

# O CINEMA DE BASE DE DADOS: MODALIDADES E EXPRESSÕES · Marta Pinho Alves<sup>1</sup>

**Resumo:** Num texto escrito na viragem do século XX para o XXI, Lev Manovich declarou que, proximamente, os filmes e telenovelas assemelhar-se-iam “(...) mais ao canal de televisão *Bloomberg* do que a *E Tudo o Vento Levou*” (2000, tradução da autora). Esta ideia era fundada na noção de que a base de dados ocupara já o lugar de principal forma de expressão cultural, destronando a narrativa. Manovich assinalou noutra reflexão dedicada ao tema que os novos objetos dos *media* haviam deixado de contar histórias, na medida em que não se orientavam já por assinalar um começo e um final e abdicavam de um desenvolvimento temático e/ou formal que lhes permitisse estruturar uma ordem sequencial. Em vez disso, eram, na sua perspetiva, constituídos por elementos individuais com significados autónomos (1998). Embora o cinema encontre ainda expressões múltiplas, não estando portanto concretizado o cenário antevisto pelo autor, várias experiências têm sido desenvolvidas que podem ser aqui enquadradas. Cineastas e artistas que trabalham com imagens em movimento têm explorado as potencialidades generativas do computador, testando um cinema construído pela máquina.

O presente artigo faz um mapeamento de várias modalidades enquadráveis nesta formulação cinematográfica, procurando compreender algumas das suas manifestações e o modo como se expressam.

**Palavras-chave:** Cinema de base de dados, produção cinematográfica, digitalização.

**Contacto:** marta.alves@ese.ips.pt

## Introdução

Num texto escrito na viragem do século XX para o XXI, intitulado *Macromedia and Micro-Media*, Lev Manovich declarou que, proximamente, os filmes e telenovelas assemelhar-se-iam “(...) mais ao canal de televisão *Bloomberg* do que a *E Tudo o Vento Levou*” (2000, tradução da autora). Esta ideia era fundada na noção de que a base de dados ocupara já o lugar de principal forma de expressão cultural, destronando a narrativa. Segundo o mesmo autor, num outro texto intitulado *Database As Symbolic Form*, os novos objetos dos *media*:

não contam histórias; não têm princípio ou fim (...), não têm qualquer desenvolvimento temático, formal ou de outro tipo que

---

<sup>1</sup> É Doutora em Sociologia, especialização em Comunicação e Cultura, e professora do Instituto Politécnico de Setúbal. Investiga a produção cinematográfica, particularmente nas suas manifestações contemporâneas ligadas à digitalização. É autora do livro *Cinema 2.0: Modalidades de Produção Cinematográfica do Tempo do Digital*, publicado em 2017, pela editora LabCom.IFP.

lhes permita organizar os seus elementos sequencialmente. Em vez disso, estes são coleções de itens individuais, em que cada um tem o mesmo significado que qualquer outro. (Manovich 1998, tradução da autora).

É certo que o cinema encontra hoje expressões múltiplas, não estando portanto concretizado o cenário antevisto pelo autor. No entanto, várias experiências têm sido desenvolvidas que podem ser aqui enquadradas. Cineastas e artistas que trabalham com imagens em movimento têm explorado as potencialidades generativas do computador, testando um cinema construído pela máquina. É a estas experiências que chamamos Cinema de Base de Dados, mais uma vez fazendo recurso a uma formulação de Manovich, proposta na sua principal obra, *The Language of New Media*. No quadro deste Cinema podem ser incluídas modalidades e expressões que expandem as suas conceções iniciais sobre o conceito.

### **Modalidades e expressões associadas ao Cinema de Base de Dados**

Uma das primeiras propostas conhecidas de Cinema de Base de Dados foi elaborada por Lev Manovich, autor que acumula o trabalho científico com o de artista visual. Intitulada *Soft(ware) Cinema – Navigating the Database*, teve a sua origem em 2002 (primeiro como instalação e depois em DVD) e é composta por imagens geradas por um *software*, característica que lhe atribuiu a sua designação. Esta inclui três peças audiovisuais: *Texas*, cuja versão original foi criada, em 2002, como uma instalação comissariada pelo *ZKM Center for Art and Media* para a exposição *Future Cinema: Cinematic Imaginary After Film*; *Mission to Earth* (2003), em que a curadoria e produção ficou a cargo de *BALTIC The Centre for Contemporary Art*, de Gateshead, no Reino Unido; e *Absences* (2004), esta última resultante de uma colaboração com o artista berlinense Andreas Kratky.

O funcionamento de *Soft(ware) Cinema* consiste no armazenamento e organização em bases de dados de segmentos de imagens em movimento e de sons. A montagem das imagens resulta de combinações aleatórias criadas por

variáveis determinadas pelo computador. Estas variáveis, que dão indicações ao programa sobre quais as possíveis combinações das imagens e sons, são traduções numéricas de fatores formais como, por exemplo, a cor ou contraste dos elementos visuais. A extensão das possibilidades recombinaatórias é dependente da quantidade de informação armazenada nas bases de dados. O ecrã onde se exhibe o *softcinema* está organizado numa lógica de *splitscreen* e *gráficos* que permitem miscigenações e justaposições entre imagens no espaço físico da tela. Sendo que a interatividade é intrínseca ao funcionamento do *softcinema*, este não oferece uma estrutura linear ou uma narrativa convencional, configurando-se como uma obra inacabada, em permanente reformulação e redirecionamento, em resultado das combinatórias criadas pelo computador.

Neste âmbito integra-se igualmente o projeto *Korsakow* da autoria de Florian Thahofer. Enquanto ainda estudante de licenciatura da Universidade de Artes de Berlim, Thahofer realizou *Korsakow Syndrome* (2000), um filme sobre o consumo de bebidas alcoólicas. O título desse trabalho fazia referência um termo médico que designa uma tipologia de dano cerebral causada pelo consumo excessivo de álcool. Para organizar uma série de depoimentos recolhidos para o filme, o autor desenvolveu um *software* que veio a assumir a designação *Korsakow System*. O mesmo *software* continuou a ser utilizado pelo autor – que se tornou um cineasta profissional – em trabalhos posteriores e, em 2009, foi disponibilizado como *software* livre, permitindo que qualquer pessoa pudesse utilizá-lo, aplicando-o aos seus projetos. A partir de 2015, deixou de ser gratuito, implicando um custo de cerca de 300 dólares (250 euros), mas com a promessa da sua versão 6 (a mais recente) ter uma qualidade superior (opera em html5). Há uma versão de demonstração que pode ser usada durante um mês, gratuitamente.

Aquele possibilita criar narrativas baseadas em relações dinâmicas entre pequenos vídeos, em vez de originar caminhos pré-determinados. Para cada filme *Korsakow* são compostas pequenas unidades narrativas (designadas, no original, *smallest narrative units* – SNUs), que consistem habitualmente em vídeos curtos cuja duração ronda entre os vinte segundos e os dois minutos. O resultado é um filme não-linear e interativo, onde a audiência escolhe a intriga,

selecionando a partir de vários *links*. As histórias são fragmentadas e não necessariamente coerentes. A busca faz-se por correspondências, baseadas em regras pré-definidas de conexões entre as SNUs. No *website* de *Korsakow* é possível consultar uma lista de filmes elaborados por múltiplos autores internacionais a partir deste sistema.

*Algorithmic Search for Love* (2010), da autoria do austríaco Julian Palacz é outro exemplo que se enquadra na mesma categoria. Esta consiste numa instalação interativa que funciona como um motor de busca. Mediante um arquivo digital de quinhentos filmes e perante uma pesquisa de um termo linguístico (que apenas pode ser efetuada em inglês) – como, por exemplo, *Love* (Amor), como sugere o título –, elabora uma exibição linear de segmentos dos vários filmes, em que o termo é verbalizado pelas personagens. Neste caso em particular, de forma diferente dos exemplos anteriores, o objeto audiovisual compõe-se de imagens não construídas originalmente pelo autor do projeto.

A lógica do Cinema de Base de Dados tem sido usada também no âmbito do designado Cinema ao Vivo. Esta prática de construção e exibição de objetos audiovisuais, cuja história pode recuar à génese das imagens em movimento pré-cinematógrafos, foi reelaborada a partir da digitalização do cinema. Consiste, sucintamente, num espetáculo ao vivo de criação e apresentação de imagens em movimento, para uma audiência, em tempo real. Neste, diferentemente do que ocorre no cinema convencional, as imagens não têm um ordenamento pré-determinado, mas antes são organizadas e alinhadas no curso da sua exibição. O cineasta torna-se num *performer* que, durante a apresentação, atua perante a audiência, manipulando e construindo o filme ao vivo. Este partilha o seu espaço de atuação com artistas de diferentes áreas, que participam também da construção do espetáculo, e com os espectadores, que abandonam a sua habitual postura passiva para passar a interagir com o filme. Nestas apresentações mesclam-se cinema narrativo e não narrativo, imagens e música gravada e ao vivo e artes *performativas*. Vários têm sido os artistas e cineastas elaborar este tipo de trabalho. Embora a estratégia dominante neste tipo de eventos consista na elaboração de um trabalho de edição que é realizado no momento pelo artista audiovisual que conduz a atuação, ficando, neste caso, a decisão da sequência das

imagens, ainda que não linear ou subvertendo regras narrativas, a seu cargo, em alguns casos pode ser o computador, mediante metadados, a definir o alinhamento das informações visuais, orientando-se os outros intervenientes no espetáculo pela proposta da base de dados. Como exemplo, dentro desta categoria é possível citar o trabalho de *The Light Surgeons*, um coletivo de artistas/cineastas do Reino Unido que tem explorado de forma rica e sistemática múltiplas possibilidades no âmbito do Cinema ao Vivo, que já originaram numerosos trabalhos. A mais celebrada peça da autoria de *The Light Surgeons*, *True Fictions: New Adventures in Folklore*, criada em 2007 e inúmeras vezes apresentada e reinventada, tem regularmente apresentado segmentos enquadráveis na categoria de Cinema de Base de Dados.

No mesmo contexto, várias têm sido as tentativas de criar novas experiências cinemáticas cuja fruição ocorre percorrendo trajetos num espaço geográfico real, visualizando, em pontos específicos e através do ecrã de um dispositivo móvel com localização, cenas que enquadram narrativamente esse ponto e trajeto. Estes sistemas são utilizados como novas estratégias de informação turística à qual é sobreposta informação, em alguns casos ficcionada. Neste quadro foi criado o projeto *GPS Films* que diz permitir a criação de *location based mobile cinema*. Este consiste numa plataforma de *software open source* que permite a qualquer criador desenvolver uma experiência fílmica de acordo com o conceito. Scott Hessels, o seu autor, descreve-o deste modo:

O *GPS Films* cria uma nova experiência de visionamento de cinema usando o posicionamento e movimento do espectador para contar a história. Não é uma imagem em movimento, mas uma imagem a mover-se. (s.d., tradução da autora).

O primeiro exemplo de utilização do sistema *GPS Films* foi o filme *Nine Lives* de Kenny Tan, em 2008.

Também com recurso ao mapeamento do espaço através do sistema de localização GPS, pode destacar-se a série *Field-Works* (1992-2012), realizada por Masaki Fujihata. Esta percorre uma região de um país, realizando entrevistas a

habitantes locais captadas por uma câmara de vídeo que regista a informação de localização do sistema GPS. A partir destes segmentos e da sua informação georeferenciada, Fujihata constrói uma teia de ecrãs interligados pelas suas relações espaciais e temporais que são representados por linhas desenhadas no espaço.

### **Notas finais**

O conjunto de manifestações aqui agrupadas na categoria Cinema de Base de Dados evidencia uma enorme diversidade e múltiplas concretizações, mas demonstra, em particular, que novos campos de experimentação foram abertos à criação e receção do cinema, face às transformações recentes genericamente incluídas no processo de digitalização das imagens em movimento.

O referido processo originou uma mudança estrutural no *medium* que predominantemente foi associado ao cinema. Isso ocorreu com o desaparecimento da película das várias etapas de registo e difusão do cinema (ainda não totalmente consumado, mas, cada vez mais, próximo de o ser) e com a reestruturação do seu dispositivo convencional, em virtude da constituição de novas formas de lhe aceder e de o ver.

Além disso, a digitalização gerou uma dilatação dos intervenientes naquele território. Devido aos novos materiais de registo e edição de imagem em movimento digital, caracterizados pelas suas *interfaces* simplificadas, baixos custos e elevada disponibilidade, e, principalmente, graças aos novos mecanismos de difusão *online*, a escrita cinematográfica passou, aparentemente, a estar acessível a qualquer indivíduo. Antes da existência destes meios, mesmo tendo os amadores e independentes acesso a formas alternativas de construção cinematográfica, os seus objetos audiovisuais eram muitas vezes desprestigiados. A justificação para esse facto era fundada na ausência de qualidade técnica e estética dos mesmos face ao cânone industrial e na sua circunscrição a contextos de apresentação muito limitados. Apenas os agentes que operavam no quadro da indústria de produção e distribuição do cinema (quer no seu centro, quer nas zonas mais periféricas) tinham acesso a meios de produção validados pelo contexto profissional e dispunham dos mecanismos para fazer circular o seu trabalho a um larga escala. O novo cenário veio declarar que todos, mesmo

aqueles que nunca tiveram a pretensão ou desejo de aí laborar, passaram a poder fazê-lo.

Face a isto grandes expectativas têm sido criadas. Uma diz respeito à ideia segundo a qual o papel clássico das indústrias culturais e dos *media*, que se encarregaram, desde a sua génese, da gestão e controlo dos conteúdos e circulação dos mesmos, estaria, de algum modo, a ser posto em causa. Nesta aceção, os cidadãos, abandonando a sua posição de meros espectadores – após terem adquirido a possibilidade de serem simultaneamente produtores – haviam obtido condições para negociar o estatuto anterior daquelas entidades, opondo-lhe os seus produtos e agendas. Um outro tipo de expectativa surgiu, especificamente, entre os amadores e cineastas independentes e experimentais sem acesso nem a meios de produção sofisticados, nem a meios de difusão de ampla escala. Neste quadro, os mesmos estariam habilitados a colocar-se a par dos restantes. Assumindo-se que o novo cenário daria oportunidades similares, tornar-se-ia possível a proliferação, não apenas das formas hegemónicas, mas também de outras distintas. Isto criaria espaço para uma ampla diversidade de formas, provenientes de várias origens geográficas e de pensamento e para o aumento da criatividade.

Alguns perigos podem, no entanto, advir destes entendimentos, originando o que Charlie Gere designou, fazendo alusão à célebre expressão weberiana, um “reencantamento do mundo” (2003, 15, tradução da autora).

Provavelmente, a primeira questão a discutir neste âmbito será a ideia do acesso generalizado a estes mecanismos. Como assinalam Hermínio Martins e José Luís Garcia, embora o “fosso digital” (2013, 286) tenda a ser cada vez mais ténue, este continua a expressar-se quer na oposição entre países ricos e pobres, quer, no interior desses países, entre “classes, grupos etários ou gerações” (2013, 286). Com base nestes dados, pode-se considerar excessivo o entusiasmo expresso em vários discursos contemporâneos que admitem um cenário de plena participação.

Mais ainda, múltiplas destas manifestações são frequentemente apropriadas pelo quadro convencional de produção industrial. Isto ocorre pela pressão exercida pela indústria que não pretende perder o seu lugar dianteiro. Não só a

indústria está atenta, como sempre esteve, ao que se origina em circuitos marginais à sua esfera de atuação e, de forma a não perder ou a alargar o seu público potencial, integra essas tendências e possibilidades nas suas manifestações, como tira partido, simultaneamente, do reforço de produção que hoje ocorre no contexto da *web 2.0*. Cada vez mais os indivíduos, profissionais e não profissionais, utilizam as redes digitais e das suas plataformas para expor o trabalho audiovisual que desenvolvem. As indústrias culturais que, na génese deste processo, adotaram uma atitude hostil em relação as estas produções – em particular, face àquelas que partiam de práticas de apropriação ou *remix* de objetos originalmente concebidos no âmbito comercial – assumem hoje uma “atitude colaboracionista” para usarmos termos conhecidos de Henry Jenkins (2008 [2006], 259, tradução da autora). Esta atitude, porém, resulta do facto das referidas indústrias terem compreendido que a vontade de participação dos cidadãos pode ser utilizada como uma nova forma de negócio. Não só as indústrias culturais podem adquirir os objetos elaborados pelos participantes a baixo custo (ou a custo zero), acenando-lhes com a promessa de dar visibilidade ao seu trabalho, como têm criado novos modelos de negócio com base nestas estratégias. Ainda que não haja intervenção da indústria no sentido de se apropriar da produção dos cibernautas ou rentabilizar os seus resultados, estes organizam-se, frequentemente, não para produzir elementos de rutura com as propostas dominantes, mas para as integrarem.

Será pois admissível que o cinema é contemporaneamente um território distinto e que a elaboração dos seus objetos se faz de modo renovado por via da digitalização (e também a circulação, receção e consumo dos mesmos, embora aqui não tenha sido possível analisar detalhadamente estas dimensões). Contudo, aquilo que se pretende também assinalar é a necessidade de problematização dos resultados e consequências destas transformações. O que se constata é que grande parte dos discursos elaborados sobre o tema quer no contexto académico, quer no âmbito dos *media*, quando ultrapassa as os tópicos da especificidade técnica ou da ontologia do *medium* ou do dispositivo, tende a centrar-se no seu potencial democratizador, de liberdade e de desregulação, e a discorrer sobre as potencialidades ou concretizações aí fundadas. Essas ideias



obliteram ou mascaram as advertências apontadas sobre a incapacidade de os indivíduos poderem participar todos de forma igualitária ou acerca do esforço da indústria para, dentro do novo regime, procurar manter o seu anterior lugar os seus modos de atuação convencionais. Se é certo que alguma literatura já disponível nos ajuda a pensar acerca das questões enunciadas, é também de assinalar que a mesma não reflete o posicionamento dominante e de mais ampla circulação sobre o tema.

## BIBLIOGRAFIA

- Alves, M. P. 2017. *Cinema 2.0: modalidades de produção cinematográfica do tempo do digital*. Covilhã: LabCom.IFP.
- Alves, M. P. 2016. Microcinema, uma nova modalidade de produção cinematográfica do tempo do digital. In T. Martinho, J. T. Lopes, e J. L. Garcia. (Orgs.), *Cultura e Digital em Portugal* (pp. 117-134). Lisboa: Afrontamento.
- Gere, C. 2002. *Digital Culture*. Londres: Reaktion.
- Hessels, S. [s. d.]. *GPS Films: location based mobile cinema*. Disponível em <http://www.dshessels.com/artworks/gpsfilm/index.html>, consultado a 15/10/2012.
- Jenkins, H. 2008 [2006]. *Convergence Culture: Where the old and new media collide*. Nova Iorque: New York University Press.
- Manovich, L. 1998. *Database As Symbolic Form*. Manovich. Disponível em <http://manovich.net/index.php/projects/database-as-a-symbolic-form>, consultado a 15/02/2010.
- Manovich L. 2000. *Macromedia and Micro-Media*. Manovich. Disponível em <http://manovich.net/index.php/projects/macro-media-and-micro-media>, consultado a 15/02/2010.
- Martins, H., e Garcia, J. L. 2013. Web. In J. L. Cardoso, P. Magalhães, e J. M. Pais (Orgs.), *Portugal Social de A a Z: Temas em Aberto* (pp. 285-293). Lisboa: Impresa Publishing/Expresso.

## FILMOGRAFIA

Fujihata, Masaki. 1992. *Field-Works*. Japão.

Manovich, Lev e Kratky, Andreas. 2005. *Soft Cinema – Navigating the Database*. EUA. [integra *Texas* (2002); *Mission to Earth* (2003), e *Absences* (s/d)].

Palacz, Julian. 2010. *Algorithmic Search for Love*. Alemanha.

Tan, Kenny. 2008. *Nine Lives*. Singapura.

Thalhofer, Florian. 2000. *Korsakow Syndrome*. Alemanha.

The Light Surgeons. 2007. *True Fictions: New Adventures in Folklore*. Reino Unido, e EUA.