

dispositivos performáticos

a imagem digital, bancos de
dados e milhares de cálculos

gabriel menotti

RESUMO

Comparando o papel de Peter Greenaway como diretor de cinema com sua atuação como VJ no projeto **The Tulse Luper Suitcases**, esse artigo busca examinar algumas das reorganizações nas práticas midiáticas que se dão em resposta ao desenvolvimento de tecnologias digitais.

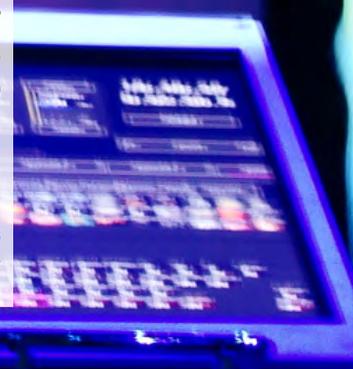
PALAVRAS-CHAVE

VJ, Bancos de Dados, Imagem Digital, Dispositivos Performáticos, Peter Greenaway

goldsmiths college
reino unido

A Life in Suitcases
A History of Tulse Luper

A Life in Suitcases
A History of Tulse Luper



Inicialmente, veremos como as técnicas do *live cinema*, ao estender o controle do cineasta para além da confecção de um filme, possibilitam materializar todo o potencial de um cinema de banco de dados (database cinema). Nesse modelo, tal qual proposto por Lev Manovich (2001), a reprodução de uma narrativa pré-determinada dá lugar à navegação por uma coleção de cenas estruturada por computador (MANOVICH, 2001, p. 218), resultando em uma nova sequência audiovisual a cada apresentação. Dessa forma, o exercício do VJing poderia representar uma conciliação do dispositivo cinematográfico convencional com o que Manovich chama de “língua das novas mídias”, marcada pela operação da imagem por meio de interfaces computacionais (IBID., p. 219).

Também nos interessará averiguar como esse rearranjo tecnológico influencia na compreensão das especificidades do cinema. Por um lado, a intervenção direta do realizador na situação de consumo cinematográfico parece chamar a atenção para o processo constitutivo da obra, ressaltando a opacidade dos sistemas de representação visual. No entanto, ao potencializar dessa maneira a performance do artista, o *live cinema* também reforça a sua autoridade sobre o meio, sedimentando a suposta passividade do espectador e a aparente neutralidade dos mecanismos de imagem.

No intuito de extrapolar a lógica antropocêntrica que permeia grande parte do discurso crítico sobre essa produção, concluiremos o texto buscando considerar mais detalhadamente o papel de outros elementos envolvidos na formação das imagens “ao vivo”.

Dados aprisionados

A princípio, **The Moab Story** (2003) parece um capítulo eventual na filmografia de Peter Greenaway. A obra retoma estratégias já trabalhadas exaustivamente pelo diretor, como o uso de coleções como topografia narrativa (vide **O Livro de Cabeceira**, 1996) e a sobreposição de frames como forma de montagem (por exemplo, em **A Última Tempestade**, 1991). Nesse sentido, o filme abusa precisamente das técnicas que tornam Greenaway um prototípico representante do que Lev Manovich chama de cinema de banco de dados – a promessa de uma outra linguagem cinematográfica que as “novas mídias” estariam destinadas a cumprir (MANOVICH, 2001, p. 242).

A diferença é que, em **The Moab Story**, essa outra linguagem não mais parece se encontrar em estado de latência. O filme opera bancos de dados como as poderosas formas simbólicas que eles de fato são – e de maneira ainda mais sofisticada que certos trabalhos de arte-tecnologia. Entretanto, faz isso de maneira contra-intuitiva, por meio de sua negação. Essa ideia fica clara quando o consideramos não através de uma perspectiva histórica, em relação aos outros trabalhos de Greenaway, mas sim como parte de um sistema que se espalha para além do circuito cinematográfico, envolvendo elementos oriundos dos mais diversos campos de criação.

Dessa forma, **The Moab Story** seria apenas um pequeno componente de **The Tulse Luper Suitcases**, projeto de Greenaway que engloba três longas-metragens, uma série de TV, 92 DVDs, livros, CD-ROMs, *websites*, e até mesmo apresentações de VJing. Tal conjunto de obras se prestaria a reconstituir a vida de Tulse Luper, arqueólogo e “prisioneiro profissional”. Esses elementos se baseiam em um conjunto de 92 valises que Luper teria possuído e que, como os museus portáteis de Duchamp, conteriam as diversas coleções que o personagem acumulou ao longo de sua história.

Entretanto, assim como uma vida não cabe em meras valises, o cerne do projeto não se revela em cada uma dessas obras, mas sim por meio da relação que elas estabelecem entre as mídias às quais estão integradas. O banco de dados quintessencial – as valises de Luper, os catálogos de sua vida, sua vida mesmo – nunca nos é oferecido sem impedimentos. Temos que acessá-lo através



**La Boîte en Valise,
de Marcel Duchamp:
o museu itinerante
do artista francês
explora as malas
como depositários de
coleções portáteis**

dessas diversas interfaces, que limitam cada qual à sua maneira a experiência do espectador-usuário. Dessa forma, Greenaway evidencia tanto a integridade do banco de dados quanto a autonomia das diversas formas de operá-lo.

É somente reunindo as percepções limitadas por cada um desses dispositivos que podemos deduzir a vida de Luper. Essa inferência não seria automática; ela demanda uma múltipla negação de interfaces, que por sua vez depende de reconhecer o funcionamento e as características específicas de cada uma. Assim, ao contrário de projetos que festejam a confluência de mídias, **The Tulse Luper Suitcases** funciona graças à sua nítida separação.

Por esses motivos, **The Moab Story** parece um filme extremamente self-conscious, tanto na tradução literal – consciente de si – quanto na acepção popular do termo – constrangido. Ele possui escrúpulos da sua condição de filme, se deixa limitar por ela, e evidencia tais limitações ao insinuar outras interfaces. Em várias cenas, **The Moab Story** sugere operações típicas das mídias digitais. Uma das mais reveladoras é aquela em que Luper e seu amigo Martino Knockavelli conversam trancados em um depósito de carvão. A menção da palavra “gordo” faz surgir na tela diversas fotos de pessoas gordas, uma após a outra, como se fossem os *thumbnails* resultantes de uma busca de imagens na Internet.

A diferença é que ali não há busca; há simplesmente seu procedimento, cristalizado da causa ao efeito pela interface-filme. É o próprio filme que opera tudo aquilo que é operado no filme: o que evoca as imagens é o diálogo entre as personagens, sempre o mesmo; e o que aparece são sempre as mesmas fotos, inseridas na pós-produção. O filme parece conversar apenas consigo.

Mas as operações midiáticas estão evidentes, e não como simulação – ou, como o próprio Manovich coloca, como uma mera “reação às convenções das novas mídias” (IBID., p. 288). O que há é uma aplicação dessas convenções em outro sistema tecnológico, que as sujeita ao seu próprio funcionamento, esgotando seu potencial. Elas se apresentam como possibilidades poéticas, prestidigitatórias. Sabemos que o mágico flutua sustentado por finos cabos metálicos, mas nem por isso deixamos de apreciar o truque. E, da mesma forma que essa fantasmagoria nos revela a distância entre o homem e os pássaros, o esgotamento das operações midiáticas evidencia as diferenças entre a tela dinâmica e a tela interativa¹.

¹ Respectivamente, a tela de cinema e a tela do computador. Ver MANOVICH, 2001, p. 96 e 100.

ARTIGOS

gabriel menotti

teccogs

n. 6, 307 p,
jan.-jun, 2012



A performance **The Tulse Luper Suitcase**, de Peter Greenaway explora o formato de cinema banco de dados, através de um software que permite editar a partir de fragmentos pré-produzidos, um filme em tempo real diferente a cada apresentação.

São justamente essas diferenças que invalidam a plena aplicação do rótulo database cinema ao filme, a qualquer filme. Para Manovich, bancos de dados são “coleções de itens em que os usuários podem executar diversas operações” (IBID., p. 219). A coleção não é um modelo de todo estranho ao meio cinematográfico, mesmo porque serviu como paradigma para o seu desenvolvimento inicial (CHARNEY & SCHWARTZ, 2001, p. 14). Por outro lado, desde que foi inaugurado, o cinema parece se caracterizar principalmente pela falta de controle dos usuários sobre suas interfaces de consumo.

Através dos anos, a instituição cinematográfica constitui-se no sentido de limitar cada vez mais o domínio do espectador sobre as condições de recepção do filme. A sala de projeção, lugar da exibição por excelência, é uma arquitetura que sublima a relação entre corpo e imagem a ponto de inverter a equação normal: ela produz condições em que é o filme que parece operar sobre o usuário – não apenas fazendo-o chorar ou sorrir, mas efetivamente controlando seu estado-de-ser pela duração da sessão.

Para Greenaway, é desse controle que surge a poética particular do cinema. Isso fica implícito quando ele proclama a data de morte da sétima arte: 31 de Setembro de 1983, o dia da entrada do controle remoto nos lares americanos². Segundo ele, o controle remoto “implica em certas noções de interatividade, e o cinema não pode ser interativo”³. Aquilo que o diretor considera o formato standard do cinema – “a perseguição linear – uma história contada cronologicamente de cada vez” (GREENAWAY, 1995, p. 21) – não combina com perambulação de canais instituída pelo zapping, e muito menos com a modularidade versátil dos sistemas digitais.

Esse conceito de cinema – que corresponde ao modelo tradicional do meio – não se revela apenas no jogo estratégico que Greenaway faz com as convenções das novas mídias, mas no próprio universo diegético construído em **The Moab Story**: em todas as vezes que Luper se recusa a aceitar um gancho narrativo que desencadearia óbvias reviravoltas no enredo; na metalinguagem rasteira que incorpora trechos do roteiro e testes de elenco à história⁴; e principalmente em seu argumento.

O principal cenário do filme é um deserto no meio-oeste norte-americano, paisagem que remete à “clássica mitologia Americana em que o indivíduo

² Esse data, inexistente, talvez seja uma pista deixada por Greenaway de que nunca houve um instante definitivo para a morte do cinema – ou mesmo de que essa morte não tenha acontecido, afinal.

³ Declaração feita em conferência durante o festival *zemos98*.

⁴ Em outra passagem, uma secretária, ao transcrever o diálogo entre dois personagens, obtém como se fosse o roteiro do filme, operando uma certa engenharia reversa da obra sem entretanto escapar completamente ao universo diegético.

descobre sua identidade e constrói seu caráter movendo-se pelo espaço” (MANOVICH, 2001, p. 271). Não obstante, a figura do explorador, o típico protagonista de tais epopeias, é a perfeita antítese de Luper, que “se formou arqueólogo; deve ser visto como um colecionador; considerava-se arquivista; tinha especial admiração pelos colecionadores, lexicógrafos, enciclopedistas, e todos que se esforçavam por ordenar o mundo sob um sistema”. Enquanto o explorador se entrega ao mundo (e se descobre nesse processo), o colecionador procura apreendê-lo (e acaba se tornando refém de seus métodos)⁵.

Não por acaso, Thomas John Inox, um dos falsos especialistas que presta depoimento sobre Luper durante **The Moab Story**, classifica sua vida como uma história de prisões. Luper está sempre encarcerado em algum lugar – em um depósito de carvão, em um quarto de hotel, em uma banheira. Seus momentos de liberdade são tão raros que servem como *turning points* do filme. Pouco após chegar ao deserto, Luper se torna prisioneiro de uma família mórmon com a qual pretendia se hospedar. O cenário repleto de possibilidades e aventuras em que se dá sua captura – o deserto – só faz destacar a impotência do protagonista diante da sua sina. Existe um enorme território ao seu redor, mas ele não é capaz de explorá-lo, pois está impedido de se locomover.

A imobilidade de Luper se refere diretamente a de outros dois prisioneiros: o espectador e o cineasta. Há sempre um vasto banco de imagens por trás de um filme como **The Moab Story**, mas nenhum dos dois pode navegá-lo, pois estão restritos ao suporte e à interface de consumo típicos da instituição cinematográfica. Inscrito na película, exibido em uma sala de projeção, o filme não está aberto a variações. É somente uma história.

Paradoxalmente, a condição de prisioneiro é revelada ao espectador no momento em que ele se sujeita à situação cinema, já que esta promove e depende de sua identificação com Luper. Assistir um filme implica em não poder se locomover nem pelo espaço físico nem pelo virtual (o do banco de dados) – em outras palavras: atrelar-se tanto a um lugar no auditório quanto à montagem planejada pelo diretor.

Mas a exibição é também a ruína do cineasta, pois o obriga a interromper seu processo criativo e recusar inúmeras possibilidades narrativas contidas no material

⁵ Esse aparente paradoxo é outro tema recorrente das obras de Greenaway. Manovich o analisa tomando por base o filme **The Draughtsman’s Contract** (1982). Ver MANOVICH, 2001, p. 104.

bruto. Segundo Manovich, e aí que o cinema se separa do banco de dados: “durante a montagem, o editor constrói a narrativa do filme a partir de um banco de dados [de cenas], criando uma trajetória única através do espaço conceitual de todos os filmes possíveis que poderiam ter sido construídos” (IBID., p. 237).

Nesse sentido, Luper poderia ser visto também como uma representação de Greenaway, um embaixador que o diretor usa para comunicar sua vaidade à audiência, chegando até mesmo a atribuir ao personagem a realização de dois de seus filmes menos conhecidos: **Vertical Features Remake** (1976) e **Water Wrackets** (1975). Luper seria a essência do cineasta, que busca dar conta do mundo por amostragem (*sampling*) e catalogação (*quantization*), um processo cujo resultado é nada mais que uma porção insuficiente, delineada pelos contornos de seu receptáculo – um filme, enfim.



Cena de **Vertical Features Remake** (1976), de Peter Greenaway

O cinema: morto, porém ao vivo

Uma dinâmica de consumo completamente diferente é proposta nas **Tulse Luper VJ Performances**, em que as cenas que compõem os três filmes da série – não apenas **The Moab Story**, como também **Vaux to the Sea** (2003) e **From Sark to the Finish** (2003) – são editadas ao vivo por Greenaway. Nessas apresentações, as valises de Luper são metaforicamente abertas e liberadas do jugo do dispositivo cinematográfico.

A primeira **Tulse Luper VJ Performance** aconteceu em 17 de Junho de 2005, em Amsterdã. O palco foi o Club 11, um bar famoso por sua programação de vídeos que, de acordo com um release de imprensa, seria um “templo do VJing” (NOTV). A princípio, se trataria apenas de uma apresentação especial, integrando a noite da agência de visual music NoTV. Entretanto, devido ao “tremendo sucesso” da performance, a agência decidiu levá-la a um “outro patamar”, iniciando uma turnê internacional com o cineasta. Até o fim de 2006, Greenaway já havia se apresentado na Bélgica, Espanha, Suíça, Itália, Polônia e Rússia – e até ameaçou vir ao Brasil durante a 30ª Mostra Internacional de Cinema de São Paulo⁶.

A estrutura que o cineasta usa nas Tulse Luper VJ performances não é tão diferente de um dispositivo de projeção convencional. Há um espaço para a audiência e uma quantidade variável de telas (na apresentação pioneira, foram doze). O sistema de controle, desenvolvido com exclusividade pela empresa holandesa BeamSystems, coordena em tempo real a reprodução das cenas. Esse mecanismo responde a um monitor sensível ao toque que é montado em um pedestal e colocado sobre um palco na frente das telas. Por meio dessa interface, os filmes podem ser remontados ao vivo pelo diretor. Dali, Greenaway define os rumos da história, sob o escrutínio constante dos espectadores. Essa tarefa é compartilhada com o músico Serge Dodwell (“DJ Radar”), que realiza um “intenso remix” da trilha sonora original da série (IBID.).

Ao trazer o realizador para o espaço de exibição, a Tulse Luper VJ Performance parece reunir produção, pós-produção e consumo no mesmo evento, encerrando a digitalização do circuito cinematográfico. Nesse sentido, ela parece representar o modo como as mídias digitais redefiniram a produção do filme. A captura de imagens, que já foi o cerne deste processo, agora representa apenas o primeiro

⁶ Uma apresentação nacional da performance finalmente aconteceria um ano depois, na área externa do SESC Avenida Paulista, durante a abertura do 16o Festival Videobrasil. O Festival também trouxe ao país a exposição de valises que faz parte do projeto.

estágio da pós-produção (MANOVICH, 2001, p. 303). Essa mudança de foco se revela nas estatísticas mais vulgares – como no fato que, ao longo dos anos 90, os realizadores independentes norte-americanos tenha deixado de lado elementos de câmera e iluminação e concentrado seu trabalho em edição e efeitos especiais (WILLIS, 2005, p. 8).

Da mesma forma que mistura as várias etapas do processo de realização, a computação digital também pode derrubar as diferenças entre os espaços de criação e exibição do filme. A efetiva substituição da tela dinâmica pela tela interativa faz com que as interfaces de produção e consumo se sobreponham, como acontece na **Tulse Luper VJ Performance**. A tela interativa, por operar em tempo real, permite que a representação esteja conectada ao seu referente – quer sejam cenas capturadas por uma câmera, quer sejam filtros ou gráficos gerados por computador (MANOVICH, 2001, p. 99). Além disso, ela possibilita que a imagem reaja ao usuário (Ibid., p. 100-102). O espaço da audiência passa a ativar o espaço da representação, influenciando no universo diegético. Na prática do VJing, o mecanismo desse feedback costuma ser o próprio VJ, adaptando sua mixagem ao ritmo e comportamento do público (JAEGER, 2005, p. 43).

Historicamente, a sala de projeção (como a loja de departamentos) representou “um santuário para o consumo”, que se manteve “à parte do domínio da produção” (FRIEDGBERG, 1994, p. 42). Essa separação, longe de ser inócua, serve ao princípio de eficácia do cinema: apagar as marcas de enunciação e se disfarçar em história (METZ, 1983, p. 404). Na sala de projeção, não é possível enxergar o processo constitutivo do filme, nem sua materialidade essencial. Trata-se de uma interface transparente, “que se torna invisível ao espectador, forçando-o a identificar o designante com o designado, a representação com a ‘realidade’” (MACHADO, 1998, p. 58). O que produz essa ilusão de “referencialidade não-mediada” é a ocultação do dispositivo, que por sua vez depende da relativa imobilidade do espectador (FRIEDBERG, 1994, p. 23). Ao sujeitar-se aos princípios de especiação, ele pensa tornar-se onipotente, mas não passa de um cativo. Por isso, Manovich relaciona a passividade da audiência à transparência do meio (MANOVICH, 2001, p. 210).

Entretanto, se a mediação já se torna explícita na presença do VJ, não parece haver como (nem porque) aprisionar o espectador. Tampouco há disfarces possíveis para o filme. A projeção digital é opaca: “ao contemplá-la o espectador se defronta, antes de mais nada, com a sua materialidade” (MACHADO, 1988, p. 58). Portanto, na *Tulse Luper VJ Performance*, o processo constitutivo da imagem fica tão evidente quanto a projeção resultante. Nesse sentido, a obra obedece a uma condição própria dos meios digitais, em que a reaparição periódica do maquinário, a contínua presença do canal de comunicação na mensagem, previne o sujeito de cair no mundo onírico da ilusão por muito tempo, fazendo-o alternar entre concentração e desprendimento (MANOVICH, 2001, p. 207).

Conforme emprega scratches visuais para libertar a vida de *Tulse Luper* da “clássica linearidade cinematográfica” (NOTV), Greenaway ofusca a sua personagem. Ao se colocar como um ator no proscênio, o cineasta recria a profundidade no espaço de projeção, relegando à imagem uma condição de cenário. O público é levado a se identificar não com *Luper*, mas com o seu criador, que assume uma posição de maestro em frente às telas de projeção. Incapaz de imergir plenamente no universo diegético, a audiência pode ganhar uma nova percepção de seu próprio espaço, libertando-se da situação cinema. Sua atenção dispersa serve ao realizador na medida em que input e output colidem. Pelos olhos do VJ, o filme vigia seus espectadores; nesse intervalo, abre-se uma brecha para a criação.

O papel da máquina

O trabalho de Greenaway demonstra como as técnicas do VJing permitem rearranjar as cenas de um filme durante cada exibição, e até mesmo combiná-las com as de outros, revogando a conclusão imposta pelo corte final. Ao contrário da sala de cinema tradicional, o mise-en-scène dessas apresentações dissipa a atenção requisitada pelo dispositivo, despertando o público para a sua própria presença no espaço midiático. Essa dupla transformação parece promover uma forma de cinema navegável, em que as convenções do espetáculo visual moderno são conciliadas com os modos de operação de computadores digitais.

No VJing, essa concretização do potencial das novas mídias se mostra atrelada a uma apoteose do gesto criador. É o artista que, ao participar diretamente da situação de consumo da obra, parece mantê-la em um estado de eterna produção. Nesta última parte do artigo, buscarei desfazer esse vínculo, demonstrando como o dispositivo cria imagens “ao vivo” por conta própria, dispensando a intervenção humana. Para tanto, é preciso contextualizar as possibilidades de reconfiguração do espaço diegético, especialmente marcadas pelo contraste entre um original e seus remixes, em relação as reconfigurações do próprio espaço midiático.

Essa perspectiva pode ser construída por meio da teoria da não-representação proposta pelo geógrafo Nigel Thrift. No intuito de capturar os fluxos em curso na vida cotidiana, Thrift se afasta do reino da linguagem e significação e adota como leitmotif interpretativo o próprio movimento (THRIFT, 2007, p. 5). Com esse deslocamento epistemológico, ele busca entender como formações humanas (e não-humanas) são desempenhadas de maneira pré-individual (IBID., p.7) – em outras palavras, considerando-as em sua totalidade, sem fazer distinções entre sujeitos e objetos.

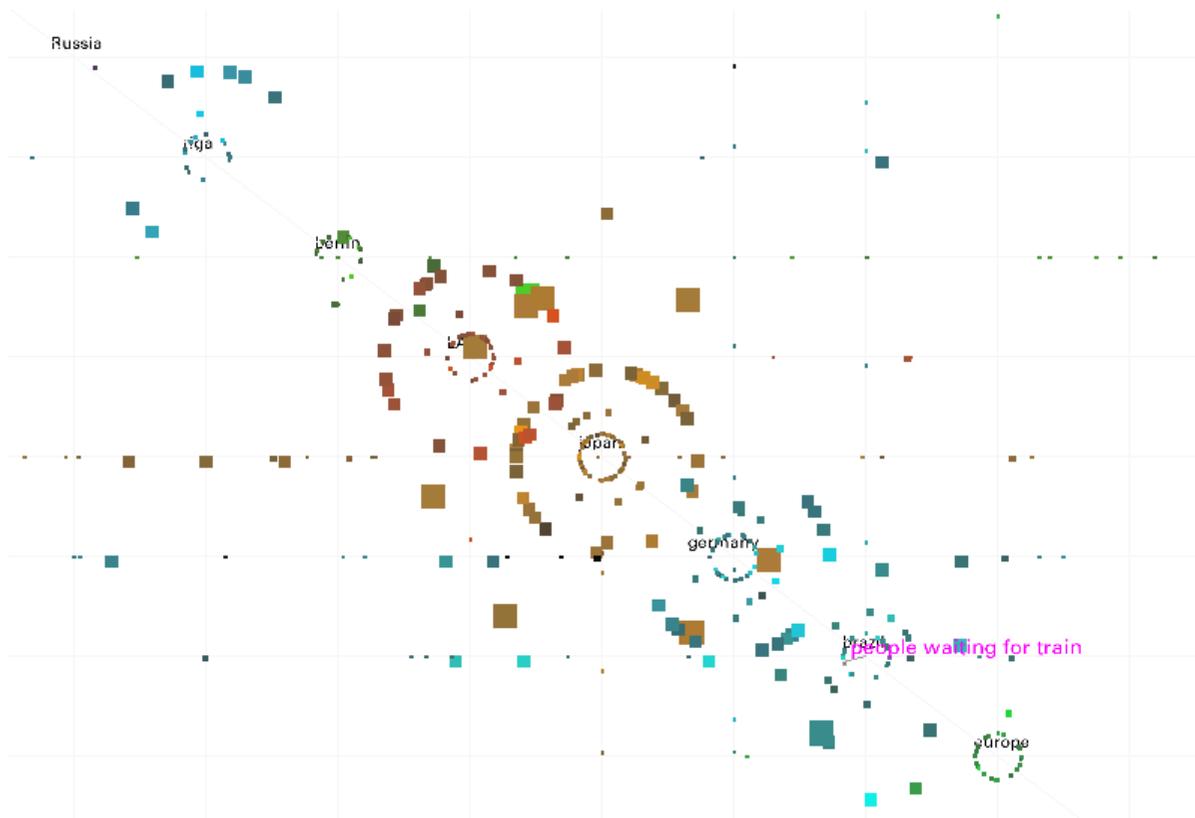
Uma tal atenção ecológica enfatiza como o desenvolvimento da informática, antes de causar qualquer transformação nos paradigmas de representação visual, provocou um crescimento de forças paratextuais artificiais (IBID., p. 90). Thrift caracteriza essas forças como uma espécie de “inconsciente tecnológico” que organiza nossos modos de articular o mundo (IBID., p 91). Devido à sua completa familiaridade, elas escapam à nossa percepção imediata e assumem o caráter de uma segunda natureza (IBID. p. 92).

ARTIGOS

gabriel menotti

teccogs

n. 6, 307 p,
jan.-jun, 2012



Visualizações do banco-de-dados criadas por Schoenerwissen,
para o projeto **Soft Cinema**, de Lev Manovich

Mobilizando esses conceitos, o autor aponta como a aplicação generalizada da computação embutiu operações matemáticas nos mais diversos ambientes, integrando cálculos numéricos ao tecido do dia-a-dia (IBID, p. 90). É essa ubiquidade (que Thrift chama de quálculo) que permite novos sentidos de tempo e espaço, como por exemplo os pontos de vista móveis que um VJ lança sobre bancos de imagem.

Por outro lado, o quálculo cerceia a intervenção humana sobre o mundo. Embora não percebamos, as atividades mais banais passaram a se dar à sombra dessas “numerosas e frequentemente com plexas” operações (IBID, p. 93). De certa forma, é como se o próprio espaço estivesse em movimento: sob cenários inertes, algoritmos estão sendo continuamente executados, de modo que “mesmo representações estáticas estão subordinadas ao fluxo” (IBID., p. 96).

Sistemas midiáticos são especialmente afetados por essas mudanças. Com a informática, estruturas aparentemente neutras para a reprodução de imagem se tornaram claramente ativas. À primeira vista, a digitalização parece deixar o dispositivo cinematográfico mais sensível à interação com o público. Todavia, antes que essa interação seja possível, tanto a imagem quanto a própria prática cinematográfica precisam ser codificadas na máquina e adequadas ao seu funcionamento interno.

Nesse sentido, é o público que primeiro precisa aceitar a lógica do dispositivo, conforme ela se sobrepõe à própria lógica do mundo, se tornando “simultaneamente necessária e geral” (IBID., p. 92). Logo, a atuação do cineasta, longe de se emancipar, continuaria comprometida com o funcionamento dos sistemas de projeção; com as interfaces que eles constroem e lhe apresentam; com suas formas de organizar e disponibilizar dados visuais.

Em tais condições, a imagem não precisa necessariamente de um VJ – ou de qualquer outro agente externo – para ser navegada. Constituído por cálculos, o dispositivo é capaz de interagir por si só. A presença do artista, que busca se fazer cada vez mais constante, poderia ser isentada até mesmo do processo de montagem.

Essa redundância se mostra evidente em um trabalho que, não por acaso, compartilha diversas características com o de Greenaway: o projeto **Soft Cinema**,

do próprio Lev Manovich. Sob essa rubrica, Manovich apresenta algumas de suas soluções para implementar formas de cinema computacional, fazendo uso de uma pluralidade de suportes, como instalações e catálogos.

Uma dessas peças é um DVD chamado **Soft Cinema: Navigating the Database** (2005), realizado em parceria com o artista Andreas Kratky. O disco contém três “filmes” baseados em gêneros tradicionais do cinema. Entretanto, como Manovich faz questão de ressaltar, “o processo pelo qual [essas obras] foram criadas e a estética resultante pertencem à era do software” (MANOVICH, 2005). Elementos de informática estão presentes não apenas no seu visual, repleto de janelas simultâneas e camadas de imagem, como também no seu modo de produção, largamente automatizado. Todas as cenas são geradas a partir das operações de um software personalizado, que “edita os filmes em tempo real ao escolher elementos de um banco de dados a partir de sistemas de regras definidos pelos autores” (IBID).

O mais interessante é que essas possibilidades de variação estejam contidas na própria mídia. O disco foi confeccionado de modo que “todos os fatores – incluindo a organização da tela, os visuais e sua combinação, a música, a narrativa, e a duração – estão sujeitos a cambiar a cada vez que um filme é visto” (IBID). Nesse sentido, apesar das semelhanças estéticas (e mesmo funcionais) com uma performance de VJing como a de Greenaway, o contraste é marcante. Em **Soft Cinema**, a constituição “ao vivo” do filme dispensa a presença do artista: o aparelho faz isso por conta própria, e sem precisar de nenhuma interface especial.

Para nós, também é relevante que o trabalho possa ser executado em um simples leitor de DVD caseiro. Isso sugere que o disco utiliza os algoritmos de acesso randômico pré-programados nesse eletrodoméstico – um standard industrial que Manovich e Kratky certamente precisaram entender de modo a preparar o seu próprio sistema narrativo. Nessa negociação operacional, temos um perfeito exemplo de como as possibilidades de auto-atualização do filme já estão embutidas no dispositivo, graças às forças paratextuais mencionadas por Thrift. Em última instância, é o leitor de DVD que, com seus milhares de cálculos, “performa” a imagem. Aos autores – figuras que, é bom recordar, morreram bem antes do cinema – cabe se precaver a esses complexos movimentos da máquina.

ARTIGOS

gabriel menotti

teccogs

n. 6, 307 p,
jan.-jun, 2012

Referências

- CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (org.). O Cinema e a Invenção da Vida Moderna. São Paulo: Cosac Naify, 2001.
- FRIEDBERG, Anne. Window Shopping - Cinema and the Postmodern. Berkeley: University of California, 1994.
- GREENAWAY, Peter. The Stairs: Projection. Londres: Merrel Holberton, 1995.
- JAEGER, Timothy. VJ - Live Cinema Unraveled. EUA: University of California, 2006
- MACHADO, Arlindo. A Arte do Vídeo. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge: MIT, 2001.
- _____. Soft Cinema: Navigating the Database. Cambridge: MIT, 2005.
- METZ, Christian. História/Discurso (notas sobre dois voyeurismos). In XAVIER, Ismail (org.). A Experiência do Cinema. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- NOTV. Peter Greenaway – Live Cinema. Disponível em <<http://goo.gl/H6Ck9>>. Acesso em 11 mai. 2012.
- THRIFT, Nigel. Non-representational Theory: Space, Politics, Affect. Reino Unido: Routledge, 2007.
- WILLIS, Holly. New Digital Cinema – Reinventing the Moving Image. Reino Unido: Wallflower, 2005.