
O Cinema Como Banco de Dados Para a Interface Vídeo-Ensaio¹

Luiz Gustavo Vilela TEIXEIRA²
Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, Paraná

Resumo

Na qualidade de fenômeno relativamente recente, posto que decorrente da popularização do acesso às tecnologias de edição e manipulação de imagens, o vídeo-ensaio ainda oferece alguns desafios de análise. Uma possibilidade, levantada neste artigo, está em usar o banco de dados, formulação do filósofo Lev Manovich (2015), como lente de análise. Depois de apresentar conceitualmente tanto o vídeo-ensaio, através de pensadores como Arlindo Machado (2006), Phillip Dubois (2018), Timothy Corrigan (2015) e Catherine Grant (2014), e do conceito do banco de dados e alguns de seus desdobramentos, o artigo irá se debruçar sobre dois vídeo-ensaios diferentes sobre as especificidades na direção na obra de David Fincher.

Palavras-Chave: Cinema; Banco de dados; Vídeo-ensaio; Lev Manovich

Introdução

O *Banco de Dados*, provocativo ensaio de Lev Manovich (2015) sobre como repensar a relação entre mundo e as imagens do cinema através do conceito do banco de dados computacional, quinto capítulo de seu *The Language of New Media*³, está no cerne deste artigo. Procuo, aqui, partir da pesquisa do pensador para refletir sobre o tema central de minhas reflexões recentes: o vídeo-ensaio.

Produto francamente crítico da era da internet, o vídeo-ensaio pode ser pensado como uma rearticulação de imagens de modo a extrair delas uma forma de pensamento, posto que, através desta mesma rearticulação, estas imagens são capazes de apresentar camadas que estavam latentes ou pouco evidentes em si mesmas. É, então, reflexão crítica desenvolvida em imagens do audiovisual a partir das próprias imagens do audiovisual. O termo “metacrítica”, talvez ajude a compreender o fenômeno.

Até agora, em meu trabalho, parti da própria classificação nominal destes produtos – vídeo-ensaios – popularizada pela mídia cultural anglófona. Ambos os

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando em Comunicação e Linguagens (UTP) com taxa PROSUP/CAPES. Mestre em Comunicação e Linguagens (UTP). Crítico de Cinema e Jornalista formado na PUC-MG (2006). Professor do curso de Comunicação Social – Jornalismo da FATEC-PR, e-mail: luizgvt@gmail.com.

³ O capítulo foi traduzido e publicado pela Revista Eco Pós em 2015, como aponta a bibliografia.

termos, como veremos mais detalhadamente adiante, convergem para a noção de “pensamento”, uma ideia articulada e viva, portanto.

Os resultados preliminares desta investigação geraram algumas considerações que são centrais para a compreensão de como estes produtos em audiovisual se apresentam ao mundo. Como, por exemplo, o uso da reedição e recontextualização (remixagem, preferiria o próprio Manovich) de filmes já acabados, cristalizados em uma obra fechada, como índice último de seu processo de produção, é capaz de revelar noções de autoria e controle narrativo, reforçando as provocações dos “jovens turcos” franceses da *Cahiers du Cinema* à época da militância pela Política dos Autores (ARAÚJO; TEIXEIRA, 2020).

Neste artigo, porém, proponho uma nova abordagem a partir de Manovich e sua compreensão da relação entre cinema e mundo. O mundo, afinal, é o lugar onde o cinema reside em potência. Então, é possível usar a ideia de banco de dados e algoritmo, que se opõem e se complementam, organizando e ordenando a realidade, como princípios norteadores. A partir daí, dar um passo adiante, transpondo essa mesma dinâmica para a relação entre cinema e vídeo-ensaio, abordagem que me parece bastante profícua para compreender os efeitos de sentido do trânsito semiótico entre os dois.

Antes disso, no entanto, cabe revisar conceitualmente tanto o vídeo-ensaio quanto as ideias de Manovich.

Vídeo-Ensaio

É difícil precisar quando e onde o termo vídeo-ensaio⁴ começou a ser usado para discutir estes filmetes que se dedicavam a dissecar algum aspecto específico da construção audiovisual. A expressão, porém, já se tornou hegemônica e mesmo autores que buscavam uma definição mais exata – como o *videographic essay* de Catherine Grant (2014), que reclamava uma apropriada noção de escritura e, portanto, autoria ao incluir a ideia de “graphic” – já abandonaram as empreitadas e foram obrigados, dada a popularização, a se conformar com o, penso, simples e elegante vídeo-ensaio.

É importante ressaltar, porém, que hoje já se nota uma certa extrapolação da expressão. Se em meus estudos eu reflito sobre o vídeo-ensaio como obras em

⁴*Vídeo essay*, no original utilizado pelos veículos da mídia anglófona voltados para entretenimento e cobertura do mercado audiovisual.

audiovisual que usarão a reedição e recontextualização de outras obras de audiovisual para a criação de um novo discurso, outras acepções mais livres podem ser encontradas. É comum ver produtores de conteúdo para plataformas como YouTube e Vimeo usarem a expressão vídeo-ensaio para descrever suas publicações, mesmo sendo essencialmente uma filmagem da própria pessoa discutindo algum tema⁵. Estes trabalhos se aproximam mais de textos ensaísticos –inclusive, nos termos de Adorno (2003) para ensaio –, que usam o suporte do vídeo do que vídeo-ensaios nos termos em que eu proponho a reflexão.

Há vantagens em utilizar a expressão, contudo. Como adiantei no trecho introdutório deste texto, as duas palavras, vídeo e ensaio, convergem conceitualmente para a mesma formulação: pensamento. Para Phillippe Dubois (2018), a noção de pensamento resolve alguns dos problemas inerentes à imagem magnética (e posteriormente digital) do vídeo. De acordo com o autor, “no momento em que se tentava apreendê-lo ou construí-lo, o vídeo escapava por entre os dedos, como a areia, o vento ou a água” (DUBOIS, 2018, s/p), gerando um desafio de definição ou aplicação. Parte da complicação está na diferença entre cinema e vídeo, como nos lembra Arlindo Machado:

(O) cinema consiste basicamente numa projeção de fotogramas fixos, diferentes uns dos outros e separados entre si por intervalos vazios em que a tela fica negra. O tempo (e, por consequência, o movimento) ocorre justamente nesse intervalo entre um fotograma e outro, nessa brecha em que a tela está vazia e onde, a rigor, não há imagem alguma. (MACHADO, 2011, p. 101)

O cinema, por se constituir a partir da ilusão de movimento construído através da sucessão de imagens estáticas da película (efeito *phi*), não comporta– ou comporta muito pouco – do tempo em suas imagens, reflete o pesquisador brasileiro. A ausência do tempo combinada com o movimento “falso” marcaria a diferença central do cinema diante da imagem eletrônica, do vídeo portanto, que, por sua vez:

(...) é sempre e necessariamente uma anamorfose cronotópica, pois ela é constituída de linhas que representam, cada uma delas, um diferente intervalo de tempo (...) aquilo que se inscreve no próprio desenrolar das linhas de varredura e na sua superposição no quadro” (MACHADO, 2011, p. 114 - 115).

⁵Exemplos interessantes são os canais do YouTube *Philosophy Tube*, *ContraPoints* ou *Thought Slime*.

O vídeo, então, absorve o tempo na constituição de sua imagem. Uma forma de visualizar esse efeito, ao menos para aqueles entre nós que temos idade para ter convivido com os videocassetes, é o que acontecia quando dávamos pausa em um filme em VHS, gravado em fita magnética. O que víamos é um borrão, algo mais próximo de uma pintura cubista, que se dedicava a pintar o movimento – semelhante ao notório “Nu Descendo a Escada Nº 2”, de Marcel Duchamp – e não uma fotografia, como é o fotograma do cinema. É evidente que, com a síntese digital, a partir da popularização dos DVDs em diante, cada pausa se assemelha a uma fotografia estática.

Se, por um lado, apesar de resultados semelhantes, posto que ambos apresentam representações audiovisuais da realidade aprendida por um aparato técnico, vídeo e cinema são radicalmente diferentes pela maneira como cada um irá tratar a inscrição temporal em seus modos constitutivos, segue o desafio de como interrogar a imagem eletrônica. A solução, então, é “considerá-lo como um pensamento, um modo de pensar. Um estado, não um objeto. O vídeo como um estado-imagem, como forma que pensa (e que pensa não tanto o mundo quanto as imagens do mundo e os dispositivos que as acompanham)” (DUBOIS, 2018: s/p).

Claro, Dubois está partindo do vídeo a partir das experiências de artistas como Nam June Paik para então mergulhar no trabalho de Jean-Luc Godard com o aparato de captação e manipulação eletrônica da imagem. É, afinal, o nome do livro. Mais especificamente, o foco do pesquisador francês é no projeto *Histoire(s) du Cinéma*, em que o cineasta (ou videasta, como defendem alguns autores puristas) usa o cinema para discutir não apenas sua relação pessoal com a história do audiovisual como também questões como ideologia, capitalismo e estética. O vídeo é o meio pelo qual essas imagens são reorganizadas e, ao serem desnaturalizadas, forçadas a pensar.

É curioso pensar como em *Histoires(s) du Cinéma* Godard se coloca como um ensaísta também, tomando o ensaio como a fricção entre um “eu” e o “mundo” (CORRIGAN, 2015), gerando um processo de reflexão. A escrita, como em Michel de Montaigne ou James Baldwin, ou o cinema, como em Chris Marker, Orson Welles ou o já citado Godard, são usados como meio de expressão pelo qual estas figuras interrogam sua posição no mundo. Dessa forma, os filmes-ensaio podem ser considerados como “um teste da subjetividade expressiva por meio de encontros experienciais em uma

arena pública, cujo produto se torna afiguração do pensar ou pensamento como um discurso cinematográfico e uma resposta do espectador” (CORRIGAN, 2015, p. 33).

Assim, uma característica central do filme-ensaio como um gesto eminentemente autoral, já que a voz do “filmensaísta” precisa necessariamente aparecer, buscando interrogar as relações entre ele, o autor, e o mundo-objeto que será filmado, ou ainda as relações entre a construção das imagens e o próprio espectador.

O pensamento ensaístico, assim, torna-se uma refeitura conceitual, figural, fenomenológica e representacional de um eu enquanto ele encontra, testa e experimenta alguma versão do real como “outro lugar” público. O pensamento ensaístico se torna a exteriorização da expressão pessoal, determinada e circunscrita por um tipo, qualidade e número sempre variáveis de contextos materiais em que pensar é multiplicar eus. Obtendo um híbrido específico do laço da identificação ou da atividade da cognição, os filmes-ensaio pedem aos espectadores que *experimentem* o mundo no sentido intelectual e fenomenológico pleno dessa palavra como o encontro mediado do pensar o mundo, como um mundo experimentado por meio de uma mente pensante. (CORRIGAN, 2015, p. 39-40)

Se o ensaio é a expressão de uma forma de pensamento e o vídeo é uma forma que pensa, podemos considerar o vídeo-ensaio como a consequência natural da existência dos dois em um mundo em que o acesso a filmes e a ferramentas (softwares) de edição foram popularizados. Não era preciso ser Godard – ou Martin Scorsese, ou Mark Cousins, dois outros diretores com grandes obras de cunho reflexivo sobre o próprio cinema –, com acesso a ferramentas de edição e o orçamento de uma produtora de tv francesa, para conseguir usar as imagens para pensar, para se colocar em fricção com o cinema. É assim que nascem projetos como o *Nerdwriter* ou o *Every Frame a Painting*, ambos canais do YouTube que se dedicam a dissecar obras do audiovisual ou gestos autorais de determinados diretores.

É preciso cuidado, porém, antes de tipificar um fenômeno tão evidentemente complexo. Reduzir o vídeo-ensaio a simples crítica em audiovisual, ou na transposição de reflexões acadêmicas para o suporte audiovisual, pode ser enganoso, como nos lembra Catherine Grant:

De fato, o formato do vídeo-ensaio pode inspirar um trabalho convincente não apenas por que, através de suas possibilidades para citação audiovisual direta, pode ampliar os tipos de pesquisa explicatória que sempre foi feita nos filmes, mas também precisamente por seu potencial para abordagens críticas

mais “poéticas”, criativas e performáticas para a pesquisa de imagens em movimento. (GRANT, 2014, p. 49. Tradução nossa⁶)

A própria Grant, mais adiante neste artigo, fala sobre como é preciso ter algum cuidado com essas afirmações sobre o vídeo-ensaio para não recair no problemático e já muito problematizado discurso da especificidade da mídia. Não é meu intuito com este texto seguir por esta abordagem, mas sim tatear por uma forma de refletir sobre como o vídeo-ensaio se articula em relação ao cinema. Para isso, vamos às ideias de Manovich.

Cinema como banco de dados

A proposição de Manovich parte da forma como organizamos o mundo. Segundo o autor, o cinema e o romance, as grandes mídias modernas, privilegiam a narrativa como forma expressão e estruturação da realidade. O mundo contém o cinema em potência. As imagens estão disponíveis para serem apreendidas pelo aparato cinematográfico e serem organizadas em forma de narrativa. A partir do momento em que o computador e as mídias digitais se popularizaram, permitiram também a emergência de um novo paradigma expressivo: o banco de dados.

O banco de dados é um sistema de organização baseado na ausência de ordem ou hierarquia, “são coleções de itens individuais, em que cada item possui a mesma importância que qualquer outro” (MANOVICH, 2015, pg. 8). Diferente da narrativa, em que há privilégio de determinados elementos sobre outros, posto que os eventos e imagens tendem a progredir em uma sucessão essencialmente linear e lógica, o banco de dados irá operar em blocos desordenados em um espaço imaginário.

Diante do início da argumentação de Manovich, é tentador achar que o banco de dados substituiu a narrativa nas formas de expressão midiáticas. Um exame rápido de produtos de mídia logo prova que a narrativa segue bastante dominante. O próprio autor reflete:

(O) mundo nos aparece como uma infinita e desestruturada coleção de imagens, textos e outros arquivos de dados, é apropriado que sejamos movidos a modelá-lo como um banco de dados. Mas também é apropriado

⁶“Indeed, the video essay format can inspire compelling work not only because, with its possibilities for direct audiovisual quotation, it can enhance the kinds of explanatory research that have always been carried out on films, but also precisely because of its potential for more “poetic”, creative and performative critical approaches to moving image research”

que queiramos desenvolver uma poética, uma estética e uma ética do banco de dados. (MANOVICH, 2015, p. 8)

É possível pensar que o mundo, a “realidade”, é um grande banco de dados, posto que é esta “infinita e desestruturada coleção de imagens, textos e outros arquivos” uma coleção total de acontecimentos, imagens, matéria e tempo que está disponível para ser ordenado através de formas narrativas, como a literatura e o cinema. Organizar o mundo, sob a ótica da proposição de Manovich, implica em definir uma formulação algorítmica. Afinal, “qualquer processo ou tarefa é reduzido a um algoritmo, uma sequência final de operações simples que um computador pode executar para alcançar uma tarefa dada” (MANOVICH, 2015, p. 11). Isso não quer dizer que toda narrativa seja uma formulação algorítmica:

Como forma cultural, o banco de dados representa o mundo como uma lista de itens e recusa-se a ordenar essa lista. Em contraste, uma narrativa cria uma trajetória de causa e efeito de itens (eventos) aparentemente desordenados. Portanto, banco de dados e narrativa são inimigos naturais. Competindo pelo mesmo território da cultura humana, cada um clama direito exclusivo de encontrar sentido no mundo. (MANOVICH, 2015, p. 13)

Apesar de inimigos, como o próprio Manovich reconhece, narrativa e banco de dados seguem criando híbridos, como as enciclopédias, que estão ordenadas, mas se propõem a documentar o mundo através de uma coleção de verbetes. Isso é diferente de dizer que todo o processo de significação só seja possível através da narrativa, como nos lembra Walter Benjamin (*apud* ALMEIDA, 2018) ao falar sobre a ideia de coleção que “é, para o autor, um ato quase mágico, uma vez que retira um objeto de suas funções utilitárias e lhe confere outro caráter, que se estabelece no contato com os demais objetos da coleção” (ALMEIDA, 2018, p. 74). Não por acaso, este é um fenômeno caro à estrutura central do vídeo ensaio.

Essa possibilidade, inclusive, foi antecipada pelo próprio Manovich em entrevista para a revista Galáxia:

Eu penso que trabalhar simplesmente com uma ampla margem de dados seria em si uma iniciativa para descobertas interessantes. Questões inquietantes poderiam emergir imediatamente: que dados inserir no banco de dados, como classificá-los, como distribuí-los? O simples fato de tomar uma estrutura e funcionalidade de um banco de dados comercial e completá-lo com um conteúdo diferente poderia gerar algo novo. (2002, p. 173)

O autor está pensando aqui em termos mais gerais, mas ao retornar ao cinema como exemplo da tensão entre banco de dados e narrativa fica evidente que é difícil haver expressões puras destes dois polos opostos. Há, ao contrário, um intenso trânsito entre ambos, banco de dados e narrativa, o que fica explícito quando pensamos no processo de produção cinematográfico através do pensamento de Manovich.

Podemos pensar em todo o material acumulado durante a filmagem como formação de um banco de dados, especialmente porque o plano de filmagem, geralmente, não segue a narrativa do filme, mas é determinado pela logística de produção. Durante a montagem, o editor constrói uma narrativa fílmica a partir de seu banco de dados, criando uma trajetória única pelo espaço conceitual de todos os filmes possíveis que poderiam ser ali construídos. Nessa perspectiva, todo cineasta engaja-se no problema da narrativa-banco de dados em todo filme, apesar de apenas poucos o terem feito de forma consciente. (MANOVICH, 2015, p. 21).

Logo, bancos de dados são capazes de criar outros bancos de dados. Neste caso, o mundo, grande banco de dados total, gera uma nova coleção de informação bruta descrita por Manovich como “todo o material acumulado durante a filmagem”. Afinal, “ao competir para dar sentido ao mundo, o banco de dados e a narrativa produzem híbridos sem fim. É difícil encontrar uma enciclopédia pura, sem haver nela quaisquer traços de narrativa ou vice-versa” (MANOVICH, 2015, p. 19).

Apresentados dois dos conceitos fundantes do pensamento de Manovich para a reflexão sobre o vídeo ensaio, banco de dados e algoritmo, resta o terceiro, a interface. Como este é um termo que está próximo de ter seus sentidos esvaziados diante de um mundo tomado por interfaces computacionais, recorro à definição já clássica de Steven Johnson (2001):

Em seu sentido mais simples, a palavra se refere a softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação *semântica*, caracterizada por significado e expressão, não por força física. (p. 17)

Johnson demonstra assim como, por exemplo, o gesto de selecionar um arquivo com o mouse em uma pasta e arrastá-lo para outra esconde todas as linhas de código que envolveriam este processo. A interface, então, é uma metáfora útil para que mesmo aqueles que não dominam a linguagem da computação consigam lidar com os sistemas de dados de forma intuitiva – pense no bebê que consegue usar um celular smartphone

mesmo antes de balbuciar as primeiras palavras. O pensamento de Manovich é convergente com essa definição.

Alguns objetos de mídia seguem explicitamente uma lógica de bancos de dados em sua estrutura enquanto outros, não; mas sob a superfície, praticamente todos eles são bancos de dados. Em geral, criar um trabalho nas novas mídias pode ser entendido como a construção de uma interface para um banco de dados. No caso mais simples, a interface simplesmente fornece acesso ao banco de dados implícito. (2015, p. 13)

O exemplo do autor para ilustrar o caso mais simples é um sistema de busca que irá literalmente fornecer acesso aos dados presentes no banco. Ao se fazer uma busca, cria-se uma ordem. O Google, por exemplo, pode ser pensado como a interface que, através de um algoritmo, ordena o banco de dados que é, a rigor, toda a internet comercial.

Voltemos ao cinema. Se o conjunto de imagens captadas durante a produção de um filme cria um banco de dados, o diretor/editor irá usar uma interface – na figura de um software de edição – para selecionar e ordenar algorítmicamente as cenas que irão compor a narrativa. A questão é que, para o vídeo ensaio, todo o corpo de filmes lançados no mundo se torna um grande banco de dados de imagens em movimento que, através do uso interface novamente, podem gerar novas narrativas e assim sucessivamente, como veremos a seguir.

Vídeo, Ensaio, Fincher

Eu penso que trabalhar simplesmente com uma ampla margem de dados seria em si uma iniciativa para descobertas interessantes. Questões inquietantes poderiam emergir imediatamente: que dados inserir no banco de dados, como classificá-los, como distribuí-los? O simples fato de tomar uma estrutura e funcionalidade de um banco de dados comercial e completá-lo com um conteúdo diferente poderia gerar algo novo. (MANOVICH, 2002, p. 173)

Quando escreve sobre a remixagem, Manovich está pensando a partir dos artistas de vanguarda, de forma não muito diferente das obras do vídeo analisadas por Dubois que lhe servirão para repensar o trabalho de Godard. Diante de um trabalho como o de Steve Mamber, que transforma cenários em 2D de filmes em um ambiente virtual em 3D navegável, a simples reedição que possibilita a existência do vídeo ensaio parece prosaica. E talvez seja, mas é uma das formas que o encontro entre o software e a cultura se manifestaram de forma orgânica.

Um mesmo banco de dados permite virtualmente infinitas formas de seleção e recombinação. Quanto maior e mais complexa a quantidade de dados disposta, maiores e mais complexas as possibilidades de extração de novas relações de sentido pela remixagem. Isso quer dizer que, do ponto de vista meramente quantitativo, a obra do prolífico diretor japonês Takashi Miike, com 105 entradas no IMDB enquanto escrevo este artigo, é potencialmente mais rica para ser recombinação e rearticulada do que os dois longas de Shane Carruth. Sem detrimento para o segundo.

Assim, me parece natural que diretores com marcas autorais distintivas e um corpo de obra extenso receberão o escrutínio pela via dos vídeos ensaios. O que nos leva a dois trabalhos que irão se debruçar sobre os filmes de David Fincher, cujo estilo, absolutamente transparente, nos termos de Ismail Xavier (2005), e, ao mesmo tempo, distintivo, parece ser o ideal para a reflexão proposta pelo vídeo ensaio. São eles: *David Fincher – And the Other Way is Wrong*, de 2014, publicado no canal *Every Frame a Painting*, e *How David Fincher Hijacks Your Eyes*, de 2017, publicado no canal *Nerdwriter*.

É muito interessante como dois videoensaiistas diferentes irão partir do mesmo banco de dados, o corpo de obra de David Fincher, para discutir aspectos radicalmente diferentes da *mise-en-scène* do diretor. Importante, para fins desta discussão, inclusive não apenas retomar o conceito de *mise-en-scène*, como também apontar como ele converge para a noção de “pensamento” que norteia tanto o vídeo quanto o ensaio:

A *mise-en-scène* aí defendida é um pensamento em ação, a encarnação de uma ideia, a organização de e a disposição de um mundo para o espectador. Acima de tudo, trata-se de uma arte de colocar os corpos em relação no espaço e de evidenciar a presença do homem no mundo ao registrá-lo em meio a ações, cenários e objetos que dão consistência e sensação de realidade à sua vida. (OLIVEIRA JR., 2013, p. 8)

Partindo então da *mise-en-scène* como a organização rígida de corpos e objetos diante da câmera (OLIVEIRA JR., 2013), temos duas visões complementares de como ela se articula na obra de Fincher. Ou, a rigor, dois exemplos de como Fincher pensa através de imagens. E, ao mesmo tempo, dois exemplos de como as imagens de Fincher pensam a si mesmas.

No primeiro, do *Every Frame a Painting*, temos um estudo sobre como a atenção aos detalhes de Fincher faz toda a diferença em como ele conta uma história, especialmente em cenas menos chamativas. É uma reflexão sobre como o diretor usa a

composição de cena para contar a história. Tony Zhou, o editor por trás do canal⁷, está mais interessado nas cenas banais deste conjunto de filmes do que nas grandes e trabalhosas sequências – como o elaborado plano sequência de *Quarto do Pânico* (2002) que aparece ilustrando o início do vídeo.

Somos apresentados a diversos momentos da obra de Fincher, até que o vídeo finalmente se encerra com uma análise mais detalhada de duas cenas de diálogo envolvendo três personagens de *Seven: os sete crimes capitais* (1995). Zhou usa as ferramentas do vídeo para fazer a cena avançar, retroceder, pausar e ser repetida – pensar, portanto – para que o espectador acompanhe sua argumentação: Fincher é um mestre em contar a história através das imagens, mesmo que (e talvez principalmente quando) seus filmes abusem de diálogos expositivos.

O vídeo-ensaio de Evan Puschak, do Nerdwriter, talvez seja mais ambicioso na forma, posto que tenta ele próprio recriar sequências ao estilo de Fincher, e menos no escopo, já que se atem apenas em um detalhe da *mise-en-scène* do diretor. O foco está em como a câmera acompanha o movimento dos corpos em cena, emulando em partes a forma como um espectador experienciaria estar presente e ver como aqueles acontecimentos se desenrolam. Daí o título, “como Fincher sequestra seus olhos”.

O segredo, argumenta Puschak, está em pequenas movimentações da câmera, que existem em perfeita consonância com o delicado movimento dos corpos e objetos. É diferente da forma dialógica com que um Robert Bresson (em que o balé dos corpos e movimentos é acompanhado pela câmera em reação) ou mesmo um Kenji Mizoguchi (corpos reagem à câmera que, por sua vez, reage aos corpos em constante reajuste). Fincher não dá margem para o imprevisto e estabelece uma dinâmica tão coreografada que chega a parecer causal.

Cada um dos vídeos-ensaios parte do mesmo banco de dados, a obra de Fincher, tanto longas quanto episódios de séries para televisão, e daí em diante se dedica a aplicar um raciocínio algorítmico: selecionar as cenas que melhor representam e apresentam o argumento de cada um dos videoensaiistas. O interessante é notar como, em seus contextos originais, os detalhes de composição e movimento de câmera desaparecem, privilegiando a narrativa fílmica. Ao serem tiradas de contexto e

⁷ Junto de Taylor Ramos, não creditada neste vídeo.

reorganizadas (remixadas, portanto), elas deixam de integrar um todo narrativo e exprimem algo de sua própria tessitura, se tornando um objeto de metamídia:

Um objeto metamídia contém ao mesmo tempo linguagem e metalinguagem - tanto a estrutura da mídia original (um filme, um espaço arquitetônico, uma trilha sonora) quanto as ferramentas do software que permitem ao usuário gerar descrições dessa estrutura e mudar essa estrutura. (MANOVICH, 2004, p. 137)

Nos termos de Manovich, o gesto do videoensaísta estaria em transformar um objeto de mídia em um objeto de metamídia, revelando suas características constituintes e mecanismos internos. E, evidentemente, ao apontar para o banco de dados implícito, em um sentido bastante fugidio e mais metafórico do que prático, o vídeo-ensaio também se opera como uma espécie de interface, permitindo acesso ao corpo de obra do diretor.

Conclusão

A intenção deste artigo foi a de seguir explorando ferramentas conceituais que permitam refletir sobre o vídeo-ensaio não apenas enquanto fenômeno midiático, mas também e principalmente através de suas estruturas constituintes. O banco de dados, proposto por Manovich, atende satisfatoriamente este critério ao permitir pensar na obra de um diretor como um conjunto não hierarquizado e não ordenado, disponível para o escrutínio de ferramentas de edição de vídeo.

Os dois vídeos-ensaios que foram usados para exemplificar a dinâmica entre cinema e banco de dados, *David Fincher – And the Other Way is Wrong* e *How David Fincher Hijacks Your Eyes*, são reflexões críticas sobre o trabalho do diretor. Não é a única possibilidade deste novo gênero. Pelo contrário. Ambos, todavia, foram úteis ao partir do mesmo banco de dados e se articularem em diferentes discursos, ainda que complementares, sobre a obra de Fincher, seus maneirismos e obsessões estéticas.

O próximo passo da pesquisa envolverá desenhar uma ponte entre as ideias de Walter Benjamin para coleção e as de Manovich, um trânsito que parece promissor como forma de refletir sobre o vídeo-ensaio.

Referências

ADORNO, Theodor W. O ensaio como forma (p. 15-45). In: Adorno, W.T, **Notas de Literatura I**. Tradução Jorge de Almeida, Ed. 34, Coleção espírito crítico, 2003.

ALMEIDA, Gabriela. **O ensaio fílmico ou o cinema à deriva**. São Paulo: Alameda, 2018.

ARAÚJO, Denize; TEIXEIRA, Luiz Gustavo Vilela. Estilo e autoria no Vídeo-Ensaio: um voo rasante sobre o canal Every Frame a Painting. **Revista Parágrafo**. v. 7, n. 1, 2020.

CORRIGAN, Timothy. **O filme-ensaio**: Desde Montaigne e depois de Marker. Campinas: Papirus Editora, 2015.

GRANT, Catherine. The Shudder of a Cinephiliac Idea? Videographic Film Studies Practice as Material Thinking, **Revista Aniki**, v.1, n1 (2014). Acesso em <http://aim.org.pt/ojs/index.php/revista/article/view/59>

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Video, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2018.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

MACHADO, Arlindo. O Filme-Ensaio. In. **Intermédias**, 5/6, 2006. Acesso em: http://www.intermedias.com/txt/ed56/Cinema_O%20filme-ensaio_Arlindo%20Machado2.pdf

_____. Anamorfozes cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. In. PARENTE, André (org.). **Imagem Máquina**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MANOVICH, Lev. O Banco de Dados. **Revista Eco Pós**. Tradução Camila Vieira. V. 18. N1, 2015.

_____. Banco de dados como gênero das novas mídias - As formulações de Lev Manovich. **Galáxia**, n. 3, 2002.

_____. A visualização de dados como uma nova abstração anti-sublime. **Arte & Ensaios** 11, 2004.

OLIVEIRA JR., L. C. G. **A miseenscène no cinema: Do clássico ao cinema de fluxo**. 1. ed. Campinas: Papirus, 2013.

PUSCSAK, Evan. **Nerdwriter**. (2020). Disponível em <https://www.youtube.com/user/Nerdwriter1>

RAMOS, Taylor.; Zhou, Tony. **Every Frame a Painting**. (2019). Disponível em <https://www.youtube.com/user/everyframeapainting/featured>.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade de a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2005.