dados: (1) é composto de elementos menores, as *story-currents*; e (2) pode ser percorrido através de uma multiplicidade de caminhos. O estilo de Manovich, e talvez também sua perspectiva, contrastam fortemente com as construções de imaginação de Rushdie. No entanto, em minha opinião, essa divergência de abordagem é exatamente o que torna útil reuni-las. Rushdie descreve o *Oceano* de *Streams* de Histórias como “a maior biblioteca do universo” que conserva “todas as histórias que já foram contadas [...] de forma fluida”<sup>iv</sup>. Para Rushdie, portanto, o *Oceano* é certamente um banco de dados.

Se o *Oceano* de *Streams* de Histórias é um banco de dados, quais são seus elementos básicos, seus átomos? Rushdie escreve que beber um pequeno copo com o líquido do *Oceano* produz uma

9 *Database as Symbolic Form*, seminal texto de Lev Manovich sobre banco-de-dados publicado em 1998 (em *Rhizome.org* – coordenado por Mark Tribe et al.) e incluído como trecho de sua tese de doutorado (tomando por base Dziga Vertov), *The Language of New Media* (2001). Na presente coletânea, organizada em 2007 por Victoria Vesna (atualmente professora na UCLA/EUA), trata-se do segundo capítulo (pp. 39-60). Traduções ao português (com seus excertos compartilhados em rede) foram realizadas também por Sérgio Basbaum e Milena Szafir entre 2001 e 2012; a partir de 2016 “O Banco de Dados como Forma Simbólica” pode ser encontrado, na íntegra, publicado em revista acadêmica por uma ex-aluna de nosso ICA/UFC.

10 *In the database / narrative pair, database is the unmarked term [...] The theory of markedness was first developed by linguists of the Prague School in relation to phonology but subsequently applied to all levels of linguistic analysis. For example, “bitch” is the marked term and “dog” is unmarked term. Whereas the “bitch” is used only in relation to females, “dog” is applicable to both males and females.* Manovich (1998) aponta a origem linguística (Teoria da Marcação da Escola de Praga) sobre a utilização dos termos marcado/não-marcado. O “marcado” refere-se aos elementos excepcionais, que não se encontram de acordo às expectativas (ver também: <http://ojs.letras.up.pt/index.php/elingUP/article/view/2521>). Poderíamos, pós esses 20 anos de debates, afirmar então que o *database* tornou-se um “não-marcado”? (N.Rev.)

11 Weinbren utiliza-se da expressão idiomática “*put down [an animal]*” que significa abater sem dor (sacrificar) a fim de prevenir: 1. ameaça aos seres humanos; 2. sofrimento do animal pela idade avançada ou doença. (N.Rev.)



história no cachaceiro<sup>12</sup>, como um sonho, uma alucinação... ou um videogame em primeira pessoa.<sup>v</sup> Os elementos do banco de dados do Oceano são histórias. No entanto, de acordo com Manovich, uma narrativa já é um método específico de navegar em um banco de dados, no qual a forma de encaminhamento dos dados oferece uma história com sua estrutura narrativa<sup>vi</sup>. Mas agora a questão que é mais urgente: através do quê<sup>13</sup> estamos navegando para que uma história seja construída? Quais são os elementos de uma história? Para Manovich estas partículas elementares são imagens e sons ou pequenos grãos linguísticos. Para ele, uma história é construída a partir de componentes textuais<sup>vii</sup>. Mas as narrativas são mais do que as palavras ou imagens de seus contos. Podemos descrever os elementos de um *filme* como imagens e sons e os elementos de um *conto*, falado ou escrito, como palavras; uma palavra após outra ou os elementos audiovisuais justapostos gerando seqüências – e, ainda assim, não irão compor<sup>14</sup> uma história. *Eventos*, não suas *descrições*, fazem uma história. A história continua independente de sua narração. É por isso que existem diferentes versões da mesma história. A estrutura narrativa surge a partir tanto dos eventos, agentes e locais quanto das relações entre si e ao redor deles; i.e. a narrativa depende de ligações coerentes entre os componentes do mundo real ou imaginário, ora representados pelas imagens do narrador ora descritos nas palavras do mesmo<sup>15</sup>. Uma história é uma história por aquilo *sobre* o que ela trata e como esse é interpretado.

As conexões entre os eventos devem ser percebidas, concebidas ou construídas e *relacionadas*. Uma narrativa requer um narrador que testemunhe as conexões entre seus componentes. Assim, embora na base constituída por interpretação, por textos e por seres do mundo real, uma narrativa é mais complexa do que um banco de dados – que é composto de nada além do que seus dados. Mieke Bal, um teórico referenciado positivamente por Manovich, insiste neste ponto, expressando-o como uma distinção entre texto, história e fábula<sup>viii</sup>. As conexões entre os elementos da fábula – ou do conteúdo – são o que transformam os eventos em uma história, que pode então ser expressa em um texto. As relações entre elementos textuais não são suficientes.

Uma coisa é organizar os dados em ordem alfabética, por tamanho ou por cor; outra bem diferente são seus arranjos na sequência narrativa. Embora a complexidade do material não seja uma condição necessária ou tampouco satisfatória à narrativa, quanto mais abastecido for o banco de dados tanto mais distintas as linhas

12 *In the imbiber*. Poderíamos traduzir também por “pinguço” ou, mais formalmente, por “ébrio”. A escrita, de maneira bastante poética e não-formal de Weinbren nos permite, também, brincar com vocábulos tipicamente brasileiros. (N.Rev.)

13 O tradutor havia optado “por onde”. Ainda que talvez em língua portuguesa esteja mais adequado, optamos pelo sentido referente à “What”: *what are we navigating through so that a story is constructed?* (N.Rev.)

14 O verbo utilizado por Weinbren é “*to yield*”, objetivamente poderíamos traduzir por “produzir”. Optamos, no entanto por “compor” a fim de atrelarmos às lógicas do banco de dados as questões da montagem e composição (como Weinbren trabalhará nesse texto, um diálogo em resposta àquelas operadas no seminal de Lev Manovich). (N.Rev.)

15 Ao longo do texto, Weinbren joga (e jogará) todo o tempo com os verbos “*to describe*” e “*to depict*”. Ambos podem ser traduzidos como “descrever”. Ainda, assim, “*depicted*” é melhor compreendido na tradução frente à forma como é utilizado: no sentido de “retratado” ou “representado” (descrito através de/ por imagens). (N.Rev.)

da narrativa que as contém. Nessas conchas podemos ouvir as rebentações das ondas no Oceano de Rushdie. Esta linha da crítica não afeta a sacada de Manovich de que: enquanto a forma dominante do objeto *cinemático* no século XX possa ser a narrativa, a forma do objeto nas novas mídias é o banco de dados. Minha sugestão é que a narrativa e o banco de dados estão em categorias diferentes e, portanto, resistem à oposição binária que Manovich lhes atribui.

Para Manovich, um banco de dados representa o mundo como uma coleção de itens sem impor uma ordem à coleção, enquanto a narrativa possui ordem – sequência – em sua base<sup>16</sup>. Ele argumenta que cada um constrói um significado de uma maneira radicalmente diferente:

Muitos objetos de novas mídias não contam histórias; eles não têm começo ou sequer um fim; na verdade, eles não tem qualquer desenvolvimento – seja temático, formal etc – no qual, sob circunstâncias distintas, organizariam seus elementos em uma sequência. Ao invés disso, eles são coleções de itens individuais, onde todo item tem a mesma relevância [*significance*<sup>17</sup>] como qualquer outro. [...] Eles aparecem como uma coleção de itens no qual o usuário pode *performar*<sup>18</sup> várias ações: ver, navegar, investigar [*search*<sup>19</sup>]. A experiência do usuário em tais coleções digitais<sup>20</sup> é, portanto, bem diferente de ler uma narrativa ou assistir a um filme ou navegar através da arquitetura de um site. Da mesma forma, a narrativa cinemática ou literária, um banco de dados e projeto arquitetônico, cada qual apresenta um modelo distinto a que mundo pertence<sup>21</sup>.

(MANOVICH<sup>ix</sup>, tradução nossa; p. 24<sup>22</sup>)

16 *at its center*. Optamos pela expressão “em sua base” (como a nervura estrutural daquilo que esta sob discussão aqui). (N.T.)

17 É possível que Manovich jogue, ao utilizar este termo (e não outro qualquer), com as questões semióticas em voga (significado/ significante), a partir das quais ele mesmo trabalha ao longo de toda sua tese frente às origens linguísticas e semiológicas na área referida. Sendo não este o texto sob tutoria pedagógica atual (o que ocorreu há cerca de dez anos), optamos simplesmente por um sinônimo genérico (ou popular) buscado no dicionário de língua inglesa.

18 *The user can perform various operations*. Nesta frase, dois vocábulos são retrabalhados: o tradutor optou em utilizar aqui um anglicismo, ainda que pudéssemos utilizar uma palavra previamente existente em português. A escolha parece certa tendo em vista de que o estudante encontra-se em diálogo profundo com tais lógicas do banco de dados nas artes contemporâneas (parte de sua pesquisa na graduação e, consequentemente, no mestrado). Arriscaria, ainda, dizer que a escolha de “performar” vem de encontro à questão da “gestualidade”; compreendermos os gestos de montagem/ composição junto às estéticas do banco de dados e audiovisuais. Da mesma forma, “operations” foi traduzido como “ações” – tendo em vista de que, na linguagem computacional, tal vocábulo representa o resultado de uma série de instruções; podendo ainda ser pensada como “atuações”, na continuidade da lógica performática entre os gestos do usuário e o rendimento/ funcionamento da máquina. (N.Rev.)

19 Termo básico ao utilizarmos os meios digitais. Poderia ser traduzido por “procurar”, “catar” ou “pesquisar”. Optamos em utilizarmos “investigar” em um jogo referencial tanto à literatura popular quanto aos alternativos sistemas de busca (*search engines*) nestas arqueologias midiáticas – e.g. “*Sherlock Holmes is a universal search engine – a system for gathering and indexing of textual, image, and audio data (text files, web pages, ...), both locally and over the network.*” < <https://www.ucw.cz/holmes/> > (N.Rev.)

20 *Computerized*. O texto foi escrito na última década do século XX, quando o anglicismo “computadorizado” surge também por aqui; um sinônimo em português, à época, seria “informatizadas”. Optamos pelo vocábulo “digitais”. (N.Rev.)

21 *A different model of what a world is like*. A tradução recorrente seria: “como o mundo é”... No entanto, Manovich utiliza-se, aparentemente, de um jogo de palavras referenciando a música *What a Wonderful World* (David Weiss et.al.; eternizada na voz de Louis Armstrong), onde o refrão diz: “And I think to myself, *what a wonderful world*” (*E eu penso comigo, que mundo maravilhoso*). Assim que optamos por traduzirmos desde a interpretação quanto aos distintos modelos de mundo que são a nós trazidos à tona ao longo neste debate midiático. (N.Rev.)

22 A paginação nesta presente citação trata-se da 2ª versão publicada (1999), então

Uma olhada, uma navegação ou uma pesquisa sempre resultam em uma ordem – mesmo que seja sem forma, vaga ou caótica. Um banco de dados, por si só, não *apresenta* dados: ele *contém* dados. Para serem lidos, os dados devem sempre estar em um arranjo. E é o arranjo que dá aos dados seu significado. O que Manovich quer dizer quando fala que um banco de dados “mostra um modelo do mundo ao qual pertence”?<sup>23</sup> Como um banco de dados tem significado?

Durante meses após os acontecimentos de 11 de setembro, muitos de nós que morávamos em Nova York nos vimos em conversas semelhantes quando nos deparamos com amigos e conhecidos que não víamos desde antes dos acontecimentos. Nós trocamos histórias de nossas próprias experiências daquele dia. Várias instituições, incluindo *Exit Art* e *Here Is New York*, coletaram e exibiram histórias e imagens do 11 de Setembro; podemos então imaginar uma enorme coleção de todos esses textos – falas, escritas e gravações<sup>x</sup>. A premissa por trás do projeto *História Oral do Holocausto* [iniciado em 1981<sup>24</sup>] e da *Fundação Sobreviventes da Shoá*<sup>25</sup> [iniciado em 1994<sup>26</sup>], com apoio de Steven Spielberg junto ao *Instituto de História Visual e Educação* (USC), é que nenhum agente histórico pode dar uma imagem completa ou até mesmo precisa de uma situação multifacetada. Mais relevante aqui, dada a quantidade de dados, é a impossibilidade de uma só pessoa conseguir acessar e experienciar todos os dados<sup>27</sup>. No entanto, nós podemos atribuir a esses bancos de dados de histórias e registros não um todo incompreensível, mas sim uma verdade e exatidão que nenhuma história individual pode reivindicar. Uma foto de 11 de setembro em Nova York está contida no banco de dados de textos individuais - a verdade, se não toda a verdade. Talvez seja

em periódico acadêmico na área de estudos cinematográficos. O original esteve compartilhado, à mesma época (1998), via *Rhizome* – importante plataforma em *arte/tecnologia* àqueles da “1ª onda da cultura digital”. A versão mais famosa encontra-se como parte do 5º capítulo da tese do autor – a seminal obra *The Language of New Media* (2001; pp.218-243). E, finalmente, mais uma versão é publicada junto à compilação *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow* (2007; pp.39-60). Enfim, a importância dada ao texto “Banco de dados como Forma Simbólica” compreende-se como um nível fundamental quando mesclamos as lógicas dos dados e algoritmos às análises cinematográficas frente às, teoricamente, estéticas do digital. Lev Manovich partiu da hipótese de que Dziga Vertov trabalhara nas lógicas do banco de dados ao propor uma linguagem universal para a nova mídia de sua época (cinema), distinguindo-as das práticas narrativas (e conceitos oriundos da escrita literária) ao analisar, também, estéticas da composição na obra do cineasta/ videoartista Peter Greenaway; entre outros. (N.Rev.)

23 *presents a model of what a world is like*. Ver a nota-de-rodapé número 21. (N.Rev.)

24 *Holocaust Oral History Project* (San Francisco State University). Vide < <https://www.iveekly.com/1996/06/14/holocaust-oral-history-project-celebrates-15-years/> >, acesso em 19/10/19

25 Observação: *Shoá* é o vocábulo no idioma hebraico que significa “Catástrofe” e que, em Israel, é a denominação correta ao “genérico” *Holocausto*. Vale ressaltar, também, que o termo “holocausto” era utilizado com relação aos sacrifícios sagrados (oferendas à D’us). Portanto, a palavra tornou-se imprópria e inadequada frente à esta ocorrência “de dimensões inimagináveis” durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). (N.Rev.)

26 *Survivors of the Shoah Foundation* (USC – University of Southern California) Vide < <https://sfi.usc.edu/> >

27 Ver também “Shoah”, de Claude Lanzmann (1985; 543min.; cor/PB); documentário sobre “um coro de vozes e rostos que emergem – vítimas, observadores e assassinos (...) testemunhas da morte e dos atos de resistência à morte”. Frente às 350 horas de entrevistas (banco de dados coletados), o papel da montagem – realizada por Ziva Postec, com assistência de Anna Ruiz e Yael Perlov –, é fundamental à presente obra fílmica digitalizada somente em 2012 (informações via *Revista Morashá, Instituto Moreira Salles, MIS/SP e Festival Internacional É Tudo Verdade*). (N.Rev.)





nessa visão ampla<sup>28</sup> sobre o *Oceano de Histórias* que o significado de um banco de dados torna-se coeso. Quando acessamos o banco de dados, sabemos que nossa experiência é um caminho através dele – exatamente isso, um singelo caminho. Esse conhecimento, de que estamos obtendo uma visão parcial, ainda que ordenada, transmite a idéia de um significado maior contido no banco de dados como um todo, um significado que nunca poderemos compreender plenamente.

### [3] SELECIONAR E CLICAR<sup>29</sup>

O modelo estrutural que emerge junto à World Wide Web é baseado no paradigma do banco de dados. A cada dia mais, nós esperamos encontrar todo o conhecimento na Internet, percorremos de um banco de dados a outro, sempre acessíveis pelo gesto do selecionar e clicar [*point-and-click technique*]. E isso certamente é tudo de bom! A informação viaja mais rapidamente e livre do que jamais existiu antes. Mas há problemas. O *link* tornou-se o átomo – a partícula fundamental – da interatividade, assim como o banco de dados *pointocom* o modelo, por excelência, do espaço interativo. A ideia de que exista um potencial expressivo na interatividade, de que nós devemos estar aptos a utilizarmos a interatividade para representar nossos mundos – interior e exterior –, de uma maneira nunca antes possível, perdeu-se pelo caminho... amplamente inexplorado. Sites na web são raramente expressivos à maneira de que uma obra de arte é. O *Oceano de Streams* da História permanece, acima de tudo, um espaço virtual: “virtual” aqui compreendido num sentido de irrealizado. Isso é verdadeiro pois, embora o *Oceano* de Rushdie e o “Banco de Dados” de Manovich encontrem-se oficialmente relacionados, cada ideia realça algo distinto. O *Oceano* é primordialmente um espaço interativo, onde o nado do usuário afeta a narrativa em andamento<sup>30</sup> e seus significados, enquanto “Banco de Dados” é um modelo de estrutura multilinear – como isso é acessado, assim como seu potencial expressivo, é secundário.

Com poucas exceções, fazer um filme começa com a construção (montagem<sup>31</sup>) de um banco de dados de elementos audiovisuais. Esta é a fase de “produção”. Na fase de edição (montagem), uma direção é cortada a partir do banco de dados. Todo projeto de

28 *Wide-angle view*. Ver também termos específicos quanto a plano em captação cinematográfica.

29 *Point and Click* (pp.68-70; 2007). Na versão online o subtítulo encontrado é diferente. Sem a existência do primeiro parágrafo, o terceiro item no texto é intitulado “Pós-Produção e Cinema de Banco de Dados” (acesso em 19/06/19). (N.Rev.)

30 *Narrative currents*. Poderia ser traduzido também como fluxos de narrativa (fluxos narrativos). (N.T.)

31 *Assembly*. Adiante Weinbren trabalhará com este vocábulo, comumente traduzido ao português como “montagem”. *Montagem* possui duas utilizações: termo de uma das etapas na linha de produção cinematográfica e também nas fábricas. Em inglês o termo cinematográfico é “*editing*” (ou, muitas vezes, *montage* – oriundo do francês). Sigfried Gideon (1947) trabalhará exatamente esse vocábulo em *Mechanization Takes Command: a Contribution to Anonymous History* como termo originado na sociedade industrial e, então, relacionando-o às lógicas da imagem em movimento. Livro básico em cursos de Arquitetura e Design, é aparentemente pouco acessado nas áreas de novas mídias e/ou estudos fílmicos. Lev Manovich, oriundo profissionalmente da área em programação visual, também o cita em *The Language of New Media* (2001), a ele retornando em *Software Takes Command* (2013). (N.Rev.)

filme permite montagens alternativas: mesmo quando há o caso restrito de que um roteiro ou plano é seguido à risca, algumas decisões precisam ser tomadas na ilha-de-edição – sejam elas decisões sobre ritmo, seleção de tomadas ou detalhes da trilha sonora. Os princípios que governam essas decisões dependem da natureza (ou gênero) do projeto. Os filmes de entretenimento contemporâneo são projetados para parecerem perfeitos - como se o filme final fosse um objeto natural<sup>32</sup>, contendo tudo o que é necessário para ele e nada mais. As decisões realizadas na ilha-de-edição de um filme de Hollywood são tomadas em apoio a essa estética, então o banco de dados em que ela está fundamentada é ocultado. No entanto, nem todos os filmes seguem essa estética. A televisão, por exemplo, tende cada vez mais à auto-referência, a revelar seus processos de produção. Manovich refere-se a “*O Homem com uma Câmera*”<sup>33</sup>, de Dziga Vertov, como um exemplo de um filme cujas origens de banco de dados permanecem aparentes<sup>xi</sup>: a organização das imagens não resulta em uma superfície indiferenciada, mas sim em contraste à montagem cinematográfica padronizada (que consiste na seleção e ordenação de material previamente gravado de acordo com um roteiro pré-existente), ou seja, aqui é o processo de relacionar planos uns com os outros – ordená-los e reordená-los a fim de descobrir a ordem oculta do mundo – que constitui o próprio método do filme.<sup>xii</sup>

Manovich atribui *significado* ao latente banco de dados em “*O Homem com uma Câmera*”, quer dizer, ao reconhecimento que o próprio filme já nos oferece sobre. Minha tese é que a forma banco de dados está repleto de possibilidades tão expressivas, mas em grande parte inexploradas – por exemplo, no próprio fato de que um banco de dados pode ser uma região de construções de histórias alternativas. Ao descrever seu Oceano, Rushdie refere-se a esse potencial sem adotá-lo. Obras em novas mídias dão o próximo passo, proporcionando múltiplos caminhos através de um único banco de dados e permitindo que o espectador introduza informações, tomando as rédeas em como as rotas singulares são formadas, acessadas e compostas.

Talvez um dos melhores exemplos de filmes que se utilizem do banco de dados como forma simbólica seja *Zorns Lemma* (1970) de Hollis Frampton<sup>xiii</sup>. *Zorns Lemma* é certamente bastante radical dentro de sua maneira de representação, tendo em vista ter sido realizado num momento em que as teorias da representação estavam sendo submetidas a desafios fundamentais em todas as artes visuais. A seção central do *Zorns Lemma* gera um banco de dados de imagens ordenadas alfabeticamente. As imagens são de palavras – pichações, fachadas e letreiros, placas de rua e de propaganda, grafites –, quase todas filmadas nas ruas de Nova York na rica tradição de fotografia urbana [*street photography*]. Frampton seleciona um segundo de cada imagem e apresenta esses segmentos curtos na tela um após o outro, classificados de A a Z. Em ordem alfabética, vemos um arranjo de palavras que são exibidas apressadamente mas de maneira que haja tempo suficiente para

32 Ver “O Discurso Cinematográfico: A Opacidade e a Transparência” (Ismail Xavier, 2008) (N.Rev.)

33 *Tchelovek s kinoapparatom* (1929)



lermos cada uma delas. Em seguida, o alfabeto começa, novamente e então de novo, e a cada recomeço com uma distinta série de palavras. “Agora que eu conheço meus ABCs, na próxima vez você cantará comigo, né?” Depois de várias repetições, a cada estrofe alfabética, cada imagem tipográfica é substituída por uma imagem em desenvolvimento temporal (fritar um ovo, descascar uma laranja, pintar uma parede) ou cíclica (surfar em uma praia, pular corda) ou, ainda, é um simples registro de ininterruptos processos naturais ou humanos (homens trabalhando em um canteiro de obras, um incêndio, o quebrar das ondas). Uma vez que uma imagem seja substituída, sua substituição é vista em todos os ciclos – de modo que, após as imagens com a letra ‘X’ terem sido substituídas por uma imagem de um fogo descomedido, a imagem de fogo aparece após a letra ‘W’ e antes de imagens com a letra ‘Y’ em cada ciclo – até que as imagens com as letras ‘W’ e ‘Y’ também sejam substituídas. Embora o filme pareça tomar a forma como conteúdo, em muitos aspectos ele funciona como um registro cinematográfico, um “é tudo verdade”, dos momentos comuns, do “*look and feel*”<sup>34</sup>, do design de um específico espaço e tempo: na cidade de Nova York, o fim dos anos sessenta visto através do olhar idiossincrático de um artista. Ao mesmo tempo, continua a ser o paradigma de um filme que manifesta seu alicerce como sendo o banco de dados; ou, certamente, um exemplo perfeito que empodera seu significado a partir do banco de dados sobre o qual toma posição. Sua arquitetura cinemática fornece seu significado.

Se a concepção de banco de dados de Manovich, como estrutura organizacional, é a fundação arquitetônica da interatividade, então o Oceano de Histórias, de Rushdie, fornece uma visão de movimento através do edifício terminado. Enquanto uma obra cinemática específica pode descobrir um caminho através dos materiais no banco de dados, um trabalho interativo mantém muitos caminhos em aberto, permitindo que o espectador mude de um para outro durante a experiência. Portanto, como em “*O Homem com uma Câmera*”, ou “*Zorns Lemma*”, uma obra interativa de verdade projeta um componente essencial em seu significado a partir de sua fonte – o banco de dados; mas, embora esses filmes se refiram a seus latentes bancos de dados – ou, na linha cinematográfica, encontram-se sob o regime da opacidade<sup>35</sup> –, uma obra interativa trabalha o seu banco de dados num “regime da transparência”, ocultando-o como uma parte necessária à experiência do espectador. No processo, a epistemologia da experiência de visualização muda: o espectador torna-se um usuário.

34 O tradutor havia optado por “aparência / sensação”. Preferimos, finalmente, deixar o termo específico no original, pois se trata de um vocábulo relacionado ao design de interfaces gráficas (GUI), aqui utilizado como um jogo de interpretações estéticas nos mundos desde as diferentes mídias sob análise – significando, também, um espírito do tempo (*Zeitgeist*). (N.Rev.) Vide: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/look-and-feel> >

35 Weinbren opera a diferenciação entre as distintas linguagens a partir daquilo que compreendemos (desde os estudos cinematográficos) como regimes de transparência *versus* opacidade; daí optamos por assim traduzirmos (vide Xavier, op.cit.). Ou seja, quando o banco-de-dados torna-se aparente, o regime é de opacidade (ou, ainda, talvez metalinguístico como no caso desta obra de Vertov); enquanto quando oculta-se o banco de dados, poderíamos atribuir-lhe um regime de transparência onde o espectador mergulha impunemente na tela ao outro mundo. Na categoria “interatividade”, tal mergulho visa epistemologicamente torná-lo participante. (N.Rev.)

## [4] DADOS

O primeiro passo para trabalhar com um banco de dados é a coleta e reunião<sup>36</sup> dos dados. A amostragem do banco de dados envolve *ordenamento* e *filtragem*: para que alguns dados sejam exibidos, alguns são omitidos. O ordenamento [*sorting*<sup>37</sup>] determina a sequência da amostragem, enquanto a filtragem fornece regras de aceitação à entrada no grupo sob amostra. No cinema, este é o processo de produção e o início da etapa de pós-produção. O fluxo de trabalho [*workflow*] na pós-produção difere quanto à materialidade do meio: para as mídias em película, estes primeiros passos são o copião (uma impressão do filme especificamente destinado para montagem) e o registro do negativo; para a edição não-linear, é a digitalização do vídeo a ser acrescentado ao banco de dados do aplicativo de montagem. Em ambos os casos, frequentemente, só uma parte do material entra neste processo – somente as tomadas favoritas são impressas ou digitalizadas, o que resulta em um banco de dados que é um sub-grupo [*subset*<sup>38</sup>] do banco de dados com o “material captado”. Montagem, basicamente, é a escolha no banco de dados para encadeamento dos escolhidos<sup>39</sup>.

Para um cineasta, o pensar via banco de dados é uma liberação – torna-o emancipado, permitindo também que o material respire. É reconfortante admitir que o filme ou videoteipe acabado representa apenas uma das muitas *story-streams* possíveis através de um banco de dados *imago-sonoro*. A desagradável metáfora “*cutting to the bone*” – uma expressão bastante escutada durante o processo de montagem – e a questão da eliminação deixam de lançar suas trevas sobre a ilha-de-edição. Vai além: para um realizador, o termo “cortar”, assim como “editar”, perde seu significado, enquanto “sistematizar” [*sorting*], “associar” [*assembling*] e “mapear” [*mapping*] tornam-se metáforas mais oportunas à atividade de composição.

Novos métodos de construção se desenvolvem paralelamente às novas ferramentas e dispositivos de produção. Na mudança do *splicer*<sup>40</sup> para teclado, mouse etc, os montadores de cinema também se vêem envolvidos em novos métodos operacionais. Os gestos de montagem se alteram em diálogo com as mudanças

36 *Assembly*. O tradutor havia apostado em “montagem”. Como explicado em nota anterior (31), respeitaremos um vocábulo distinto (*editing X assembly*), optando sempre que possível a um sinônimo mais apropriado à interpretação solicitada pelo autor original – entre “construção”, “conexão” ou “reunião”. (N.Rev.)

37 Weinbren apresenta duas dinâmicas que, juntas, representam a questão fundamental da triagem no banco de dados: “*sorting*” e “*filtering*”, optamos por traduzir como “ordenamento e filtragem” (somadas, implicam em classificarmos dados). De acordo ao dicionário, para “*sorting*” temos três frentes à interpretação: (1) “*an operation that segregates items into groups according to a specified criterion*” (ordenamento); (2) “*the basic cognitive process of arranging into classes or categories*” (classificação); (3) “*grouping by class or kind or size*” (triagem) (N.Rev.) < <https://www.freethesaurus.com/sorting> >

38 Pode ser traduzido também por subgrupo, subclasse ou subconjunto.

39 Ou: “Sequenciar os ‘escolhidos’ é a próxima etapa do processo de edição: na lógica do banco de dados, essa é uma etapa de classificação”. Na versão no website do autor (e não no livro), encontra-se ligeiramente distinto vários trechos. Em arquivo disponibilizado (2015) no site do Museu Guggenheim, encontramos também outra versão (“*Navigating the Ocean of Streams of Story*”) que, de acordo ao autor é um ensaio atualizado de seu original (1995) publicado no periódico *Millennium Film Journal* (dossiê “*Interactivities*”) e, novamente, em 2003 no catálogo da ZKM (exposição *Future Cinema*). (N.Rev.)

40 Dispositivo mecânico utilizado junto à *moviola* (mesa de montagem) para corte e união entre dois pedaços de película ou fita magnética. (N.Rev.)



nas ferramentas para edição. Nas próximas seções, eu gostaria de examinar mais de perto esses dois aspectos: o geral, considerando as metáforas usadas para descrever as atividades de construção sob as novas tecnologias e, do lado específico, olharmos para os métodos utilizados. Contudo, sabermos que os dois aspectos encontram-se conectados, não podem ser indispostos e eu, de maneira alguma, tentarei separá-los. É como se os dois *story-strands*<sup>41</sup> estivessem emaranhados.

## [5] A ÁREA DE TRABALHO [DESKTOP]

Antes de ser levado adiante pelo item presente, quero retornar a uma observação metodológica mais geral. Vários teóricos atuais sugeriram que um estudo das metáforas que governam um campo particular de atividade, ou subcultura, pode produzir um grande discernimento sobre o lugar desse campo na cultura em geral. “*Metaphors We Live By*”, de Lakoff e Johnson é uma fonte para essa discussão, outra é o trabalho de Barbara Stafford sobre “*metaphorology*”, termo por ela cunhado.<sup>xiv</sup>

Em geral, as metáforas aplicam a linguagem de uma área mais confortável a uma menos confortável. Discuti em outro lugar o significado das metáforas que cercam a computação – do ciberespaço à realidade virtual e dos arranjos junto à área de trabalho (que inclui arquivos, pastas e lixeiras) – para não falar de “memória”, “navegação”, “salvar” e “recuperar”<sup>xv</sup>. O fato de que categorias ontológicas, escritórios burocráticos (ou, mais precisamente, todo o contexto da lição-de-casa na infância), a manipulação de vermes e a linguagem do colonialismo são aquilo que nós projetamos ao descrevermos nossas tecnologias mais recentes, i.e. diz tanto sobre nossa contemporânea visão em perspectiva quanto sobre computadores. Porque isso deveria ter sido distinto: metáforas sexuais ou, de forma mais geral, biológicas (por exemplo) podem ter direcionado a indústria, ou o linguajar da linguística, da economia, da medicina, etc.

No processo de composição usando um computador, “cortar e colar” é a metáfora para um procedimento de trabalho que se tornou central: cortar-e-colar – uma noção que é retirada do mundo da educação infantil, como arquivos, pastas, lixeiras e, principalmente, a decoração por imagens [*icon-covered*]<sup>42</sup> na superfície de trabalho. Adultos que trabalham em escritório raramente cortam ou colam, enquanto crianças do ensino básico fazem isso todos os dias. Por que queremos invocar o ambiente e as atividades da infância ao falar sobre algo tão sofisticado quanto o computador?

Porque gostaríamos que fosse livre de complexidade? Ou, visando um tempo antes do estigma do conhecimento, gostaríamos que os computadores oferecessem uma renovação, uma inocência sobre as coisas? Por exemplo, a metáfora da maçã: a

41 “fios de história”, conforme versão de Rushdie traduzida pela Companhia das Letras; op.cit. (N.T.)

*Strand*, no entanto, joga com dois conceitos: (1) filamento, cordão e (2) componente, parte, elemento. Para que a metáfora de significados se concretize junto à interpretação do leitor, optamos permanecer com os vocábulos no original. (N.Rev.)

42 O termo, originalmente, é retirado da arte e arquitetura realizadas nas igrejas ortodoxas da Rússia. Vide *oklad* em “The Great Soviet Encyclopedia” (1979). < <https://www.thefreedictionary.com/> > (N.Rev.)

maçã que você não pode comer, ainda que ela cresça na Árvore do (inatingível) Conhecimento. Queremos invocar o mistério e a enorme distância no coração de todo o conhecimento existentes nos computadores, ao mesmo tempo apontarmos que isso é tão fácil quanto à juventude obter o fruto proibido da sabedoria. Clique e é seu. O conhecimento, em Gênesis, vem sem esforço, a partir de uma única mordida – da mesma maneira acontece no mundo da criança, do cortar e colar, do clicar e baixar, do salvar e ter de volta: o mundo digital é um mundo de escolhas pré-digeridas e o conhecimento é alcançado ao clicar, selecionando um menu atrás do outro.

Não há cortar nem colar, tampouco equivalente real, na escrita adulta pré-computadores. Alguém podia reorganizar parágrafos enormes com papel, tesouras e adesivo, mas as palavras e as alterações mínimas precisavam ser executadas à mão. A esposa de Tolstoy, assim conta a história<sup>43</sup>, passaria a madrugada toda acordada passando a limpo os manuscritos à mão de seu marido, unicamente para confrontar-se a um novo grupo de correções na noite seguinte (normalmente das mesmíssimas páginas).

Os conceitos de *copiar* ou *cortar-e-colar*, são incorporados ao computador como uma propriedade da maneira como ele armazena dados frente aos padrões das contíguas sequências numericamente codificadas, que podemos mover como blocos afetando um rearranjo de todo o documento. Portanto, não é por acaso que esta técnica foi fundamental para a interface do computador exatamente desde o início. Os primeiros editores de texto tinham a característica de marcar os pontos iniciais e finais de uma passagem de texto e, depois, com o comando de uma tecla também removê-lo ou copiá-lo até o ponto no qual ele poderia ser inserido em outro local. O recurso quase não mudou. Minha proposta é que cortar-e-colar é o básico para nossas operações com o computador, e que seu surgimento mudou a forma como trabalhamos: com texto, com imagens e com sons – ou seja, com conceitos.

## [6] CORTAR

É de interesse que a metáfora do “cortar” [*cut*]<sup>44</sup> tenha permanecido em uso à medida que os processos de produção cinematográfica mudaram, embora tenha mudado de significado com essas mudanças no processo. O corte [*cutting*] tem sido amplamente usado como uma forma abreviada ao tratar do processo de montagem no cinema ou vídeo, pelo menos desde os anos 1930, e agora no mais atual e altamente sofisticado software de edição (*Final Cut Pro*, da Empresa Apple), o ícone da lâmina<sup>45</sup> tem um lugar de destaque no “painel de ferramentas”.

Mas por que devemos considerar “o corte” como metáfora,

43 *So the myth goes.*

44 Weinbren, após haver adentrado aos *modus operandi* básicos de computador – copiar, cortar e colar –, passa a operacionalizar o conceito do “cortar” (*cut*, em inglês) junto aos gestos do fazer audiovisual. Na produção (ou, pós-produção – conforme lógica da hierarquia industrial) cinematográfica já era existente a operação e conceito do “corte” (*cutting*, termo em montagem). (N.Rev.)

45 *Gillette*; comumente, em português, também é utilizado o nome de uma “marca” quanto à ferramenta de corte “*razor-blade*” (navalha/lâmina de barbear).



se literalmente cortamos o filme a fim de fazermos uma edição? O ponto é que o termo funciona como uma sinédoque – o corte é uma parte menor na montagem, ainda que seja utilizado para se referir ao todo do processo. O corte no fazer cinematográfico não é um fim em si mesmo. No cinema, o corte é um prelúdio para o juntar, e esse juntar é sempre *performedo* com a intenção de construir significado<sup>46</sup>. Além disso, em montagem de vídeo, nenhum corte real é feito. Na ilha-de-edição “linear” – sistema para montagem de vídeo pré-digital –, nós duplicamos [*dub*<sup>47</sup>] trechos de uma fita-*master* para outra fita [comumente virgem] e, nos mais recentes – sistemas “não-lineares” – nós selecionamos os trechos através de algum tipo de HCI<sup>48</sup> e os assistimos ao serem “encontrados” pelo computador, então como imagens e sons – apresentando-os em uma seqüência. Já nos distintos softwares para edição digital, os dados são extraídos de um banco de dados e passam por muitos processamentos até serem decodificados em imagens na tela. O arranjo é orquestrado inteiramente por algoritmo, e o ato de cortar é uma memória distante, mesmo se representado durante o processo por um ícone absurdamente minúsculo de tesoura ou navalha<sup>49</sup>.

Quando falamos sobre o corte durante a montagem cinematográfica, cirurgia é a imagem prepoderante – ferramentas afiadas, procedimentos ritualísticos, remoção e substituição de órgãos disfuncionais, precisão e *expertise*<sup>50</sup> e, por fim, cicatrização. Ou seja, oposto ao corte no açougue, na carpintaria, na costura<sup>51</sup>, na xilogravura, na fotografia, nas brigas de rua ou na preparação de alimentos. Os artistas costumam gostar de se compararem a cientistas. Nós cortamos o filme a fim de juntá-lo novamente, realizando um aperfeiçoamento; além disso, é claro, “cortamos” também o material indesejado (no sentido de que o excluímos). Essa metáfora, trinta anos atrás, levou os realizadores de documentários de uma escola inteira – agora não mais na moda – a conceberem a montagem como nada além do que aparar as partes não essenciais deixando o núcleo remanescente como sendo o filme final. O “cinema direto” ou “cinema verité”, como uma escola de cineastas, por muitos anos manteve essa visão, permitindo a contratação das

46 *Performed*. Conforme apontado no início do texto, ao invés de traduzirmos para “realizado” ou “executado”, optamos pelo anglicismo neste vocábulo específico (aqui itálico nosso). (N.Rev.)

47 Termo técnico utilizado. O tradutor havia, corretamente, optado pela frase “seções de uma fita mestra [*master*] são copiados para outra fita”. Optamos por: (1) traduzirmos *dub* por “duplicar”; (2) permanecer o vocábulo “master” (“originalidade” do material a ser editado em termos também quanto à qualidade da imagem) e (3) *sections* – referente à materialidade da mídia em si – apontamos como “trechos” (excertos). (N.Rev.)

48 Sigla para *Human-Computer Interface* (interface homem-computador). Weinbren não especifica o dispositivo, escreve somente: “*some kind of computer interface*” (podendo ser um mouse, caneta em mesas digitalizadoras – conforme ele cita anteriormente – ou, ainda, outros *controllers*). (N.Rev.)

49 Weinbren refere-se aos principais softwares, utilizados no mercado profissional, da época: *Avid* e *Final Cut Pro*, respectivamente (conforme nomeados pelo autor na versão *online* deste texto).

50 Optamos por permanecer o vocábulo original (poderia ser traduzido como “habilidade especializada”, “especialização” ou “perícia”; no entanto esta última, ainda, poderia ser mal compreendida, alterando sobremaneira o sentido textual).

51 Vertov, assim como outros cineastas e/ou montadores, aderem à ideia (conceito) de que o trabalho na mesa de montagem é análogo ao trabalho na máquina de costura. Ver também “*The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*” (documentário de Wendy Apple, 2004). (N.Rev.)



mãos – montadorxs de cinema – que construíssem os filmes para que aqueles operadores de câmara, machões, retivessem todo o crédito autoral para si mesmos.

A principal questão em montagem – tendo o conceito do corte como reconstrução – é: quais modelos ou princípios de organização determinarão a arquitetura temporal do trabalho final? Ou seja, [1] o que guiará a fazedora ou o feitor na justaposição do material<sup>52</sup>? [2] o que conta como uma construção bem-sucedida? [3] e, quando dizemos “isso funciona!”? Por muitos anos, para os documentaristas, a resposta a essa pergunta foi baseada na estreita concepção da narrativa encontrada nos clássicos de Hollywood, filmes de ficção – a introdução de personagens, encontros, conflitos, complicações progressivas e desenvolvimento, então concluído com um envolvente fechamento no final.

Após anos assistindo a filmes e televisão, a maioria de nós entende essa fórmula tão bem que parece até mesmo “natural”. Assim, os montadores de cinema podem sentir como se estivessem cortando o bloco de mármore, liberando a estátua perfeita no final – como um *David* cinematográfico que esteve confinado na pedra desde o início. No entanto, como os estilos do fazer cinematográfico têm mudado, a metáfora tem sido transformada. Videoclipes e comerciais de televisão excessivamente construídos, o uso irrestrito dos efeitos digitais e dos computadorizados procedimentos no cinema de Hollywood, a tela de televisão como uma interface com múltiplos fluxos de informação e, claro, a limitada interatividade da Internet reescreveram, como um todo, o que nós compreendemos por ser a imagem em movimento. Neste território, a idéia de cortar-e-colar tornou-se central na cultura do trabalho como um todo e, no processo, também modificou a noção do corte como montagem cinematográfica. Cortar-e-colar é uma estratégia básica de “escrita” num computador, na elaboração de imagens, no trabalho de design e na composição de vídeo ou música – em suma, em todos os usos de criação na máquina.

No sentido mais fundamental, quando o coração da atividade criativa é a ação de cortar-e-colar, a noção de construção se torna a noção de rearranjo. E, ainda que isso não seja tão distante do conceito de imaginação de Descartes – como a faculdade que recombina elementos de memória –, é uma espécie de mudança, entre os séculos XIX e XX, sobre o conceito de “criatividade” até então sendo a vocação e propriedade de talentos extraordinários e colossais.

Existem outros efeitos. Por um lado, as habilidades parecem transferíveis de um meio para outro, já que as mesmas técnicas básicas são usadas agora por escrito ou qualquer outra composição (música, cinema, criação de imagens) – a partir da seleção em menus de comandos e procedimentos (o mais relevante envolve a classificação dos dados de acordo com filtros e critérios de inclusão), corte, cópia e colagem. No entanto, enquanto o primeiro passo – coletar o material e construir o banco de dados – é dolorosamente trabalhoso, finalmente assume-se a montagem como

52 Optamos pelo termo eisensteiniano. Weinbren utiliza, no entanto, o verbo “to paste” (em diálogo com lógicas das novas mídias), que poderia ser traduzido como: “adesivar”, “colar”, “cimentar” ou, ainda, “fixar”. (N.Rev.)



o exercício da criatividade, transformando-a no local do prazer. Aposenta-se a idéia da escrita como composição, sendo substituída pela noção de produção de uma floresta de idéias, com a montagem sendo o desbravamento de caminhos através das árvores. Essa imagem permite que os profissionais de marketing de software promovam seus produtos em termos de sensações de força, poder e liberdade que eles oferecem aos usuários. Outro resultado neste murchar a idéia da escrita como atividade estruturada/ estruturante é o desaparecimento da ideia de *um* ideal de composição como sendo superior aos outros – a noção modernista de uma forma como “natural” ou “orgânica” destinada a um meio em particular. Para o cinema, o domínio da organização narrativa está chegando ao fim. Estrutura é o que surge no processo de bolinar o banco de dados latente a fim de gerar uma produção. Em termos de detalhes de produção, um tipo de arranjo quantitativo como alfabético, por idade ou tamanho, é equivalente a um que interliga os elementos de uma história.

Assim, eu diria que a abordagem de cortar-e-colar da escrita, baseada no banco de dados como modelo de organização, tem afetado não apenas obras interativas ou os trabalhos na Internet, mas vai muito além. Certamente as obras contemporâneas mais interessantes da literatura são profundamente influenciadas por conceitos de multilinearidade – i.e. as idéias podem ser vistas como uma produção do fenômeno internacional que chamamos de “ficção pós-moderna”, incluindo as obras de Milorad Pavic, John Barth, Graham Swift, Martin Amis, Salman Rushdie e A. S. Byatt.<sup>53</sup>

## [7] EXEMPLOS

Aqui eu quero considerar três trabalhos, cada um muito diferente do outro e que, embora “linear” no sentido de que eles fluem através do projetor ou videocassete como uma única faixa do começo ao fim, demanda uma quebra na compreensão perceptiva do espectador. Estas são peças narrativas que se recusam a contar histórias diretas de maneiras diretas. No processo, elas desafiam a divisão entre ficção e não-ficção, sugerindo que a forma em que o filme de não-ficção convencional distorce e embaralha seu material é tão decididamente uma ficção quanto qualquer filme de ação-aventura.

### [7.1] “(nostalgia)”<sup>54</sup>, de Hollis Frampton [1971]

53 Na versão online há o acréscimo do nome de Italo Calvino.

54 À página 76, o autor apresenta um diagrama de duas linhas e três colunas contendo 06 frames da obra. Optamos por compartilharmos aqui um dentre os vários links acessíveis, online ainda hoje, com trechos desta obra: < <https://www.youtube.com/watch?v=voMDL1TqTh4> >, postagem de 15 de dezembro de 2009: “In (nostalgia), Frampton is clearly working with the experience of cinematic temporality. The major structural strategy is a disjunction between sound and image. We see a series of still photographs, most of them taken by Frampton, slowly burning one at a time on a hotplate. On the soundtrack, we hear Frampton’s comments and reminiscences about the photographs. As we watch each photograph burn, we hear the reminiscence pertaining to the following photograph. The sound and image are on two different time schedules. At any moment, we are listening to a commentary about a photograph that we shall be seeing in the future and looking at a photograph that we have just heard about. We are pulled between anticipation and memory. The nature of the commentary reinforces the complexity; it arouses our sense of anticipation by referring to the future; it also reminisces about the past, about the time and conditions under which the photographs were made.



Frampton era fotógrafo de estúdio antes de se tornar cineasta, e por (*nostalgia*) recorreu a um estoque de suas fotos – a maioria delas produzidas como projetos de arte tanto auto-geridos quanto comissionados profissionalmente.<sup>xvi</sup> O cineasta selecionou doze ampliações<sup>55</sup> e colocou cada uma dessas fotos impressas na boca de um fogão elétrico, ligado, filmando enquanto queimava – durante o processo o artista indica, veementemente, a existência de um banco de dados muito maior com negativos e ampliações. (*nostalgia*) é construído de modo que uma descrição falada de cada fotografia antecipe seu aparecimento na tela. Na verdade, a descrição falada sobre uma fotografia acompanha a que a precede. No início, o espectador se esforça para fazer com que as palavras se apliquem à imagem que ele vê na tela, mas logo entende que esse exercício é infrutífero. Ao se dar conta de que a descrição atual sob escuta pertence à próxima imagem, o espectador tenta mentalmente representá-la (imaginá-la) ao mesmo tempo em que assiste à bela e impressionante imagem da atual ampliação sobre-tela<sup>56</sup> eclipsar-se na forma do elemento elétrico sob ela, quando então irrompe em chamas para, finalmente, sedimentar-se como um etéreo corpúsculo de cinzas ou um puro preto de carvão, dependendo do material impresso (ampliação fotográfica). Esta divisão na atenção conduz a duas distintas sensações temporais e contrasta o processo mental da visualidade [*imaging*] – imaginação<sup>57</sup> – com o processo da percepção. Tende-se a descrever esse filme como o entrelaçar de duas *story-streams* – uma interna e uma externa –, dando ao espectador, enquanto assiste, a liberdade em acentuar uma ou outra ou, ainda, dar a ambas um peso equivalente em sua consciência.

### [7.2] “Why Do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)”<sup>58</sup>, de

*The double time sense results in a complex, rich experience.*’ - Bill Simon” (descrição no material online “(nostalgia) by Hollis Frampton 1/4”, 75mil visitantes; acesso em 19/10/19).

- 55 *Print*. Em fotografia analógica, cada imagem impressa desde um fotograma no negativo era denominada “ampliação”.
- 56 *The current on-screen print*. Tentamos traduzir o sentido buscado no jogo de palavras de Weinbren: a imagem em fluxo tanto na ampliação do aqui-agora quanto impressão da tela no espectador. (N.Rev.)
- 57 Weinbren não utiliza o vocábulo “*image*”, tampouco “*imagination*” (que seriam sinônimos à completude de sua escrita – “*process of mental imaging*”; p. 76), mas sim o termo referente tanto às imagens técnicas (eletrônicas, litográficas, ampliações fotográficas e computação) quanto às especificidades nos estudos e práticas da psicologia e medicina. Dessa maneira, interpretamos que, também aqui, o autor joga com os significados tecnológicos e estéticos em diálogo profundo à obra de Frampton. (N.Rev.)
- 58 A obra encontra-se acessível online em: < <http://garyhill.com/work/video/why-do-things-get-in-a-muddle.html> > e < <https://vimeo.com/45472623> >. Ambos repositórios oficiais “Gary Hill Studio”: << *This tape is the first of Hill’s works for which he deliberately wrote a screenplay. The title defines the piece’s starting point: Alice in Wonderland asks her omniscient father why things get in a muddle. They then talk on a metalinguistic level (i.e. about language using language). A glimpse through the looking glass reveals an inversion of the customary order of things. The father ingests the smoke from his pipe, Alice does not so much blink her eyelids momentarily open as stare wide-eyed, and the playing cards fall out of the air in an orderly manner into the girl’s hand. The language of the two protagonists is strangely slurred and partially incomprehensible. Gradually the reason for these phenomena becomes clear. Almost all the passages are being played and spoken backwards, and the tape can likewise be played backwards, with the result that at first sight the action appears plausible. This also explains why at second glance the movements of the protagonists’ bodies look strangely mechanical. Hill made phonetic notes of the texts spoken backwards by Alice and her father. At the end of the tape, when Alice is standing in front of the looking glass, the letters of the subtitle (“Come on Petunia”) logically regroup as “once upon a time.” Broeker, Holger, ed. Gary Hill: Selected Works and catalogue raisonné. Wolfsburg: Kunstmuseum Wolfsburg, 2002, GHCR 50, pp. 113 – 115. >> :: << *Vídeo (color, sound) / Original format: 2-inch reel-to-reel / Running time: 32:00 min.* >>*

**Gary Hill [1984]**

A obra em vídeo de Hill também distorce o tempo.<sup>xvii</sup> O videoartista fez com que seus performers aprendessem a falar e a se mover para trás, gravassem em vídeo essa reversa encenação e, em seguida, regravassem a fita em reverso<sup>59</sup>, fazendo com que a ação parecesse normal. O espectador entende o mecanismo muito rapidamente: alguém se vê imaginando o que aconteceu na frente da câmera (ação reversa) e o processo de produção (revertendo para avançar a ação, sua estranheza à tela que marca, então, a sua origem reversa). Hill dá muitas pistas de como as coisas soavam e eram vistas quando ele estava filmando – ele frequentemente coloca alguns momentos da cena original, seu discurso é incompreensivelmente corrompido e, então, imediatamente reverte para que os sons da voz sejam transformados em linguagem. Como no caso de *(nostalgia)*, o espectador se vê assistindo a uma cena na imaginação contra uma cena referente na tela. Como o tema do vídeo gira em torno de idéias e questões sobre o caos e a desordem – por exemplo, ao indicar que a produção do caos quando mostrada ao contrário torna-se o processo de arranjo –, o espectador somente pode dar sentido à peça ao executar o ato mental do *time-reversing*<sup>60</sup>. É preciso realizar uma série de atos simultâneos de ginástica intelectual para o que está na tela faça sentido. Por essa essência, *Why Do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)* é uma obra multilinear. Ao mesmo tempo, as questões levantadas estão conceitualmente ligadas à noção de banco de dados – por exemplo, a noção de navegar por diferentes caminhos através de um conjunto de materiais audiovisuais, algumas rotas rendendo significados enquanto outras não.

**[7.3.1.] “Everything’s For You”, de Abraham Ravett (1989)<sup>61</sup>**

Fortemente pessoal, o documentário de Ravett pode ser visto como uma tentativa de atravessar a mais intransponível barreira da comunicação – aquela entre a vida e a morte. O filme funciona quase como uma sessão mediúnic: o cineasta está contactando seu falecido pai a fim de efetuar um momento de reconciliação com ele (estado não alcançado enquanto o homem estava vivo). Ele é construído a partir de *memento* em série – objetos deixados pelo pai (seu cartão de segurança social, seu relógio, algumas fotografias encontradas após o falecimento do homem, e assim por diante) – junto às memórias de Ravett, desde frases e histórias favoritas de seu pai. Nesta coleção de objetos, os curtos segmentos filmados com o pai do cineasta aparecem como elementos do banco de dados, junto às escritas e desenhos de sua jovem filha, uma sequência de animação que ele encomendou etc. O fato

59 *Reverse*. O vocábulo se repete tendo em vista a proposta própria de Gary Hill nesta obra. Possíveis outras traduções: “ao contrário”, “ao revés”, “no inverso”, “do avesso”.

60 Weibren joga entre o efeito de reverso nos softwares de montagem e o termo da física quântica, assim como a lógica operada por Lewis Carrol em “Alice através do espelho” – obra literária na qual Gary Hill baseia este seu trabalho em vídeo entre a metalinguagem e a inversão temporal na ordem das coisas. (N.Rev.)

61 *Bonus Track*: exemplo não existente no livro (apontado somente na versão *online*). Vide as notas-de-rodapé 53 e 62.



de que todos esses elementos fazem parte de uma coleção permite que a função do filme apareça. O cineasta está procurando encontrar uma maneira de sequenciar esses elementos para que se tornem como totens mágicos visando a comunicação com os mortos. Novamente, o reconhecimento explícito das origens do banco de dados – materiais fílmicos, tanto os próprios elementos do filme quanto os objetos filmados – dá ao espectador uma *sui generis* relação com eles. Ou seja, ainda que o espectador sinta a impossibilidade do filme em atingir o seu propósito, torna-se profundamente afetado junto à tentativa.

### [7.3.2.] “*Obsessive Becoming*”, de Dan Reeves [1996]<sup>62</sup>

Um dos requisitos da narrativa é a perseverança na personagem. Deve haver algo que mantém a consistência de uma personagem na história – talvez esteja em sua aparência física, no perfil psicológico, nas peculiaridades comportamentais ou em outros sinais que o espectador vai sacando. Sem a determinação na personagem, extingue-se a narrativa. E nós sabemos que os atores praticam e trabalham duro no desenvolvimento a fim de que sejam convincentes, personagens consistentes. É importante que os espectadores reconheçam uma personagem tanto quando ela reaparece no filme quanto ao transformar-se em um lobisomen ou vampiro ou, ainda, envelhecer como retornar à infância – o cinema precisa fornecer um monte de indicadores que demonstrem tratar-se da mesma pessoa. Então, o que acontece quando um *morphing* – o processo no qual uma imagem de um filme é, de maneira fluida, transformada em algo distinto – é aplicado às pessoas? *Obsessive Becoming*, o documentário experimental em vídeo de Dan Reeve (1996)<sup>xviii</sup>, é sobre como os padrões de abuso dentro de uma família passam de geração para geração e ele, assim, inclui um momento extraordinário onde os membros de sua família *morph* (transformam-se) em outro e depois esse em mais um outro, tornando efetivamente impossível a nós separarmos as personagens individuais (o tio, o pai, o irmão, o próprio cineasta) e nos sentimos nós mesmos, enquanto espectador, em um tipo de lugar da narrativa que vai além dos eventos num desenrolar da história. Esse momento torna-se o outro lado da moeda. Para além de forçar uma quebra em nossa atenção, *Obsessive Becoming* promove a unidade onde nós esperaríamos a diferenciação, formação de novas personagens. Cabe a nós, quanto espectadores, tentarmos – ainda que sem sucesso – separarmos aquilo que o cineasta combinou. Então, paradoxalmente, a superlinearidade de Reeves promove uma versão de multilinearidade.

### [7.3.3.] “*Frames*” [1999]<sup>63</sup>

Termino esses breves exemplos com uma descrição de minha própria contribuição artística para essas questões. Simplesmente

62 Aqui, no livro (Vesna, 2007), o exemplo é alterado. Na versão *online* a terceira obra sob análise é “Everything’s For You”, de Abraham Ravett (1989), conforme apontamos anteriormente. (N.Rev.)

63 Obra do próprio Weinbren. Na versão *online* encontra-se como sub-item após Abraham Ravett; no livro, sem atentar-se como um subitem à parte, trata-se dos três últimos parágrafos junto ao sub-item de Dan Reeves (fechando assim o item *Examples*)



porque, como sempre enfatizo em meus escritos, sou antes de tudo um realizador, um fazedor, e não um teórico – minhas idéias são sempre uma projeção derivada de minha prática. Somente ao desenvolver as obras é que eu claramente estabeleço os incipientes pensamentos que florescem nos tipos de propostas especialmente preparadas a este ensaio. Consequentemente, nenhuma escrita minha encontra-se completa sem uma discussão das obras que estão por trás e antes dela. Nos quatro trabalhos de cinema interativo concluídos, e no que estou construindo atualmente, tentei usar a capacidade do espectador de afetar o fluxo de imagens na tela como um meio de indicar o mar de material disponível por trás da tela.

*Frames*<sup>64</sup> foi produzido para a Bienal do Centro de Intercomunicação NTT, um novo museu de mídia no Japão.<sup>xix</sup> Baseia-se nas primeiras fotografias feitas em um manicômio, que foram produzidas por Hugh Diamond entre 1847 e 1952.<sup>xx</sup> Selecionei quatro imagens de Diamond e contratei quatro atores. Na obra, os atores transformam-se nos personagens retratados. Os espectadores intervêm no processo apontando para duas imagens projetadas através de suspensas molduras de quadros vazias. As molduras, douradas, utilizam uma tecnologia de sensores e estão poucos metros à frente das telas de projeção. Se o espectador puder encontrar o “ritmo” daquela peça, ela (ou ele)<sup>65</sup> conseguirá dar vida à personagem na fotografia, então se deslocará da tela lateral para a central, onde olha fixamente para fora de uma janela ou para dentro de um espelho. Ou, se houver outro personagem gerado totalmente por outro espectador, os dois personagens poderão encontrar-se e interagir. Outro elemento da obra que o espectador pode encontrar, apontando para os quadros, é uma série de descrições verbais das patologias dos pacientes – descrições escritas pelo colega de Diamond, John Connolly. Connolly viu a si mesmo, e a Diamond, inventando uma nova ciência de diagnóstico baseada em fotografia. Eles viram as imagens dos pacientes como retratos sem artifícios, sem a imposição de uma sensibilidade artística, dada a natureza indicial da reprodução fotográfica. Diamond e Connolly, em outras palavras, pensavam a fotografia como *verdadeira*, em contraste às outras técnicas de retratos. Com base nessa suposição, Connolly analisou a posição do corpo, os gestos, as expressões faciais e os comportamentos dos homens e mulheres desafortunados nas fotografias de Diamond, extraindo dessas características um diagnóstico especulativo da condição do paciente.<sup>xxi</sup>

No entanto, é uma ciência estranha. A mulher melancólica

64 Às páginas 62, 63, 78, 80, 81, 82 e 83 Weinbren disponibiliza tanto *frames* da instalação (documentação/ registro) quanto imagens presentes no banco de dados da obra – vídeos com os atores e as fotografias de Diamond. Novamente optamos, aqui, por compartilharmos o link *online*, ainda hoje acessível. < <https://vimeo.com/9818247> > Repositório oficial do artista: “*Hugh Diamond was the director of the Springfield Asylum and an enthusiastic amateur photographer. He photographed the inmates of his institution between 1845 and 1853. Photography was announced in 1839 in England and France, so they were perhaps the first photographic portraits of the insane. This is a video documentation of FRAMES, an interactive cinema piece I finished in 1999, which takes Diamond’s portraits as a primary subject.*”

65 Interessante que Weinbren, quando há necessidade em especificar gênero textualmente, aponta sempre tanto o feminino quanto o masculino. Obs: “espectador” (assim como outros substantivos) em inglês não possui gênero definido. (N.Rev.)

senta em uma pose de melancolia clássica, mãos pressionadas juntas, cabeça abatida. A histórica é retorcida para longe da câmera, forjada de tensão, com as mãos cruzadas em atitude de oração. É óbvio que o fotógrafo pediu a seus aterrorizados pacientes que se sentassem de determinadas maneiras. Ele *posicionou* [*posed*] os assujeitados assuntos<sup>66</sup> para representar suas condições, exatamente como o fotógrafo de moda contemporâneo coloca seus modelos (para fins diferentes, mas não independentes). Na minha opinião, toda fotografia está sujeita a essa mesma circularidade ideológica – nunca é um retrato imparcial da natureza em estado bruto. Quanto à tecnologia, por exemplo, sempre as cores são pré-selecionadas pela Kodak, Agfa ou Fuji, as distorções da lente (ou a falta delas) são produzidas pela Zeiss – enquanto o fotógrafo recorta a realidade a um condicionamento na margem sujeito aos caprichos pessoais, para não falar das relações de poder entre fotógrafo e sujeito/ assunto – onde se estabelecem o ponto fraco<sup>67</sup> de toda fotografia. Na colaboração Diamond/ Connolly, as ideologias flutuam, transparentemente, próximas à superfície.

*Frames* reúne um banco de dados com imagens – fotografias de Diamond, atores em variadas posições das personagens a partir das descrições de Connolly e uma longa série de captações via *travelling*<sup>68</sup>, subindo e descendo um industrial e sombrio lance de escadas, levando a lugar nenhum – que mantém tudo organizado através de um simples conjunto de regras de navegação para o deslocamento entre esses elementos. Com essa técnica, espero ter visceralmente trazido à tona essas questões. O espectador torna-se o fotógrafo ao enquadrar a imagem a fim de corresponder sua visão (e seus olhos) ao infeliz sujeito/ assunto, forçando a vítima a se submeter e contorcer-se e... a posar para seu retrato.

## [8 ]MUDANÇA

Deixe-me terminar este ensaio fazendo algumas sugestões preliminares, primeiro para tentar situar ou contextualizar a discussão, e então fazer uma pequena proposta geral. Muitas pessoas estão engajadas nesse tipo de discussão, e todos nós estamos tentando primeiro documentar e descrever, então compreender, uma variação que está acontecendo bem debaixo de nosso nariz: uma mudança na forma como representamos, comunicamos, concebemos a nós mesmos e aos outros. Em suma, uma mudança no que significa ser humano. Essas são questões grandes e urgentes. Eu observei alguns exemplos de como os fluxos *imago*-sonoros são reorganizados no tempo. Uma das coisas que eu gostaria de sugerir é que a ideia da estrutura transmissora de significado agora é muito mais óbvia para nós do que era – é um elemento sistêmico de nossa experiência midiática. É fácil para nós vermos que a forma da narrativa é algo imposto à realidade, algo que distorce a

66 *Subjects*. Em inglês pode ser tanto “sujeito” quanto “assunto”. No sentido textual, Weibren joga com o vocábulo: os doentes em pose são o assunto fotográfico ao mesmo tempo em que se encontram assujeitados ao posarem para o fotógrafo. (N.Rev.)

67 *Underbelly*. Local de vulnerabilidade no corpo dos animais vertebrados, metaforicamente significa o ponto de fraqueza ou o estar desprotegido. (N.Rev.)

68 Termo cinematográfico quanto ao movimento de câmera que se desloca no espaço. (N.Rev.)



realidade e produz falsas expectativas sobre a experiência. Não há “felizes para sempre”. Desejar tal coisa é desejar algo que não seja nem real nem virtual, e as histórias que terminam com um final rígido são mentiras tanto quanto as ideologias que sugerem progresso perpétuo e melhoria natural ao longo do tempo – são ideologias intencionalmente decepcionantes. A mudança é a única coisa da qual podemos ter certeza. Todos nós sabemos disso agora, mas não foi fácil de enxergarmos há trinta anos. Uma das evidências dessas verdades, agora óbvias, é que a distinção entre documentário e ficção está desaparecendo. Um documentário, mesmo que nenhuma das cenas sejam “encenadas”, apresenta um falso retrato se for encaixado como um metódico e linear objeto temporal. Somente quando nós possamos atentar quanto ao banco de dados latente e que o cinema, na verdade, forja um caminho (de um tipo ou de outro através desse banco de dados), então começaremos a acessar uma maneira de nos representar que tenha alguma conexão com o modo como somos.



## SOBRE A TRADUÇÃO DE *OCEANO, BANCO DE DADOS E RECORTE*

(por Professora, Ph.D., Milena Szafir<sup>69</sup>)

*As traduções que são mais do que meios de transmissão de conteúdos nascem quando, na sobrevida de uma obra, [...] a vida do original alcança o seu desenvolvimento último, mais amplo e sempre renovado. [...] A tradução, diferentemente da arte, apesar de não poder aspirar à durabilidade das suas criações, não renuncia a orientar-se no sentido de uma última, definitiva e decisiva etapa do trabalho criativo na linguagem. [...] Essa tarefa consiste em encontrar a intencionalidade, orientada para a língua da tradução, a partir da qual nesta é despertado [para além de toda informação] o eco do original. [...] fazer ressoar a **intenção** do original*

(Walter Benjamin, 1923. Grifo no autor)

A importância em originalmente propormos junto ao grupo *#ir!* – *Intervalos & Ritmos* – a tradução do texto de Grahame Weinbren (1995-2007), dentre os dezesseis capítulos publicados no *Database Aesthetics...*, foi trazermos mais esse autor-artista ao debate desde nossa pesquisa em andamento sobre tais *modus operandi* à forma dentre os dispositivos artísticos entre o discurso e o diálogo – *Retóricas ÁudioVisuais*: “enquanto o primeiro passo – coletar o material e construir o banco de dados – é dolorosamente trabalhoso, finalmente assume-se a montagem como o exercício da criatividade, transformando-a no local do prazer.” (p.75, 2007).

Ou seja, por esse viés – da montagem audiovisual via banco de dados –, liberta-se o realizador permitindo-lhe ir além do “cortar” e “editar”, trabalhando experimentações desde arranjos através de “sistematizar”, “associar” e “mapear”. Visamos, dessa forma, contribuir para que pesquisadores mergulhem nas questões sobre o banco-de-dados para além da lógica imposta como uma estética particular às artes interativas. Em especial, esse texto dialoga abertamente com aquele seminal de Manovich (1998) através da compreensão sobre especificidades (e importância) da montagem audiovisual em distintos dispositivos – entre analógicos, eletrônicos, digitais e quando o cinema se torna design<sup>70</sup> – apresentando o passo-a-passo como um modelo de escrita teórica desde os processos de criação de um artista: “sou antes de tudo um realizador e não um teórico – minhas idéias derivam sempre de uma projeção da minha prática.” (p.79, 2007).

69 Profa. Milena Szafir é designer formada em processamentos de dados, arquitetura e urbanismo. Doutora em cinema e audiovisual coordena, desde 2013 no ICAUFC, o grupo *#ir!* (Intervalos & Ritmos) com os projetos: “#MESA (A Brazilian Media Lab)”, de inovação, e “Projet’ares Áudio-Visuais: Estéticas da Imago Movimento via Banco-de-Dados, Design e Outros Gestos de Montagem”, de pesquisa no PPGArtes. Contato: profmilena@manifesto21.tv

70 (2007-2013; sob revisão para publicação em português) Pré *Instagramism* e pré *Visualizing Vertov*.





É dessa maneira, portanto, que Weinbren contribui sobre os processos de criação nas artes audiovisuais (desde também uma breve arqueologia midiática) e que vem de encontro às questões de nosso interesse às metodologias de ensino-aprendizagem sobre os distintos gêneros artísticos: “cortar-e-colar é o básico para nossas operações com o computador, e que seu surgimento mudou a forma como trabalhamos: com texto, com imagens e com sons – ou seja, com conceitos [remix].” (p.73, 2007). Weinbren opera, ainda, no encontro entre a teoria e a prática – inseparáveis também para ele –, apresentando os conceitos da montagem, do banco de dados e das novas mídias, ao mesmo tempo em que manifesta posição política e crítica quanto ao papel dos montadores na hierarquia cinematográfica: “uma escola de cineastas, por muitos anos, manteve essa visão [de que o processo de montagem é meramente técnico assim como unicamente de exclusão através do corte], permitindo a contratação de mão-de-obra – editores/montadores – para construir os filmes daqueles machões [...] que retinham todo o crédito autoral para si mesmos” (p.74, 2007).

Dando sequência a uma busca pela linguagem (universal) da imagem em movimento – tal qual proposta pelos Kinoks (1929) –, Weinbren traz ao debate o cinema experimental via filme-ensaio de Hollis Frampton (1970/1971), a videoarte performática de Gary Hill (1984), os documentários – “de família”, frente ao gênero *found footage* – por Abraham Ravett (1989) e Dan Reeves (1996), além das gestualidades às interatividades em vídeo-instalação autoral (1999) a partir, também, de “material de arquivo”. Foi frente às aulas que ministrei nas disciplinas optativas “Laboratório em Expressões Contemporâneas” (2013-) e “História e Estética da Arte na Cibercultura” (2017-), entre outras, que percebemos a necessidade em disponibilizarmos aos estudantes mais esse material; então, os bolsistas – orientados sob *Projet’ares Audiovisuais* – puderam mergulhar em detalhes presentes no ensaio (com o intuito de melhor compreendê-lo) a fim de possivelmente o redistribuirmos a todos via publicação em periódico acadêmico, buscando contribuirmos a uma reflexão mais ampla junto ao público de língua portuguesa.

Por tensionar *arte/tecnologia* ao se referir tanto às questões fotográficas e cinematográficas – captação *imago*-sonora com suas implícitas relações de poder (entre seres humanos, entre as estéticas programáticas desde os dispositivos existentes no mercado etc) e o papel da montagem (complexa composição no desbravamento aos fluxos marítimos e florestais) – quanto às interfaces via *icon-covered* que, hoje, prevalecem como uma “evolução” da linguagem infantil nas “conversas fiadas” em nossos atuais aplicativos de comunicação instantânea (recheados de *emojis*, *stickers* etc; e.g. *Whatsapp*) torna-se, para nós, um seminal ensaio a ser novamente compartilhado à 2ª década do século XXI.

E, finalmente, ao selecionarmos “Ocean, Database, Recut” (de Grahame Weinbren por José Wilker Carneiro Paiva) para adentrar às primeiras publicações de *IN:Tencionar*<sup>71</sup> – jun-

71 Projeto desde o (ou por um) estado-da-arte em tradução acadêmica? Trata-se de um desafio em traduzirmos artigos estrangeiros – em andamento junto ao grupo *#ir! (Intervalos & Ritmos)* desde 2015 – que visa estimular nos estudantes não somente o exercício de

to a “Visualizing Vertov” (de Lev Manovich por *#ir!*), “Tekstura” (de Sergei Eisenstein por Renan de Oliveira), “Pathos et Praxis (Eisenstein versus Barthes)” (de Georges Didi-Huberman por Leonardo Zingano Netto e Ana Paula Vieira), “El viento que se llevó lo que – el cambio tecnológico: de la Moviola a la edición digital / Relación con los asistentes” (de Alberto Ponce por Lucas Araújo), entre outros – visamos relacionar as lógicas do banco de dados às premissas das montagens operacionalizadas quanto aos gestos nas pranchas do *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg, às afecções junto ao espectador/ participante, à desmontagem na visualização de dados como método de decupagem de obras audiovisuais em diagramas, ao recorte do retrato para compreensão da composição artística à linguagem cinematográfica, as alterações nos processos de criação entre montador e assistente e entre as tecnologias midiáticas audiovisuais.

Quanto às imagens presentes no livro de Vesna (organizadora; 2007), optamos por compartilharmos os *links* encontrados *online* (referentes às obras citadas). Acrescentamos, ainda, a obra “Everything’s For You”, de Abraham Ravett (1989) junto ao subitem *Examples* – não presente no capítulo do livro, mas sim na versão *online* (conforme apontamos em nota-de-rodapé). As notas finais referem-se às *endnotes* conforme estrutura original da publicação de 2007 (pp.84-85), aqui acrescidas<sup>xxii</sup> de uma listagem das referências artísticas (conforme na versão anterior). Para uma melhor compreensão quanto às escolhas de vocábulos etc, inserimos algumas notas-de-rodapé – “(N.Rev)”, refere-se a “Notas da Revisão/ Revisora” –, breves comentários a fim de contribuirmos desde nossos percursos sob discussão reflexiva (pesquisa acadêmica), como por exemplo:

*The user can perform various operations.* Nesta frase, dois vocábulos são retrabalhados: o tradutor optou em utilizar aqui um anglicismo, ainda que pudéssemos utilizar uma palavra previamente existente em português. A escolha parece certa tendo em vista de que o estudante encontra-se em diálogo profundo com tais lógicas do banco de dados nas artes contemporâneas (parte de sua pesquisa na graduação e, conseqüentemente, no mestrado). Arriscaria, ainda, dizer que a escolha de “*performar*” vem de encontro à questão da “gestualidade”; compreendermos os gestos de montagem/ composição junto às estéticas do banco de dados e audiovisuais. Da mesma forma, “*operations*” foi traduzido como “ações” – tendo em vista de que, na linguagem computacional, tal vocábulo representa o resultado de uma série de instruções; podendo ainda ser pensada como “atuações”, na continuidade da lógica performática entre os gestos do usuário e o rendimento/ funcionamento da máquina.

A paginação nesta presente citação [de Lev Manovich] trata-se da 2ª versão publicada (1999), então em periódico acadêmico na área de estudos cinematográficos. O original esteve compartilhado, à mesma época (1998), via *Rhizome.org* – importante plataforma em *arte/tecnologia* àqueles

---

aperfeiçoamento na aprendizagem em idiomas diversos como, principalmente, orientar a uma interpretação mais focada (em mergulho) do corpo discente a partir das referências bibliográficas sugeridas em nossos debates dentre diferentes marcos universitários (pesquisa, ensino, extensão).



da “1ª onda da cultura digital”. A versão mais famosa encontra-se como parte do 5º capítulo da tese do autor – a seminal obra *The Language of New Media* (2001; pp.218-243). E, finalmente, mais uma versão é publicada junto à compilação *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow* (2007; pp.39-60). Enfim, a importância dada ao texto “Banco de dados como Forma Simbólica” compreende-se como um nível fundamental quando mesclamos as lógicas dos dados e algoritmos às análises cinematográficas frente às, teoricamente, estéticas do digital. Lev Manovich partiu da hipótese de que Dziga Vertov trabalhara nas lógicas do banco de dados ao propor uma linguagem universal para a nova mídia de sua época (cinema), distinguindo-as das práticas narrativas (e conceitos oriundos da escrita literária) ao analisar, também, as estéticas da composição na obra do cineasta/ videoartista Peter Greenaway; entre outros.

*Point and Click* (pp.68-70; IN: Vesna, 2007). Na versão *online* o subtítulo encontrado é diferente. Sem a existência do primeiro parágrafo, o terceiro item no texto é intitulado “Pós-Produção e Cinema de Banco de Dados”

*Assembly*. Adiante Weinbren trabalhará com este vocábulo, comumente traduzido ao português como “montagem”. *Montagem* possui duas utilizações: termo de uma das etapas na linha de produção cinematográfica e também nas fábricas. Em inglês o termo cinematográfico é “*editing*” (ou, muitas vezes, *montage* – oriundo do francês). Sigfried Gideon (1947) trabalhará exatamente esse vocábulo em *Mechanization Takes Command: a Contribution to Anonymous History* como termo originado na sociedade industrial e, então, relacionando-o às lógicas da imagem em movimento. Livro básico em cursos de Arquitetura e Design, é aparentemente pouco acessado nas áreas de novas mídias e/ou estudos fílmicos. Lev Manovich, oriundo profissionalmente da área em programação visual, também o cita em *The Language of New Media* (2001), a ele retornando em *Software Takes Command* (2013).

Ou: “Sequenciar os ‘escolhidos’ é a próxima etapa do processo de edição: na lógica do banco de dados, essa é uma etapa de classificação” [versão do tradutor]. Na versão no *website* do autor (e não no livro), encontra-se ligeiramente distinto vários trechos. Em arquivo disponibilizado (2015) no site do Museu Guggenheim, encontramos também outra versão (*Navigating the Ocean of Streams of Story*) que, de acordo ao autor é um ensaio atualizado de seu original (1995) publicado no periódico *Millennium Film Journal* (dossiê “Interactivities”) e, novamente, em 2003 no catálogo da ZKM (exposição *Future Cinema*).

Weinbren, após haver adentrado aos *modus operandi* básicos de computador – copiar, cortar e colar –, passa a operacionalizar o conceito do “cortar” (*cut*, em inglês) junto aos gestos do fazer audiovisual. Na produção (ou, pós-produção – conforme lógica da hierarquia industrial) cinematográfica já era existente a operação e conceito do “corte” (*cutting*, termo em montagem).

Às páginas 62, 63, 78, 80, 81, 82 e 83 Weinbren disponibiliza tanto *frames* da instalação (documentação/ registro) quanto imagens presentes no



banco de dados da obra – vídeos com os atores e as fotografias de Diamond. Novamente optamos, aqui, por compartilharmos o *link online*, ainda hoje acessível. < <https://vimeo.com/9818247> > Repositório oficial do artista: “*Hugh Diamond was the director of the Springfield Asylum and an enthusiastic amateur photographer. He photographed the inmates of his institution between 1845 and 1853. Photography was announced in 1839 in England and France, so they were perhaps the first photographic portraits of the insane. This is a video documentation of FRAMES, an interactive cinema piece I finished in 1999, which takes Diamond’s portraits as a primary subject.*”

Portanto, solicito a você, cara leitora ou leitor, que considere este material não simplesmente um compartilhamento bibliográfico entre pares como, principalmente, um exercício didático-metodológico em que tentamos assegurar a necessária exigência de fidelidade ao original. A presente tradução, do mestrando em Artes (e membro *#ir!*) – com devida autorização do autor original e revisão docente –, por exemplo, levou em torno de apenas nove meses. “Apenas”, tendo em conta o que confessara Benjamin, em janeiro de 1924, sobre seu Baudelaire em alemão: “Desde as minhas primeiras tentativas de tradução de poemas de Flores do Mal até a publicação do livro decorreram nove anos” (2018; p.189).

Desejamos a todos excelentes *insights!*



## Endnotes

- i Salman Rushdie, *Haroun and the Sea of Stories* (New York: Granta Books in association with Viking Penguin, 1990), 71- 72.
- ii *The Kathā Sarai Sāigara*, vols. 1- 2, translated from the original Sanskrit by C. H. Tawney, 3rd ed. (New Delhi: Munshiram Manoharlal Publishers, 1992).
- iii Manovich's position is fully developed in *The Language of New Media* (Cambridge: Mass.: MIT Press, 2002), and his articles are available on his Web site: [http://www .manovich.net/texts\\_oo.htm](http://www.manovich.net/texts_oo.htm).
- iv Rushdie, *Sea of Stories*, 71-72 .
- v Ibid., 72.
- vi Manovich, *The Language of New Media*, 31.
- vii Ibid., 32.
- viii Mieke Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* (Toronto: University of Toronto Press, 1997), 5-7 and 79.
- ix Lev Manovich, "Database as Symbolic Form," *Millennium Film Journal* 34 (Fall 1999) : 24.
- x See <http://www.exitart.org/> and <http://hereisnewyork.org/> (accessed September 2004)
- xi Dziga Vertov, *Man with a Movie Camera* (1926, black-and-white). ERRATA: o filme é datado de 1929. < <https://www.imdb.com/title/tt0019760/> >. Ver também o prólogo na tese de Manovich: "Vertov's Dataset" (2001; pp.XIV-XXXVI). (N.Rev.)
- xii Manovich, "Database as Symbolic Form," p. 42
- xiii Hollis Frampton, *Zorns Lemma* (1970).
- xiv George Lakoff and Mark Johnson, *Metaphors We Live By* (Chicago: University of Chicago Press, 1980). Barbara Maria Stafford, *Visual Analogy: Consciousness as the Art of Connecting* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999). Ver também "Paradigms for a Metaphorology" (1960, de Hans Blumenberg). (N.T.)
- xv Grahame Weinbren, "The PC Is a Penguin," in *Bild Medien Kunst*, ed. Yvonne Spielman and Gundolf Winter (Munich: Wilhelm Fink, 1999). This is printed in English even though the book title is in German.
- xvi Hollis Frampton, *(nostalgia)* (1971, black-and-white, sound, 36 minutes).
- xvii Gary Hill, *Why Do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)* (1984, video, color, sound, 33:09 minutes). [videodisc published by the Voyager Company, New York, 1994]
- xviii Dan Reeves, *Obsessive Becoming* (1996), video.
- xix Grahame Weinbren, *Frames* (1999), interactive cinema installation (initial installation at NTT/ICC, Tokyo, 1999); catalogue published by NTT Publishing Company, Tokyo, 1999; subsequent installations at the Beall Center, Irvine, California (2001), and the Kitchen Center, New York (2003- 4). See <http://www.grahameweinbren.net/frames/> Frames@Kitchen\_Nov2002.html.
- xx This is a very early project; the invention of photography was announced in 1839.
- xxi Adrienne Burrows and Iwan Schumacher, *Portraits of the Insane: The Case of Dr. Diamond* (New York: Quartet Books, 1990), 137-38 and 143.
- xxii [bonus track#2]  
Trabalhos referenciados na versão *online*, mas não citados nas *endnotes* de 2007:
- Ravett, Abraham and Grahame Weinbren, "Raking Leaves: Photos, Drawings, Frame Blow-Ups, Working Notes, and Texts from Everything's for You," *Millennium Film Journal*, Nos. 23/24 (Winter 1990-91) pp. 118-27.
  - Weinbren, Grahame "In the Ocean of Streams of Story" *Millennium Film Journal* No. 28 (Spring 1995)
  - Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus Logico-Philosophicus*, tr. D.F. Pears and B.F. McGuinness (London: Routledge & Kegan Paul, 1961)
  - Abraham Ravett, *Everything's For You*, (1989) 16mm film