



**UNICAMP**

**RODRIGO CORRÊA GONTIJO**

**LIVE CINEMA  
PRÁTICAS EXPANDIDAS DO CINEMA EXPERIMENTAL**

**CAMPINAS**

**2013**





**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
INSTITUTO DE ARTES**

**RODRIGO CORRÊA GONTIJO**

**LIVE CINEMA  
PRÁTICAS EXPANDIDAS DO CINEMA EXPERIMENTAL**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Instituto de Artes, da Universidade Estadual de Campinas, para obtenção do Título de Mestre em Multimeios.

**ORIENTADOR: PROF. DR. FRANCISCO ELINALDO TEIXEIRA**

Este exemplar corresponde à versão final da dissertação de mestrado defendida pelo aluno Rodrigo Corrêa Gontijo e orientada pelo Prof. Dr. Francisco Elinaldo Teixeira

---

**CAMPINAS**

**2013**

Ficha catalográfica  
Universidade Estadual de Campinas  
Biblioteca do Instituto de Artes  
Eliane do Nascimento Chagas Mateus - CRB 8/1350

Gontijo, Rodrigo Corrêa, 1974-  
G589L Live Cinema - práticas expandidas do cinema experimental / Rodrigo Corrêa  
Gontijo. – Campinas, SP : [s.n.], 2013.

Orientador: Francisco Elinaldo Teixeira.  
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de  
Artes.

1. Cinema experimental. 2. Performance. I. Teixeira, Francisco Elinaldo, 1954-.  
II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

**Título em outro idioma:** Live Cinema - expanded practices of experimental cinema

**Palavras-chave em inglês:**

Experimental cinema

Performance

**Área de concentração:** Multimeios

**Titulação:** Mestre em Multimeios

**Banca examinadora:**

Francisco Elinaldo Teixeira [Orientador]

Hermes Renato Hildebrand

Marcus Vinicius Fainer Bastos

**Data de defesa:** 30-08-2013

**Programa de Pós-Graduação:** Multimeios

**Instituto de Artes**  
**Comissão de Pós-Graduação**

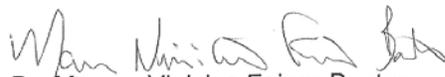
Defesa de Dissertação de Mestrado em Multimeios, apresentada pelo  
Mestrando Rodrigo Corrêa Gontijo - RA 107700 como parte dos requisitos  
para a obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:



Prof. Dr. Francisco Elinaldo Teixeira  
Presidente



Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand  
Titular



Prof. Dr. Marcus Vinicius Fainer Bastos  
Titular



## RESUMO

Com mais de dez anos de existência, as performances de Live Cinema apontam para diversos caminhos com o surgimento de novas ideias e experimentações que foram impulsionadas pelo resgate de propostas desenvolvidas ao longo da história do audiovisual. A primeira parte desta pesquisa propõe um retorno às origens do cinema para mapear as produções que se aproximaram do campo de outras artes e desenvolveram narrativas desviantes, herdadas pelo Live Cinema. A segunda parte realiza um levantamento das características das manipulações de imagem em tempo real. Partindo de um foco nos processos fílmicos, aponta os traços recorrentes e padrões repetitivos que procedem de genealogias distintas, oriundas de pensamentos anteriormente experimentados nos campos das artes visuais, artes performáticas, cinema experimental, música e redes telemáticas que, ao se juntar com o Live Cinema, geraram três tendências: Cinema do Banco de Dados, Cinema em Circuito Fechado e Cinema Generativo.

**Palavras-chave:** Live Cinema; cinema ao vivo; performance audiovisual; VJ; cinema expandido; cinema experimental

## **ABSTRACT**

With over ten years of existence, the performances of Live Cinema indicate different ways with the emergence of new ideas and experiments that were driven by the recurrence of proposals developed over the history of audiovisual. The first part of this research returns to the origins of cinema to bring up the productions that approached to the field of arts, and developed different kinds of narratives, inherited by Live Cinema. The second part conducts a research about the characteristics of image manipulations in real time, and starting from a filmic focus on processes, points out the recurrent and repetitive patterns, that come from different genealogies, thoughts coming from previously experienced in the fields of visual arts, performing arts, experimental film, music and telematic networks. All of them, together with Live Cinema, developed three trends: Database Cinema, Close Circuit Cinema and Generative Cinema.

**Keywords:** Live Cinema; audiovisual performance; VJ; expanded cinema; experimental cinema.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO: uma nova formação no campo audiovisual.....</b>	<b>01</b>
--	-----------

<b>PARTE I – Arqueologias do Cinema: heranças visuais do Live Cinema.....</b>	<b>07</b>
---	-----------

### **1. Cinema Experimental**

1.1 Experimentações da imagem em movimento.....	11
1.2 O cinema nas vanguardas européias.....	13
1.3 Cinema Underground: 2ª vanguardas.....	17

### **2. Cinema Expandido**

2.1 Fuga da sala escura.....	25
2.2 O cinema em ato performático.....	31
2.3 Contracultura e cinema: a redescoberta do espaço.....	33
2.4 A expansão da imagem eletrônica.....	40
2.5 A novíssima geração do cinema expandido.....	45

### **3. VJ**

3.1 A imagem expandida na cultura do entretenimento.....	49
3.2 Do potencial criativo à evolução tecnológica.....	53
3.3 Expansão dos circuitos.....	56

### **4. Live Cinema**

4.1 Construção de uma nova cena.....	63
4.2 Definição do termo.....	65
4.3 O cinema da era dos softwares.....	67
4.4 Relacionando épocas.....	69

<b>PARTE II – Conceitos, Linguagens e Tendências.....</b>	<b>75</b>
---	-----------

### **5. Modos e Procedimentos**

5.1 Desenvolvimento de conceitos.....	79
5.2 Características observadas no Live Cinema.....	80
5.3 Três tendências do Live Cinema.....	82

### **6. Cinema do Banco de Dados**

6.1 A estética do banco de dados.....	87
6.2 Um breve rastro.....	90
6.3 Cineastas do banco de dados.....	92
6.4 Deslocamentos e novos significados.....	99
6.5 Experimentos audiovisuais: Cine Concertos.....	102

<b>7. Cinema em Circuito Fechado</b>	
7.1 Herdeiros do Fluxus.....	109
7.2 Luz, câmera, ação e montagem.....	112
7.3 Características textuais.....	114
7.4 1ª Dimensão estética: o discurso da câmera.....	116
7.5 2ª Dimensão estética: no instante da criação.....	118
7.6 3ª Dimensão estética: o tempo sobre o corpo.....	120
7.7 Diálogos entre tendências.....	122

<b>8. Cinema Generativo</b>	
8.1 Sinestesia e arte generativa.....	129
8.2 Inputs do sistema: sons.....	131
8.3 Inputs do sistema: movimentos.....	134
8.4 Inputs do sistema: dados.....	136
8.5 Cinema generativo no Brasil.....	139
8.6 Linguagens: o cinema-matéria contemporâneo.....	141
8.7 Origens: da música visual à arte computacional.....	143

<b>CONCLUSÃO: memórias e devires do Live Cinema</b>	
1ª Consideração - sobre terminologias e circuitos de exibição.....	151
2ª Consideração: sobre registros e preservação de trabalhos .....	153
3ª Consideração: novas possibilidades do Live Cinema.....	158
Consideração Final.....	161

<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>163</b>
--------------------------	------------

À Paula, companheira de todas as horas, com amor



## AGRADECIMENTOS

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) que através da bolsa de mestrado tornou possível esta pesquisa;

Ao Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP);

Ao meu orientador Francisco Elinaldo Teixeira, por acreditar neste trabalho;

Aos professores Hermes Renato Hildebrand e Ney Carrasco pelas importantes considerações durante a qualificação;

Ao Mario Ramiro, Marcus Bastos e Lúcio Agra pelas parcerias artísticas e trocas acerca do tema;

Ao Luiz Duva e Fernando Velazquez pelos compartilhamentos de artigos e textos;

Ao amigo Jorge Leite Jr. pelos valiosos comentários sobre classificações e terminologias;

Ao Rodrigo Barreto pelas conversas durante o trajeto Campinas – São Paulo;

À Karina Montenegro pelas informações sobre arte generativa e visualização de dados;

À Valeska Figueiredo pela revisão cuidadosa;

À minha família - Pedro, Solange, Diogo e Vó Iza – pelo incentivo e confiança.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

### PARTE I

<b>Figura 1</b> – Cão Andaluz (Luis Buñel e Salvador Dali, 1928) e Retorno à razão (Man Ray, 1923).....	14
<b>Figura 2</b> - O Diário de Glumov (Sergei Eisenstein, 1923) .....	15
<b>Figura 3</b> – Relache (dir. Francis Picabia) e Entreato (René Clair, 1924).....	16
<b>Figura 4</b> - Tramas da tarde (Maya Deren, 1943).....	18
<b>Figura 5</b> - Cat's Cradle (Stan Brakhage, 1959).....	20
<b>Figura 6</b> - Lost, Lost, Lost (Jonas Mekas, 1976).....	21
<b>Figura 7</b> - Dreamachine (Brion Gysin, 1962).....	26
<b>Figura 8</b> - Movie Drome (Stan Vanderbeek, 1963-65).....	28
<b>Figura 9</b> – Snow (Carolee Schneemann, 1967).....	32
<b>Figura 10</b> – Lanterna Mágica (autor desconhecido, século XVIII).....	34
<b>Figura 11</b> - Single Wing Turquoise Bird (1967).....	36
<b>Figura 12</b> - Exploding Plastic Inevitable (1966).....	37
<b>Figura 13</b> - Cosmococa 5 - Hendrix War (Hélio Oiticica; Neville D'Almeida 1973).....	38
<b>Figura 14</b> - Line Describing a Cone (Anthony McCall, 1973 e 2005).....	40
<b>Figura 15</b> – TV Bra for Living Sculpture (Nam June Paik, 1969).....	42
<b>Figura 16</b> – PIL (Public Image Ltd) no Ritz (1981).....	50
<b>Figura 17</b> - Cartazes do Peppermint Lounge (1982).....	51
<b>Figura 18</b> - Death Valley Days (Gorilla Tapes, 1984).....	58
<b>Figura 19</b> – ColdCut (1999).....	59
<b>Figura 20</b> - cartaz do Sandow Trocadero Vaudevilles e Kinetoscópio (final do séc.XIX).....	70

## PARTE II

<b>Figura 21</b> – Gráfico desenvolvido pelo autor que representa as tendências do Live Cinema (2013).....	84
<b>Figura 22</b> - O homem com uma câmera (Dziga Vertov, 1929).....	89
<b>Figura 23</b> - Sun in your head (Wolf Vostell, 1963).....	91
<b>Figura 24</b> - Cut-Up (William Burroughs, 1966).....	92
<b>Figura 25</b> –The Tulse Luper VJ Performance (Peter Greenaway, 2007).....	94
<b>Figura 26</b> - Latitude [31°10N/121°28E] (D-Fuse, 2007).....	95
<b>Figura 27</b> - DUST (Herman Kolgen, 2011).....	96
<b>Figura 28</b> - Storm (Luiz Duva, 2010).....	97
<b>Figura 29</b> - Ausências (Dudu Tsuda, Marcos Bastos e Karina Montenegro, 2009).....	98
<b>Figura 30</b> - Ressaca (Bruno Vianna, 2008).....	99
<b>Figura 31</b> - Desconstruindo Letícia Parente: Marca Registrada (Luiz Duva, 2003).....	101
<b>Figura 32</b> - Marginália 2 (Embolex, 2007).....	102
<b>Figura 33</b> - Imagens de S – Cine Concerto Vanguardas Soviéticas (Rodrigo Gontijo, Paulo Edson e Lucia Bismara, 2012).....	103
<b>Figura 34</b> - Partitura de Canto Ostinato (Simeon Ten Holt, 1976-1979).....	105
<b>Figura 35</b> - Et Cetera (Rodrigo Gontijo, Paulo Edson e Lucia Bismara, 2009).....	105
<b>Figura 36</b> - Micro-câmeras em Et Cetera.....	106
<b>Figura 37</b> - TV Buddha (Nam June Paik, 1974).....	110
<b>Figura 38</b> - Sky TV (Yoko Ono, 1966).....	111
<b>Figura 39</b> - Video Surveillance Piece (Public Room, Private Room) (Bruce Nauman, 1969-1970).....	111
<b>Figura 40</b> - área de trabalho dentro do plataforma Isadora.....	113
<b>Figura 41</b> - Festa de Família (Thomas Vinterberg, 1998).....	115
<b>Figura 42</b> –Eile (Yroyto, 2009).....	117
<b>Figura 43</b> –STEPmotion (Karina Ka, Gabriel Spinosa e Rodrigo Gontijo, 2011).....	118

<b>Figura 44</b> - The Robot (Kraftwerk, 1978).....	119
<b>Figura 45</b> - remixCidade (Mesa de Luz, 2011) e Umbra (Laborg, 2009).....	120
<b>Figura 46</b> –Kurokos (André Oliveira, Lali Krotzinski, Lúcio Agra, Mario Ramiro, Rodrigo Campos, Rodrigo Gontijo e Vanessa Lopes, 2011).....	122
<b>Figura 47</b> - Suspensão (Luiz Duva, 2006/2007) .....	123
<b>Figura 48</b> – sistema Trakitana (Raimo Benedetti).....	124
<b>Figura 49</b> –Squenze (Raimo Benedetti, 2010).....	125
<b>Figura 50</b> - It's Gonna Rain (Steve Reich, 1965).....	130
<b>Figura 51</b> – Test Pattern (Ryoji Ikeda, 2008).....	132
<b>Figura 52</b> - Ryuichi Sakamoto & Alva Noto (2012).....	134
<b>Figura 53</b> –Glow (Cia. Chunky Move, 2006).....	136
<b>Figura 54</b> - Live Wire (Natalie Jeremijenko, 1990).....	137
<b>Figura 55</b> - Arduíno e suas linhas de programação.....	138
<b>Figura 56</b> - Face Visualizer – instrument and copy (Daito Manabe, 2009).....	139
<b>Figura 57</b> - Pelas Fendas (Sandro Canavezzi, 2011).....	140
<b>Figura 58</b> - Mindscapes (Fernando Velázquez, 2011) .....	140
<b>Figura 59</b> - Celulóides pintados à mão (Stan Brakhage).....	142
<b>Figura 60</b> - Lichtspiel Opus 1 (Walter Ruttmann, 1921).....	144
<b>Figura 61</b> – Study n°5 - in jazz (Oskar Fischinger, 1931).....	145
<b>Figura 62</b> –Catalogue (John Whitney, 1961).....	147

## CONCLUSÃO

<b>Figura 63</b> – aplicativo VJAY (Algoriddim, 2012).....	159
<b>Figura 64</b> – aplicativo Thicket (Interval Studios, 2010).....	160



As tentações são muitas: a tentação dos lugares-comuns, das idéias artísticas dos outros...Mas basta voltar-se nessa direção e você está perdido. Por meio do cinema, é necessário situar os problemas mais complexos do mundo moderno no nível dos grandes problemas que, ao longo dos séculos, foram objetos da literatura, da música e da pintura. É preciso buscar, buscar sempre de novo o caminho, o veio ao longo do qual deve mover-se a arte do cinema.

Andrei Tarkovski



## INTRODUÇÃO

### uma nova formação no campo audiovisual

A edição ao vivo, desde que a conheci, me fascinou. A adrenalina amplifica os sentidos e a prática desenvolve prontidões, escutas, tempos e improvisos. Tudo isso permeado pelas interferências do acaso e da aleatoriedade onde o novo muitas vezes aparece, e o erro passa a fazer parte do trabalho e, em alguns casos, aponta caminhos que podem ser seguidos.

Tudo começou com edições de programas realizados por uma produtora onde eu trabalhava em 2003. Lá, atuava como assistente do editor de imagens, marcando as fitas e anotando os *timecodes* num debate editado ao vivo com 4 câmeras conectadas numa mesa de corte. Um dia, o caótico trânsito de São Paulo não permitiu que o editor chegasse a tempo. Subitamente, assumi o posto. Deu tudo certo, e por lá fiquei mais 9 vezes seguidas até o projeto acabar. Descobri a magia do instantâneo, do pensar sem pensar, da intuição, dos erros e acertos que se fazem através do inesperado.

Depois desta experiência, querendo mais do vídeo que se constrói no tempo presente, participei de um coletivo de VJs chamado *Supergas*. Juntos, fizemos diversas apresentações na noite paulistana. Em 2004, estreamos nosso trabalho na recém inaugurada casa noturna chamada Vegas, um dos redutos pioneiros da revitalização do baixo Augusta. Com a visibilidade de se apresentar numa casa noturna em que as filas para entrar iam até a outra esquina, surgiram outros convites para apresentarmos nossas projeções: do Heaven, reduto de *playboys*, à retomada da festa *Hells*, local de *outsiders*; shows de bandas iniciantes às festas de encerramento do São Paulo Fashion Week. Dois anos depois, a adrenalina deixou de ser a mesma e percebi que a noite serviu como um estudo para compreender na prática a linguagem de uma cena que ainda estava sendo construída.

No decorrer do curso de Multimeios da PUC-SP, onde fiz a minha graduação, dediquei meu foco de atenção aquilo que Phillippe Dubois (2004) chama dos modos predominantes do discurso do vídeo: o documental e o plástico. Na graduação desenvolvi

a pesquisa de iniciação científica *Linguagens e Narrativas da Videoarte* (eleita como melhor trabalho do Departamento de Artes da PUC-SP em 2003) e o trabalho de conclusão de curso *Imagem e Tempo – as possibilidades videográficas na construção de narrativas abertas em tempo real* (2005). Em paralelo, passei a atuar como documentarista com trabalhos produzidos para a TV Cultura, SESC TV e TV PUC, sendo alguns deles premiados no Festival de Gramado, bem como, contemplados com editais e prêmios estímulos. E parti também para o universo do Live Cinema.

Ainda em 2004, fui convidado a participar de um projeto de dança contemporânea, o Núcleo Artérias, que buscava o diálogo entre corpo, imagens e sons. Neste momento, resolvi trazer a experiência, ainda que intuitivamente, do VJing à cena performática. Atuando como performer e videoartista, coloquei o vídeo em cena e funcionou. Esta mídia eletrônica transformou-se em mais um integrante, um inter-ator, propondo e respondendo estímulos. Vieram as respostas positivas do meio: *O Porque nunca me tornei um dançarino* recebeu o APCA (Associação Paulista dos Críticos de Arte) de pesquisa de linguagem (2005), e o *Ruído 5.1* o Rumos Dança do Itaú Cultural (2006) e o Prêmio Klauss Vianna (2006). Com a visibilidade dos prêmios surgiram os convites para trabalhar com outros grupos e performers da cena contemporânea. Por não saber fazer diferente, acabei por criar algo pioneiro na área, como observa a pesquisadora em dança contemporânea e novas mídias Maíra Spanghero em seu artigo “A dança na cultura digital”, publicado em 2005 no site idanca.net:

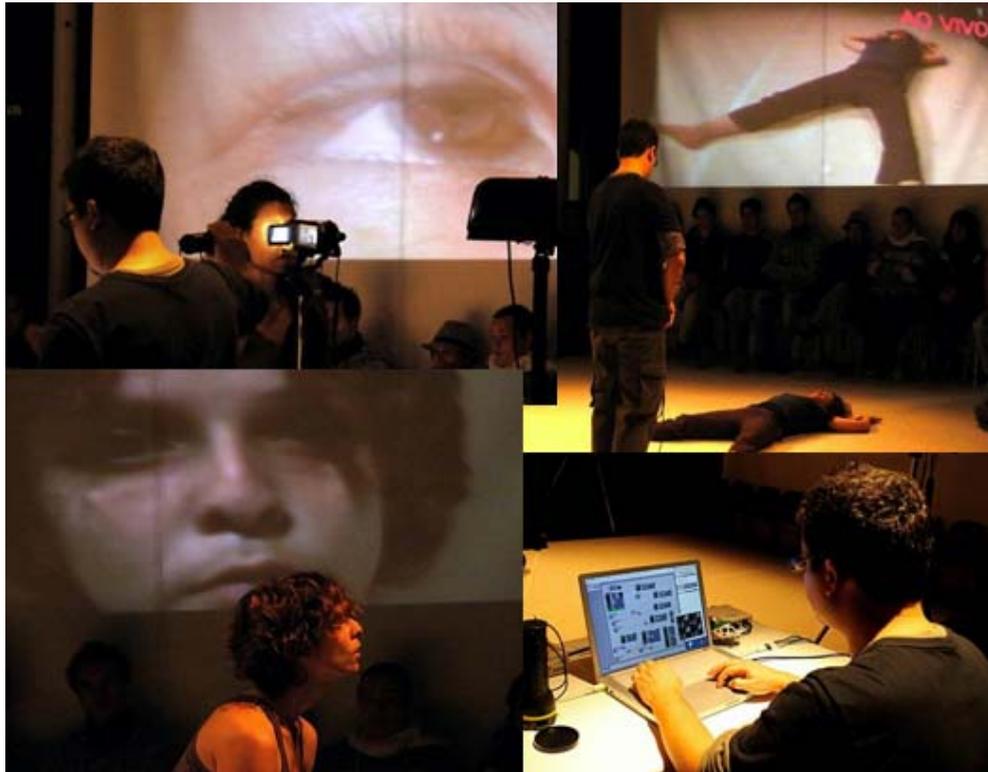
O espetáculo *Por que nunca me tornei um/a dançarino/a*, do Núcleo Artérias (SP), coordenado por Adriana Grechi, transportou a experiência dos VJs de manipulação de imagens em tempo real, para dentro do espetáculo, através das mãos do videoartista Rodrigo Gontijo. Esta proposta pode ser considerada uma evolução das primeiras videodanças, outra linhagem de investigação, que comporta os artistas e grupos interessados na interface entre dança e imagem, como o DV8, o Rosas, o Merce Cunningham, entre tantos outros.

Em 2006, atuando como diretor de imagens, tive a oportunidade de experimentar o vídeo editado em tempo real no teatro com a peça *A verdade relativa da coisa em si* do grupo Phila7, apresentado no Emoção Art.ficial 3.0, evento realizado pelo Itaú Cultural. O trabalho contou com mais um elemento: a participação em tempo real do personagem Zé do Caixão, interpretado por José Mojica Marins, via skype, fazendo o pai de um dos personagens presentes no palco. Naquele momento percebemos a potencialidade da Internet incorporada ao vídeo em cena. Assim, com este mesmo grupo levamos esta experimentação para outras paragens numa peça que aconteceu simultaneamente em Londres com *Station House Opera* e no Rio de Janeiro com o Phila7.

Em *What's Wrong With the World?*, que foi apresentado em 2008 no teatro do OI Futuro no Rio de Janeiro, incorporei muito do que até então havia experimentado: 4 câmeras ao vivo - como num programa de TV - conectadas numa mesa de corte; numa orelha um *intercom* para se comunicar com os cinegrafistas em cena, na outra um ponto eletrônico para ouvir as marcas (*cues*) vindas de Londres; finalização das imagens através de um software de edição em tempo real onde efetuava um tratamento de cor, textura, contraste e ruído, aproximando o conteúdo que produzíamos ali e ao vivo, da performance que chegava de Londres. Fizemos nesta peça um verdadeiro cinema ao vivo. O público assistia a atuação dos atores em cena e o registro dela que por sua vez era editado, finalizado e projetado no mesmo instante. Ao lado havia uma tela com as imagens que chegavam de Londres, via *skype*. Ou seja, naquele momento, os atores do Rio de Janeiro e Londres contracenavam ao vivo num cinema construído no tempo presente numa dimensão midiaticizada.

Em 2008 ainda, também com o Núcleo Artérias, realizei o espetáculo *Fronteiras Móveis* que procurou estabelecer diálogos entre cada performer e suas mídias (corpo, vídeo e música). Tinha-se como propósito, desenvolver instabilidades que estimulassem tensões, oposições e contrapontos nas relações de vigilância e voyerismo introduzidos na cena. Neste trabalho, incorporei mais uma vez as câmeras ao vivo, propondo composições a partir de 4 equipamentos de registro de texturas distintas, um switcher, e um laptop onde as imagens captadas dos performers eram editadas e ressignificadas com sobreimpressões que geravam novamente um cinema inteiramente ao vivo. Todas as

etapas de produção - atuação, registro, edição e projeção - eram realizadas diante da plateia em tempo real. O trabalho circulou em festivais de dança contemporânea e foi contemplado com o APCA de melhor espetáculo de dança (2008).



Fronteiras Móveis  
FONTE: arquivo pessoal

Estes dois trabalhos, *What's Wrong with the World?* e *Fronteiras Móveis*, que aconteceram no mesmo ano, marcaram o aprofundamento do meu trabalho em termos de descobertas estéticas, procedimentos de trabalho e identidade visual.

Minha experiência como artista levou-me de volta ao meio acadêmico, pois senti a necessidade de organizar todos esses anos de experimentações práticas. A isto incluí as minhas observações e anotações das participações, como espectador, em diversos festivais e mostras, além das inúmeras conversas com outros artistas, parceiros de trabalhos e demais pesquisadores do meio. Com base neste material, e juntamente com a

pesquisa bibliográfica realizada para esta dissertação, pude desenvolver uma reflexão e análise das poéticas e narrativas das produções de Live Cinema, propondo uma compreensão mais clara deste campo que tanto me interessa.

Esta pesquisa está dividida em duas partes. Na primeira, *Parte I – Arqueologias do Cinema*, volto às origens do cinema para mapear as produções que se aproximaram do campo de outras artes e desenvolveram narrativas desviantes, se compararmos ao cinema dominante formado por histórias com começo, meio, fim e apresentados na sala escura com quase duas horas de duração. Nesta parte ainda, tento compreender o instante em que a terminologia audiovisual surge, bem como procuro analisar o porquê e quando determinados movimentos resgatam novamente a palavra cinema em busca de afirmações. Este percurso inicia-se no *Cinema Experimental (Capítulo 1)*, onde o cinema se torna uma mídia utilizada por artistas de vanguarda. Em seguida, passa pelo *Cinema Expandido (Capítulo 2)*, quando ele é influenciado pela performance, pelos movimentos de contracultura e pela invenção dos dispositivos eletrônicos. Percorre o universo do *VJ (Capítulo 3)*, instante em que o audiovisual se volta ao entretenimento. Finalmente, chega no *Live Cinema (Capítulo 4)*, no qual se estabelece uma retomada do VJing em novos circuitos, na busca de uma legitimação artística.

Feito este recorte histórico que delimitou o campo e apontou para influências herdadas pelo Live Cinema, o leitor pode adentrar na linguagem desta manifestação artística recente e conhecer os procedimentos de construção de sentidos apresentados na segunda parte, *Parte II – Conceitos, Linguagens e Tendências*.

Com base nestas características apresentadas e partindo de um foco nos processos fílmicos, pude perceber que os níveis de performatividade, os modos de produção de imagem, os gestos do artista, as características textuais de cada trabalho, as estéticas videográficas, assim como a trajetória pessoal de cada realizador acabam por determinar traços recorrentes e padrões que se repetem, que fazem com que tais trabalhos possam ser agrupados por semelhanças, formando desta maneira conjuntos distintos, apesar de todos eles terem sido agrupados neste gênero chamado Live Cinema. Este é o tema do *Capítulo 5 – Modos e Procedimentos*. Pautado em indagações, reflexões e análises sobre o que constitui o universo do Live Cinema, pude recortar três tendências conforme são

apresentadas e conceituadas nos capítulos seguintes: *Capítulo 6 - Cinema do Banco de Dados*, *Capítulo 7 - Cinema em Circuito Fechado* e *Capítulo 8 - Cinema Generativo*.

Da mesma forma em que o cinema e suas denominações surgem de filmes agrupados com características semelhantes, o Live Cinema é feito de performances audiovisuais. Nestes três capítulos, eu selecionei conjuntos de exemplos que ajudam a compreender cada uma das tendências que está sendo proposta. Procurei também trazer as performances que tive a oportunidade de assistir ao vivo.

Finalmente, na conclusão, eu abordo alguns assuntos que julgo relevantes e pertinentes e que não foram tratados ao longo do escopo desta pesquisa, apontando para os desdobramentos do campo. Os assuntos levantados referem-se às possíveis confusões advindas das terminologias para designar o Live Cinema, seus circuitos de exibição, os modos de registro e preservação de performances audiovisuais, e as novas possibilidades decorrentes de avanços estéticos e tecnológicos.

Esta dissertação de mestrado procurou sistematizar alguns dos meus conhecimentos acumulados nesses anos. Assim, espero poder compartilhar com artistas e pesquisadores os fundamentos levantados neste percurso, com o intuito de aprimorar e alargar os conceitos deste novo formato de audiovisual, cujas fronteiras e delimitações estão em processo de construção. Por fim, este trabalho visa contribuir com as definições, reflexões, conceitos e história das performances de Live Cinema que existem há apenas pouco mais de uma década.

**PARTE I**  
**Arqueologias do Cinema: heranças visuais do Live Cinema**



## **1. Cinema Experimental**



## 1.1 Experimentações da imagem em movimento

Diversas experiências audiovisuais promoveram uma série de deslocamentos que romperam com o padrão hegemônico do cinema narrativo, consolidado na década de 1910. Dentre elas está o Live Cinema que surge quase 100 anos depois do cinema tradicional se cristalizar no dispositivo que conhecemos, isto é, formado por uma sala escura na configuração de teatro, passando filmes que contam histórias baseadas na literatura do século XIX, com uma plateia sentada em silêncio por quase duas horas que assiste passivamente a projeção vinda por trás e incidida sobre uma tela retangular. Neste tipo de cinema todos os dispositivos de imagem e som (projektor, telas e sistema de som) ficam escondidos para aumentar a experiência imersiva. Já, diferentemente, o Live Cinema, revela todo o processo da construção imagética, pois o realizador e seus equipamentos (laptop, câmeras e teclados midi) ficam diante da plateia manipulando a imagem em tempo real, e muitas vezes, sendo eles iluminados pela própria projeção. O Live Cinema foi o desdobramento de uma série de experimentos que reinventaram o dispositivo cinematográfico e suas narrativas.

Sendo assim, o Live Cinema é uma herança de uma prática artística que se fez desviante, ou seja, dos cinemas que se construíram através de fluxos narrativos mais livres, subversivos, múltiplos e híbridos, menos espetaculares e sem a preocupação de contar histórias, muitas vezes projetados em diversas telas e em espaços menos convencionais. Veremos a seguir como o domínio do experimental faz parte dos processos de produção do Cinema ao Vivo<sup>1</sup>, atualizando o conceito de experimental dentro do cinema e aproximando-o de outras tradições do audiovisual como o cinema experimental, cinema expandido e suas diversas denominações (videoarte, tv expandida, liquid light shows, filmes computacionais, etc.). Partindo das tradições cinematográficas desviantes, como poderíamos definir o termo experimental para compreendermos os cinemas que se constituíram dentro desta dimensão?

---

<sup>1</sup> A tradução do termo para o português começou a ser usado com mais frequência entre artistas e pesquisadores a partir do início desta pesquisa. Optou-se aqui usar o termo nas duas línguas (inglesa e portuguesa) para não ficar repetitivo.

Em “Experimental o experimental”, Hélio Oiticica sugere uma nova abordagem ao fazer artístico que ecoa nas propostas dos cinemas desviantes chamados de experimental, poesia, abstrato, pessoal, expandido e/ou ao vivo. Oiticica propõe aos artistas um “estado de invenção”, ou seja, “um estado de desligamento, de esvaziamento (que não significa um nada), que é a abertura para o ato expressivo enquanto ato criador” (TEIXEIRA, 1999. p.33) onde o experimental não é um objetivo a ser alcançado, mas apenas um caminho a ser percorrido no “exercício experimental da liberdade” que não consiste na “criação de obras, mas na iniciativa de assumir o experimental” (OITICICA, 1972)<sup>2</sup>. Desta maneira, o ato criativo se liberta das pressões e preocupações com o mercado das artes, da necessidade de se expor em museus e galerias e da “competição de criadores de obras”, abrindo caminhos para “o consumo sem ser consumismo, indiferente à competição do eu-melhor-que-você das artes” (OITICICA, 1972). Este novo estado de ser e compreender o fazer artístico requer prática e desapego nos processos de criação que trilham caminhos que evitam uma gramática previamente estabelecida e estruturas narrativas compreensíveis. Esta proposta de realização e produção sugere uma arte que se faz no inesperado, na serendipidade<sup>3</sup>, na experimentação e na observação, numa jornada que promove descobertas, aparentemente, por acaso. Sendo assim, “a palavra experimental é apropriada, não para ser entendida como descritiva de um ato a ser julgado posteriormente em termos de sucesso ou fracasso, mas como um ato cujo o resultado é desconhecido” (CAGE apud OITICICA: 1972) que possibilita diversas descobertas. Como aponta Oiticica (1972) “os fios soltos do experimental são energias que brotam para um número aberto de possibilidades”.

O Live Cinema compartilha o pensamento da arte experimental e alinha-se a outras formas de conceber e fazer cinema. Tais formas desviantes tiveram início nos anos 20, quando o cinema consolidou-se nos três domínios que conhecemos atualmente – o ficcional, o documental e o experimental (TEIXEIRA: 2012) – deixando para trás toda uma série de “anarquia produtiva” (MACHADO: 2012) pois não havia ainda uma forma

---

<sup>2</sup> Texto disponível em <http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia/ho/home/index.cfm>  
Acesso em 10/05/2012

<sup>3</sup> Termo foi cunhado pelo escritor britânico Horace Walpole em 1754 para designar descobertas inesperadas, cujo os resultados não estavam sendo buscados.

padronizada de produzir e exibir filmes. Existiam diversos tipos de aparatos de visualização de imagens desenvolvidas por criadores como Louis Le Prince, William Friese-Greene, Birt Acres, Robert W. Paul, Thomas Edison e Irmãos Lumière. Os filmes podiam ser vistos nas feiras de variedades, exibidos em dispositivos imagéticos com visores individuais ou na tela grande, dentro de cafés ou das feiras de variedades. Os meios de produção e as liberdades inventivas não paravam por aí: os filmes eram comprados em rolos e os exibidores podiam remonta-los como quisessem numa única ou em diferentes histórias; o modo de projeção, não cristalizado em seu modelo definitivo, podia acontecer em telas paralelas, com as imagens sendo projetadas por trás em tela translúcida ou ainda com dois projetores sincronizados, onde um filme acontecia dentro de outro filme. Havia música de acompanhamento e ruídos de sala que sublinhavam trechos e ações dos filmes. Em algumas exposições, atores comentavam cenas e traziam vozes aos personagens exibidos. Com a necessidade da sofisticação e da elitização do cinema, este tornou-se uma arte com ingressos pagos nos moldes dos espetáculos teatrais, passando a contar histórias na sala escura, entretendo e distraindo o público por quase duas horas. É possível observar este dispositivo cristalizado até hoje. Porém, a necessidade da experimentação, independente do modelo adotado, sempre esteve presente de maneira contínua e constante, dentro da dimensão do cinema experimental, ainda que, por algumas vezes, de forma tímida e para públicos restritos.

## **1.2 O cinema nas vanguardas européias<sup>4</sup>**

O experimentalismo no cinema atinge seu auge nos anos 20 quando artistas ligados às vanguardas européias, como Man Ray, René Clair, Luis Buñuel e Salvador Dalí, se apropriam deste meio para criar obras que expressam ideias sobretudo surrealistas e dadaístas. O surrealismo surge influenciado pelas teorias psicanalíticas propostas por Sigmund Freud, levando o artista a privilegiar o inconsciente na atividade criativa em

---

<sup>4</sup> Apesar do cinema nas vanguardas européias compreender quatro movimentos – expressionismo alemão, impressionismo francês, formalismo/construtivismo russo, dadaísmo/surrealismo – optou-se, nesta pesquisa, abordar este último pois ele opera no âmbito fora da consciência e desconstrói a base do cinema como arte visual.

detrimento do racionalismo. Podemos observar filmes que se libertaram da lógica e da razão como o *O retorno à razão* (*Le retour à la raison*, 1923) de Man Ray. Nele, o fotógrafo e cineasta realiza um filme onírico com imagens produzidas através do registro da câmera e justapostas com outras produzidas no próprio suporte. Imagens negativadas de pregos pulsam e abre espaço ao torso nu de uma mulher que surge iluminado pela branda luz de uma janela. A agressividade e a sensualidade caminham lado à lado neste devaneio que traz, numa brincadeira com o título, o espectador de volta à razão apenas quando o filme acaba.

Em *Um cão andaluz* (*Un chien andalou*, 1928) Luis Buñuel e Salvador Dalí apresentam, logo no início, o personagem afiando uma navalha. Em seguida, ao observar a lua cheia sendo entrecortada por uma nuvem, abre o olho de uma mulher cortando agressivamente o seu globo ocular com a navalha que acabara de afiar. O tempo retorna ao passado e vemos a história desta mulher que é marcada por uma mão decapitada, por uma investigação policial, por uma paixão e por muitas formigas.



Figura1 - Fotomontagem a partir de frames de *Um cão andaluz* (Luis Buñuel e Salvador Dalí, 1928) e *Retorno à razão* (Man Ray, 1923)

Dentre as produções fílmicas realizadas durante as vanguarda européias, além do rompimento com a narrativa dos filmes ficcionais podemos observar experiências pontuais que procuraram romper com a hegemonia da sala escura e da projeção concebida em tela única, buscando muitas vezes, um diálogo com outras manifestações artísticas como as artes performáticas. Ainda quando trabalhava como diretor de teatro, Sergei Eisenstein realizou seu primeiro curta-metragem que foi exibido durante a peça que dirigia. Um dos atores entrava em cena carregando o projetor e exibia *O Diário de Glumov* (Dnevnik Glumova, 1923), projetado no cenário do espetáculo. Apesar de posteriormente Eisenstein exibir todos os seus filmes na sala escura com tela retangular, criticava o dispositivo relacionado ao cinema tradicional por achar que este levava o espectador a uma constante passividade.

Este último cineasta, muito frequentemente indispunha-se com o dispositivo *standard* do cinema, inclusive contra o próprio formato retangular da tela, em posição horizontal, dita “de paisagem” que convidava ao sono.....No entender de Eisenstein, um cinema de agitação política, um cinema militante, como o que ele fazia, devia ser exibido nas praças públicas, numa tela vertical, para um público em pé e que pudesse reagir com indignação, fazer gestos políticos e entoar palavras de ordem durante a projeção (MACHADO: 2012, p. 07)



Figura 2 – Fotomontagem a partir dos frames do filme *O Diário de Glumov* (Sergei Eisenstein, 1923)

Em *Entr'act* (Entr'act, 1924), René Clair também estreia com um filme exibido dentro de um teatro onde a projeção acontecia durante os dois atos do ballet *Relache* de Francis Picabia. O filme começa com o próprio Picabia e o compositor Erik Satie apontando um canhão em direção a plateia e disparando-o. Na seqüência, surgem imagens distorcidas de uma cidade, justapostas às imagens de uma bailarina vista num ângulo inusitado enquanto dança sobre uma plataforma de vidro, aparecem luvas de boxe que se golpeiam, camelos, pessoas correndo em câmera lenta, uma partida de xadrez entre Duchamp e Man Ray, até que isto é interrompido por imagens em velocidade extremada de paisagens, carros, charretes e bicicletas. Todas elas privilegiam claramente a imagem em detrimento do fluxo narrativo.

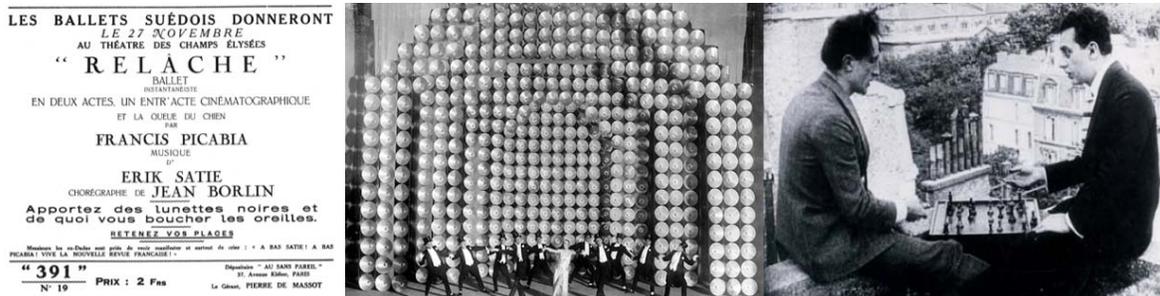


Figura 3 - Fotomontagem com imagem do cartaz e do cenário do ballet *Relache* e de *Entr'act* onde Duchamp joga uma partida de xadrez com Man Ray

Os filmes apresentados fazem parte da tendência chamada de cinema subjetivo (PARENTE: 2000) que é caracterizada por imagem-sonho abordadas como metáforas do inconsciente. O fluxo narrativo é apresentado a partir de personagens que não se conectam com a realidade, em situações onde transitam de maneira inesperada. Isto pode decorrer de alguma mágica, acidente, proximidade da morte, amnésia, alucinação ou por efeito de qualquer droga psicotrópica. Muitos filmes do cinema subjetivo “terminam por um vacilo sutil entre sonho e realidade”, e englobam, além das produções realizadas durante os movimentos europeus de vanguardas (o cinema dos “ismos” sobretudo o dadaísmo e surrealismo), os filmes produzidos durante o pós-guerra nos Estados Unidos.

O cinema experimental norte-americano foi influenciado pela imigração de artistas fugidos da guerra, dentre eles Marcel Duchamp, Norman Maclaren, Oskar Fischinger, Hans Richter, Len Lye. Surge na América uma “segunda vanguarda” onde podemos observar “um *revival* do Surrealismo e da abstração, do cinema poético e da animação experimental” (BONET APUD TEIXEIRA: 2006, p. 95).

### 1.3 Cinema Underground: 2ª vanguardas

Como se sabe a sensibilidade surrealista, com suas noções de escrita automática, de automatismos psíquicos, de pensamento inconsciente, tomou da psicanálise o sonho como paradigma de um processo de criação artística sem amarras, reverberando num considerável corpus de filmes do primeiro período, em meio aos ruidosos debates e esforços das vanguardas artísticas de fazer frente às investidas de um realismo da imagem cada vez mais avassalador. Esse paradigma do sonho vai impregnar, assim, segundo Bonet, diversas tendências que vão do “cinema lírico e pessoal”, do “underground dos anos 60” a registros como “autobiografia e o filme diário”. (TEIXEIRA: 2006, p. 95-96)

Influenciada pelos filmes surrealistas dos anos 20, a ucraniana naturalizada norte-americana Maya Deren realiza o curta *Tramas da tarde* (*Meshes of the Afternoon*, 1943). A cineasta desenvolve um filme composto por uma narrativa circular, onde inesperados movimentos de câmera em ângulos inusitados trazem diversas imagens simbólicas como uma flor que cai, uma porta aberta, uma faca, sombras, um personagem encapuzado que possui um espelho no rosto e muitos espaços vazios (escadas, sala, quarto, ruas e calçadas). A partir de imagens subjetivas e objetivas, sonho e realidade se entrecruzam na vida desta mulher (interpretada pela própria Deren) que surge intrigada com as aparições da estranha figura vestida de preto. O filme apresenta as manifestações do inconsciente da personagem, onde vida e morte se tornam presentes. As inquietações referentes ao subconsciente e ao transe levaram Deren a embarcar numa pesquisa relacionada ao Vodou

no Haiti. Entre 1947 e 1955, financiada por uma bolsa de pesquisa da Fundação Guggenheim, Maya Deren passa quase dois anos no caribe filmando danças e rituais Vodou. Seu envolvimento foi tão intenso que passa a ser praticante da religião e se inicia como sacerdotisa.



Figura 4 - Fotomontagem a partir de frames do filme *Tramas da tarde* (*Meshes of the Afternoon*, 1943)

Esta influência do surrealismo e do transe que aparece nos trabalhos de Maya Deren e de diversos outros cineastas surge contaminada pelos movimentos da contracultura que despontam durante os anos 50 e 60, sobretudo na literatura (beatnik), na música (experimental), e nas artes performáticas (happening e performance). Depara-se com corpos em ações cotidianas, à espera de algo ou em estados ritualísticos numa cerimônia encenada, seja ela “iniciática, litúrgica, estereotipada, paródica, violenta” (PARENTE: 2000, p. 106), o que aponta para um novo recorte do cinema experimental denominado cinema do corpo. Esta classificação proposta por Parente (2000) a partir de Deleuze, será retomada nesta dissertação na *Parte II – Conceitos, Linguagens e Tendências – Cap.7 Cinema em Circuito Fechado*, pois serve como uma ferramenta de reflexão para compreendermos determinados aspectos da linguagem do Live Cinema. O cinema experimental aproxima-se novamente dos primeiros cinemas que “privilegiava a imagem em detrimento do fluxo narrativo” (PARENTE: 2008), quando os teóricos André Gaudreault e Tom Gunning utilizam o termo cinema de atração para defini-lo. Outros autores, como Lyotard, indicam ainda duas características que ajudam a definir o cinema experimental que se consolida no novo continente: a velocidade máxima e a máxima imobilidade que “rompem com o movimento médio do cinema em geral, interrompendo seu fluxo narrativo” (LYOTARD APUD PARENTE: 2008, p.35).

A velocidade extremada propiciada pela edição frenética pode ser observada em *Cat's Cradle* (1959), onde Stan Brakhage parte de registros em Super-8 para apresentar um casal, interpretado pelo próprio diretor e sua ex-mulher, confinados no interior de uma casa. As imagens são representadas por uma câmera tensa, que se movimentava rapidamente. Em determinados momentos, cria-se a impressão de uma imagem subjetiva de um gato voyeur, ou ainda da mistura do olhar perturbador do cineasta/personagem com o do próprio gato. A paixão do casal, visto de relance, as cores quentes e saturadas, assim como os planos fechados, criam um ambiente sufocante, marcado por uma forte tensão sexual. As escolhas em relação aos enquadramentos realizados pelo cineasta, e conseqüentemente, a atmosfera carregada de estranhamentos e perturbações que remetem a estados amorosos e aflitivos podem ser definidos, conforme Pasolini (1981), como um processo estilístico conhecido por “subjetiva indireta livre”. Para Deleuze, este procedimento propõe um agenciamento de enunciação “operando ao mesmo tempo dois atos de subjetivação inseparáveis, um que constitui um personagem na primeira pessoa, enquanto outro assiste a seu nascimento e o encena” (DELEUZE, 1985, p. 97). É como se o personagem fosse mostrado a partir da sua visão subjetiva e objetiva, e por vezes sobreposta pela visão do realizador. É como, se quase que simultaneamente, os tempos coexistissem, passado e presente se interceptassem juntamente com os pontos de vista do personagem e do diretor, gerando um filme dentro do filme. Junto com as escolhas dos planos, a montagem é decisiva para criar estas sensações de erotismo, sonhos e devaneios. Portanto, a velocidade extremada que nos abre para a abstração do mundo, seguidas por piscadas (*flash frame*) brancas e telas pretas que aparentam criar elipses temporais dentro de um mesmo espaço-tempo confundindo o entendimento do espectador, nos conduzem a um cinema-matéria. Determinados trabalhos do universo dos VJs e do Live Cinema, como veremos adiante, nos remete diretamente às montagens agitadas, repletas de distorções, abstrações, imagens repetidas que pulsam diante dos olhos como pontos de apoio ao fluxo da velocidade que se segue em *Cat's Cradle*, através de cortes rápidos e descontínuos.



Figura 5 - Fotomontagem a partir de frames do filme *Cat's Cradle* (1959)

Dentro do cinema experimental, tem-se também uma produção influenciada pelos happenings e performances que despontam ao longo dos anos 60. Nesta produção, cineastas procuram trazer a arte para o cotidiano, e vice-versa. Isto acontece em trabalhos que partem de registros de performances, bem como naqueles realizados no formato de filmes-diários onde registram o dia-a-dia no qual os cineastas estão inseridos, retratando toda uma comunidade de artistas pouco reconhecidos até o momento, quando não marginalizados, e que vivem em guetos em Nova Iorque. Assim, suas existências confundem-se com suas produções artísticas nesta via de mão dupla entre arte e vida.

O poeta lituano Jonas Mekas chegou aos Estados Unidos em 1949 após a 2ª Guerra Mundial, período em que viveu em campos de trabalhos forçados na Alemanha. Ao pisar no novo continente, Mekas buscou no cinema uma forma de expressão onde podia associar a poesia às imagens em movimento, sendo esta uma forma de substituir a língua materna, já que não dominava o novo idioma. Desta forma transformou sua câmera num diário onde registrou, por 14 anos, o exílio numa espécie de caderno de notas audiovisual. A partir de registros que vão de 1949 a 1963, Jonas Mekas transformou o extenso material captado em *Lost, Lost, Lost* (1976). Este é um filme de 178 minutos de duração, compilado em seis rolos que podem ser divididos em 3 partes. A primeira foca na sua chegada aos Estados Unidos e apresenta o próprio Mekas como um poeta deslocado que vive junto a comunidade lituana no Brooklyn. A segunda parte traz seus primeiros contatos com a comunidade de poetas e cineastas independentes de Nova Iorque, as manifestações contra a Guerra do Vietnã e o esforço de Mekas juntamente com alguns colegas para a publicação da revista *Film Culture*. A terceira parte é mais livre e

espontânea, apresentando acontecimentos do dia-a-dia entre seus amigos e mostra um Mekas mais bem inserido nesta nova sociedade. O título *Lost, lost, lost* refere-se aos 14 anos de um estrangeiro, que é obrigado a deixar sua terra natal para trás, assimilando as perdas e os vazios numa tentativa de criar raízes e novas memórias no exílio.



Figura 6 - Fotomontagem a partir de frames do filme *Lost, Lost, Lost* (1976)

Jonas Mekas, um grande entusiasta do cinema experimental, organizou diversas mostras, foi um dos fundadores do *Anthology Film Archives*<sup>5</sup> em Nova Iorque. Além disso, Mekas criou junto com seu irmão em 1954, a revista *Film Culture*, e no começo dos anos 60 passou a escrever também a coluna *Movie Journal* no jornal *The Village Voice*. Diante da radicalização pela qual o cinema passava, rompendo com a sala escura de maneira sistemática, e não mais pontual como aconteceu durante as vanguardas européias, Mekas utilizou na coluna do *The Village Voice* o termo “cinema expandido”, utilizado também por outros realizadores da época, e que seria popularizado alguns anos mais tarde por Gene Youngblood em seu livro *Expanded Cinema*.

---

<sup>5</sup> Entidade que preserva, estuda e exhibe filmes e vídeos independentes e de vanguarda, todos relacionados ao universo do cinema experimental. Disponível em <http://anthologyfilmarchives.org> Acesso realizado em 25/05/2013.



## **2. Cinema Expandido**



## 2.1 Fuga da sala escura

A expressão *Expanded Cinema* começou a ser utilizada por alguns realizadores na primeira metade dos anos 60 para designar novas maneiras de produzir e exibir filmes. Geralmente estes viviam em diálogo com outras manifestações artísticas, como dança, performance, arquitetura, música e fotografia. Eram marcados pelo rompimento com a sala escura e se apropriavam de novos espaços através de projeções no corpo, em múltiplas telas ou em diversos outros suportes. Jonas Mekas usou o termo pela primeira vez no artigo “*On the Expanding Eye*” (No olho expandido) publicado no dia 06 de fevereiro de 1964 em sua coluna *Movie Journal* (REES: 2011), do jornal *Village Voice*. Mekas apontava uma nova tendência que observou primeiramente no *Dreamachine* (1962), objeto artístico criado por Brion Gysin em parceria com Ian Somerville, seguido de diversos outros procedimentos cinemáticos que surgiram na época. O *Dreamachine* é formado por um cilindro com fendas cortadas, com luzes coloridas inseridas no seu interior, e posicionado sobre uma plataforma giratória. Uma lâmpada de 100 watts emite facho de luz através das fendas, numa pulsação de 7 a 13 vezes por segundo, que conforme o artista, corresponde às oscilações elétricas do cérebro humano, também conhecidas como ondas alfa. O trabalho foi feito para ser apreciado de olhos fechados, onde o usuário experimenta as intensidades de luz, brilhos e padrões de cor sobre suas pálpebras. Numa época onde a expansão da consciência era buscada como uma forma de transformação do ser humano através de drogas alucinógenas e práticas advindas de religiões orientais, o *Dreamachine* procurava acalmar a mente, colocando-a num estado hipnótico.



Figura 7 - Brion Gysin e William Burroughs experienciam a *Dreamachine* (1962)

*Durante uma sessão, eu me lembro de alguém se aproximar furioso dizendo que eu estava destruindo sua visão com os meus filmes. Robert Breer<sup>6</sup>*

Além do *Dreamachine*, Jonas Mekas utilizou-se do termo *Expanding Eye* para se referir aos filmes de Robert Breer e Gregory Markopoulos repletos de pulsações e desenvolvidos sobre a película a partir de um único frame. Ainda em 1964, o termo *Expanded Cinema* passou a ser utilizado pelo autor em seus artigos onde descrevia festivais, mostras e obras dos artistas que investigavam os desdobramentos do cinema no espaço em espetáculos multimídia, experimentos óticos e registros de performances projetados em múltiplas telas. Seus artigos abordavam não só festivais e mostras dos Estados Unidos mas também de toda a Europa.

O dia começa com uma série a mídias mistas e apresentações em múltiplas telas. Até agora, já posso dizer que os melhores trabalhos dos realizadores londrinos estão na área de “cinema expandido”. Claro, Nova Iorque passou por isso há 10 anos atrás. Como nós já passamos por isso, nossa tendência é

---

<sup>6</sup> Entrevista concedida pelo cineasta ao filme *Free Radicals - a history of experimental films*. Tradução do autor. Trailer disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=lrsGVmuo6R0>

rejeitar o cinema expandido realizado em Londres. Eu vi muitos e cheguei a conclusão de que eles não estão repetindo a história: o grupo londrino pegou (ou sobre pôs) o que era feito em Nova Iorque e São Francisco e foram mais longe. A maior parte dos trabalhos realizados nos Estados Unidos entre 1960-70 caiu em áreas relacionadas ao ambiente de projeção e as imagens psicodélicas. Vanderbeek utiliza de três a cinco telas, mas ele não precisa de todas elas. Com a tecnologia adequada ele pode colar todas as imagens em uma única tela, que, na verdade, ele já começou a fazer (*Newsreel of Dreams*)... (MEKAS: 2011, p.72)<sup>7</sup>

Outro artista que é apontado como um dos pioneiros a utilizar o termo *Expanded Cinema* é Stan Vanderbeek. Em 1966, ele escreveu o manifesto *Culture: Intercom and Expanded Cinema – A Proposal and Manifesto*, na qual aponta suas ideias sobre um “novo conceito de cinema, que subvertia as limitações de uma única tela de projeção e solicitava uma recepção diferenciada por parte do espectador” (BATTCKOCK APUD CRUZ: 2012, p. 8). Os aparatos pensados por Vanderbeek tinham como finalidade criar novas formas de comunicação global.

Eu gostaria de compartilhar com vocês uma visão que eu tive no que diz respeito a filmes. Essa visão diz respeito ao uso imediato de filmes... ou cinema expandido, como uma ferramenta para a comunicação global. ...e inaugura um futuro que gostaria de chamar de “Ethos-Cinema” (VANDERBEEK, 2011, p.81)<sup>8</sup>

Vanderbeek utilizava também a expressão “cinema expandido” para se referir aos seus próprios trabalhos que experimentavam diversas técnicas em ambientes de projeção com superfícies diversas (arredondada ou multifacetada). O intuito era a criação de

---

<sup>7</sup> *Expanded Cinema: extracts from Village Voice 'Movie Journal'*. Escrito originalmente em 27 de setembro de 1973 e publicado em 2011 no livro *Expanded Cinema – art, performance, film*. Tradução do autor.

<sup>8</sup> ‘Culture: Intercom’ escrito originalmente em 1965 e publicado em 2011 no livro *Expanded Cinema – art, performance, film*. Tradução do autor.

novas possibilidades de linguagens e narrativas. Em *Movie Drome* (1963-65), o cineasta construiu uma abóboda, ou seja, um espaço semi-esférico, com diversas projeções selecionadas de forma aleatória em diferentes suportes, que iam dos filmes em 16mm a slides fotográficos, para trazer as abordagens com as quais gostava de relacionar o cinema: “biblioteca de imagens” e “máquina de experiência”<sup>9</sup>.

Em um domo esférico, imagens simultâneas de todos os tipos seriam projetadas em toda a tela do domo... o público deita-se no limiar externo do domo com seus pés em direção ao centro, portanto quase todo seu campo visual é a tela do domo. Milhares de imagens seriam projetadas nesta tela... este fluxo de imagens poderia ser comparado à forma ‘colagem’ do jornal, ou ao circo de várias arenas (ambos difundem para suas audiências fatos e dados em abundância)... o público pega o que pode ou quer desta representação... e chega as suas próprias conclusões... cada membro do público vai construir suas próprias referências a partir do fluxo de imagens. (VANDERBEEK APUD NAUMANN: 2012, p. 20)



Figura 8 - Fotomontagem com imagens da construção e apresentação do *Movie Drome* (1963-65)

---

<sup>9</sup> Para Vanderbeek, a “máquina de experiência” seria os equipamentos cinematográficos que possibilitaria a exploração de uma coleção de imagens simultâneas, ou “biblioteca de imagens”, como fluxo narrativo.

Gene Youngblood lança, em 1970, o livro que se tornou a referência quando se fala desta nova forma de se fazer cinema. O *Expanded Cinema* tem como ponto de partida uma série de artigos que o autor publicou entre 1967 a 1969 no Los Angeles Free Press. Estes artigos foram organizados, re-escritos e agrupados a centenas de páginas inéditas para analisar e refletir as diversas experiências cinematográficas que aconteciam fora da sala escura e que também se davam no âmbito do vídeo e da informática, bem como experiências híbridas, que aconteciam nas fronteiras entre o teatro, a pintura e a música. Ele procurou explorar as novas mensagens que existiam neste tipo de cinema que surgia, a partir das tecnologias de seu tempo e que seriam capazes de estender a capacidade comunicativa do ser humano.

Pensadores e realizadores já relacionaram por diversas vezes o cinema a uma metáfora do aparelho psíquico. Deleuze o aborda como a arte do pensamento, este que se forma na relação entre as imagens, percepção e tempo (DELEUZE: 1985). Guattari chamava de divã dos pobres (GUATARI APUD MACHADO: 2012). Os cineastas surrealistas consideravam-o como uma analogia dos sonhos. E numa época em que se buscavam outras formas de ver e perceber o mundo, Youngblood (1970) apontou o cinema expandido como nada mais do que o reflexo da consciência que se expandia naquele instante numa forma encontrada para “manifestá-la para fora da mente, na frente de seus olhos”.

O pesquisador antecipou a revolução tecnológica que estava por acontecer anos mais tarde com as convergências das mídias para o computador, o surgimento das imagens digitais, e sobretudo, com a invenção da Internet. Youngblood já assinalava as transformações tecnológicas que observava como reflexo da expansão do cinema, que promovia de maneira gradual a descentralização, a individualização e o aumento dos canais de comunicação gerando um diálogo entre os receptores da informação. Esta nova fase sugeria “o fim das estruturas oficiais de comunicação”. Youngblood enfatizou ainda que o campo que estava se abrindo precisava ser investigado para podermos avançar nesta nova realidade mais ampla e profunda, que apontava para uma transformação radical dos modos de pensar da humanidade. E o cinema expandido seria “o começo

desta visão”. Para Youngblood, as tecnologias mais importantes que permitiriam o acesso às novas realidades, até então desconhecidas, podiam ser encontradas dentro da dimensão do cinema expandido e foi chamada pelo pesquisador de “cinema cibernético”, “televisão criativa” e “filmes informáticos”. Através delas, a comunicação entre a humanidade se tornaria cada vez mais ampla e metafísica pois se aproximaria das estruturas e do funcionamento do cérebro humano. Ao analisar os filmes computacionais de Vanderbeek, Youngblood os intitulou de “mosaicos da mente”.

Seu interesse no cinema experimental, sobretudo no cinema expandido parte de pesquisas que, segundo o autor, apontam que 38% das fibras que entram ou saem do sistema nervoso central estão no nervo óptico, e que 75% das informações absorvidas pelo cérebro surgem a partir dos olhos. Assim, essa consciência expandida, que se buscava na época, deveria ser desenvolvida a partir da visão, afinal o mundo possui uma complexidade maior do que é representado no cinema comercial ou na televisão. Estas duas áreas de expressão confirmaria a consciência mediana existente ou a “consciência encaçada”. Para estimular as transformações da subjetividade humana, o instrumento essencial seria um tipo de arte que promove a liberdade e a ruptura através da fusão com outras expressões artísticas. Para Youngblood, a vida torna-se arte quando não há nenhuma diferença entre o que somos e o que fazemos. Coincidências ou não, esta é a principal qualidade da performance que surgiu neste turbilhão de transformações pela qual os anos 60 atravessou.

Nós percebemos a urgência de uma linguagem cinematográfica expandida. O entretenimento comercial motivado pelo lucro, pela sua própria natureza, não pode suprir esta nova visão. Entretenimento comercial trabalha contra a arte, explora a alienação e o tédio do público, perpetuando um sistema de respostas condicionado à fórmulas... Enredo, história, que são normalmente conhecidos como “drama” são os dispositivos que permitem que o entertainer manipule o público... Entretenimento nos dá o que queremos; arte nos dá o que não sabemos o que queremos. Para enfrentar uma obra de arte é preciso confrontar-se pelos

aspectos subjetivos de si mesmo, até então desconhecidos...(YOUNGBLOOD: 1970, p.59 - 60)<sup>10</sup>

## 2.2 O cinema em ato performático

Em 1970, a performer Carolee Schneemann escreveu para David Curtis, um dos organizadores do *Underground Film Festival at the National Film Theatre* em Londres, uma carta intitulada *Expanded Cinema: Free Form Recollections os New York*. Nela, Schneemann aponta o momento chave na história do cinema expandido, onde, no começo dos anos 60, artistas e performers nova-iorquinos afastavam-se das práticas pictóricas estáticas ocupando-se das possibilidades de mobilidade das imagens e suas características performáticas e cinéticas. Schneemann indica os trabalhos da época que buscavam mudanças artísticas e sociais dentro de um turbilhão de atividades que apontavam para o início do cinema expandido. São eles: Robert Whitman e suas peças de teatro com projeção de slides, as apresentações dos dançarinos da Judson Church, os happenings de Allan Kaprow e Claes Oldenburg e as performances do Fluxus sobretudo de La Monte Young, Yoko Ono e Nam June Paik.

Carolee Schneemann desenvolveu diversos trabalhos performáticos que incluíam a exibição de slides e filmes experimentais projetados sobre o corpo da artista. Para ela, o cinema expandido podia ser considerado também como uma forma de “teatro cinético” (*kinetic theatre*).

Teatro cinético parte da minha exploração pessoal do happening que assume uma precisa dimensionalidade e uma variedade de mídias em justaposições. (SCHNEEMANN APUD YOUNGBLOOD: 1970, p.366)<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Tradução do autor

<sup>11</sup> Tradução do autor

Em *Snow* (1967), Carolee Schneemann produz seu teatro cinético que envolve performance e projeções fílmicas para “ampliar as densidades visuais de um evento ao vivo” (WHITE: 2011, p. 25). Durante sua movimentação, Schneemann projetou trechos de seu filme *Viet-Flakes* (1965) que registra, em close-up, fotos da Guerra do Vietnam publicadas em jornais. Tais imagens estimulavam os movimentos da performer que ocorriam num cenário que remetia ao inverno, fazendo com que a frieza do ambiente contrastasse com o calor e a tristeza da guerra.



Figura 9 - *Snow* foi apresentado pela primeira vez em 1967 no Martiniere Theatre em Nova Iorque

Os trabalhos performáticos de Carolee Schneemann que combinavam projeções no ambiente e no corpo partem de uma prática artística conhecida por performance ou *live art*, que surgiu na metade dos anos 60, num momento em que o corpo passava a ser a atenção e o suporte de artistas preocupados com as relações entre arte e vida cotidiana, integrando elementos das artes visuais, teatro, cultura de massas e música. A influência da performance e suas propostas de aproximar a arte da vida é tão grande em outros âmbitos que podemos ver, também nos anos 60, trabalhos artísticos rompendo com a

hegemonia do cubo branco no mesmo instante em que o cinema rompe com o confinamento da sala escura. O teatro, o cinema, a dança, a música e as artes plásticas saem dos seus locais estipulados visando romper com os dogmas, preceitos e regras até então estabelecidas. Em fusão, partem para as ruas, desarticulam as normas, desestabilizam os padrões e sugerem novas possibilidades à partir de ações, experimentações e experiências que delineiam essa nova proposta artística. Por se encontrar no cruzamento das diversas esferas das artes, ser efêmera e portanto impossível de ser transformada em produto e comercializada, é muito difícil definir com precisão o que é performance, mas podemos compreendê-la a partir de diversos elementos que são articulados durante as apresentações. Este processo cultural propõe a reorganização do tempo e do espaço tradicional sugerindo novas experiências que são vividas em atos que rompem com os hábitos e costumes através de uma fruição estética. Alguns performers descobrem novas maneiras de agir ao levar o corpo à exaustão, ou ao seguir programas ou instruções que desarticulam os caminhos estabelecidos e apontam para novas possibilidades. Além de repensar o corpo, o tempo e o espaço, muitas vezes a performance incorpora o uso de tecnologias de maneira crítica para reconfigurar os meios de comunicação de massas, subvertendo suas funções originais e tradicionalmente estabelecidas para propor um caráter de imediaticidade, vivacidade e intensidade ao audiovisual. Foi através desta nova organização que surgiu o cinema expandido.

### **2.3 Contracultura e cinema: a redescoberta do espaço**

Ao romper com espaço da sala tradicional de projeção, o cinema é reinventado de várias maneiras. As telas são ampliadas, repetidas, multiplicadas, invertidas, com projeções descobrindo alternativas de inserção da imagem no espaço que propõe uma nova relação com o público. Além das telas, a projeção pode acontecer na arquitetura, no ambiente, no corpo de outros performers e em superfícies que não precisam ser necessariamente planas. O cinema expandido propõe novas ambientações para a imagem em movimento. As experimentações lembram o turbilhão criativo que viveu os primeiros

cinemas com seus diversos aparatos de reproduzir e exibir imagens. Porém, este caráter performático das experiências audiovisuais que dialogam com o ambiente, que culminaram nas performances de Cinema Expandido e posteriormente nas de Live Cinema, iniciou-se muito antes das primeiras experiências cinematográficas realizadas no final do século XIX.

Segundo Mannoni (2003), o fenômeno das projeções dos raios luminosos é conhecido desde a Antigüidade. O filósofo grego Aristóteles observou a passagem de um feixe de luz através de pequenas aberturas. Apenas no século XIII, a câmara obscura, que captava imagens do exterior dentro de uma sala escurecida, foi desenvolvida por astrônomos. As diversas pesquisas realizadas na área resultaram no texto de Della Porta, publicado em Nápoles, no ano de 1588. A edição trazia a ideia de organizar um verdadeiro espetáculo ótico com a câmara escura, atores de verdade, com cenário e música de acompanhamento. Na metade do século XVII surgia a Lanterna Mágica, “uma iconografia inquieta, enérgica, dinâmica, cheia de surpresas, trucagens e cores intensas” (MANNONI e CAMPAGNONI: 2009, p.8) que tinham suas projeções muitas vezes animadas graças a pequenas estruturas mecânicas que causavam estranhamento, encantamento e fascínio.



Figura 10 - Placas de vidros sobrepostas pintadas à mão com manivela que cria o movimento das quedas d'água. O crocodilo movimenta-se por conta de um pequeno dispositivo na parte de baixo da lanterna mágica. As projeções eram iluminadas à vela e acompanhadas por um contador de histórias.

A invenção do cinema narrativo acabou por aprisionar a imagem em movimento numa única tela dentro de uma sala escura, salvo experiências pontuais que vimos anteriormente, até que o cinema expandido redescobre definitivamente o espaço, a arquitetura e suas múltiplas possibilidades inventando e reinventando novas propostas para o público. Assim como Vanderbeek concebeu seu *Movie Drome*, outros artistas recriaram o espaço de projeção, seja deslocando-o de contexto, arquitetando novos ambientes ou concebendo superfícies de projeção até então inimaginadas.

A instantaneidade e o caráter imediato da performance levou ao desenvolvimento de imagens em tempo real, que lembram os live cinemas atuais, porém produzidos numa época em que o computador começa a surgir, e tudo feito de maneira bem artesanal. Os *Liquid Light Shows* ou *Wet Shows* aconteciam juntamente com um show de luzes que potencializavam as sensações psicodélicas das músicas tocadas em concertos de rock dos anos 60.

As imagens e efeitos de luz gerados por projetores de slide e filme suspensos, luzes estroboscópicas e discos de cor eram sobrepostos, em camadas, alternados, e fundidos em um turbilhão de imagens às vezes opressivo. A estética característica dos shows de luz que se destacava, no entanto, era a “projeção líquida” em que, semelhante aos trabalhos de lâmpadas de lava ainda hoje populares, óleos de cores diferentes, tintas, e outros líquidos não-solúveis eram misturados e projetados sobre a tela por um projetor suspenso (NAUMANN: 2012, p. 25).

Um dos principais grupos que realizavam este tipo de projeção foi o *Single Wing Turquoise Bird*. Eles uniam filmes, slides, e líquidos de diversas densidades (água, leite, óleo, tintas) manuseados sobre retroprojetores e com todas as mídias manipuladas simultaneamente. Cada artista do grupo desempenhava um papel específico na composição visual da projeção final. David E. James, um dos integrantes do *SWTB* percebeu que os projetores poderiam ser tocados, onde os “projecionistas poderiam

interagir entre si, compondo coletivamente eventos visuais em resposta à projeção presente” (NAUMANN:2012, p.26). O grupo californiano tornou-se famoso em 1967 pelas amplas telas em *wide screen* sendo posteriormente convidados para realizar shows líquidos durante as apresentações de bandas como Grateful Dead, The Yardbirds, Velvet Underground, Pink Floyd, B.B. King, The Who entre outros.



Figura 11 - Fotomontagem com o *SWTB* em ação e dois fotogramas resultados da composição de luzes, filmes, slides e líquidos

Além dos *Single Wing Turquoise Bird*, outros grupos também se destacaram na época, como o *Joshua Light Show* que começaram em 1967 a realizar experiências psicodélicas com luzes e líquidos. Em 2005, o grupo voltou a se reunir para uma única apresentação no *Hirshorn Museum* em Washington, D.C. e a partir de 2007 começaram a transitar pelos principais circuitos de Live Cinema.

Não devemos esquecer que os shows de luz tinham associações estreitas com a contracultura dos anos 1960, quando o consumo de substâncias psicoativas e a experiência comum de um estado alterado de consciência desempenhava um papel central. Um efeito sinérgico ocorreu entre a consciência alterada produzida por drogas alucinógenas e os mundos de som e imagem dos shows de luz, tendo em vista que eles eram modelados a partir do êxtase da intoxicação, ao mesmo tempo em que

pretendiam produzir experiências similares. Os alucinógenos não apenas podiam evocar ou intensificar as experiências sintéticas, mas também eram encorajados como forma de externalizar processos internos e expandir a consciência...(NAUMANN: 2012, p. 26-27)

Influenciados pelas apresentações psicodélicas de luzes e líquidos, em 1966 Andy Warhol e seu braço direito Paul Morrissey uniram música, filme experimental e performance num espetáculo conhecido como *Exploding Plastic Inevitable*. O show de performers que dançavam com roupas de vinil e chicotes em punho numa estética sadomasoquista acompanhava os concertos do Velvet Underground e Nico. A dupla Warhol e Morrissey também projetava imagens abstratas e saturadas a partir de dois projetores de 16mm, que eram manuseados simultaneamente. Todo o espetáculo era iluminado pelas luzes multicoloridas destes projetores.



Figura 12 - Imagens do cartaz e das atuações do Exploding Plastic Inevitable e do Velvet Underground e Nico, iluminados pelas projeções de Andy Warhol e Paul Morrissey

A configuração de espaços alternativos para projeção aconteceu de várias maneiras, em alguns casos, novos ambientes foram criados para o público participar de uma experiência sensorial com projeções acompanhadas por música, deixando de ter uma atitude passiva diante da imagem e interagindo de maneira lúdica com o ambiente proposto. O brasileiro Hélio Oiticica, em parceria com Neville D'Almeida, criou uma série de propostas chamadas *Cosmococa – programa in progress*, como uma nova forma de arejar e recriar a linguagem cinematográfica dentro de ambientes sensoriais que rompessem com a apatia e a inércia das salas de cinema.

Na verdade esses Blocos-Experiências são uma espécie de quase-cinema: um avanço estrutural na obra de Neville e aventura incrível no meu afã de INVENTAR – de não me contentar com a “linguagem-cinema” e de me inquietar com a relação (principalmente visual) espectador-espetáculo (mantida pelo cinema – desintegrada pela TV) e a não-ventilação de tais discussões...(OITICICA: 2005, p.189)

O *Cosmococa – programa in progress* rompe com as tradições cinematográficas através da fruição estética numa aproximação entre cinema e artes plásticas. A imagem em movimento é recriada com imagens estáticas de sequências de slides de fotos de personalidades maquiadas com cocaína e acompanhadas por uma densa montagem sonora. Os ambientes de projeção são preparados para receber o público que pode interagir com os elementos dispostos no espaço como redes, colchonetes, lixas de unha, balões, e até uma piscina onde o público pode nadar aos sons e imagens das Cosmococas. Os Quasi-Cinemas criados na parceria de Oiticica com Neville geraram cinco blocos batizados de *CC1 Trashiscapes*, *CC2 Onobject*, *CC3 Maileryn*, *CC4 Nocagions* e *CC5 Hendrix War*. A série foi influenciada pelos slide-performances do cineasta underground Jack Smith e pelo filme experimental *Mangue-Bangue* de Neville D’Almeida.



Figura 13 - Fotomontagem com imagens do *Cosmococa 5 - Hendrix War* (1973). Nele o espectador pode se deitar em redes enquanto assiste às projeções nas quatro paredes e no teto de sequências de slides de imagens de Jimi Hendrix maquiadas com cocaína. A trilha sonora é de autoria do próprio músico.

A procura incessante dos artistas em descobrir e explorar novas superfícies de projeção que fossem além das telas e paredes, levaram o inglês Anthony McCall a desenvolver o projeto que batizou de *Solid Light Films*. Em 1973, ele concebeu o *Line Describing a Cone*, onde num ambiente fechado e altamente esfumaçado, a plateia posicionava-se de costas para a tela onde podia ver uma linha sendo desenhada no ar, por conta da densidade da fumaça. Em seus trabalhos, o espaço passa ser onde a projeção acontece, assim o público pode percorrê-la e atravessá-la, relacionando-se com a imagem de maneira nova e inesperada. O filme era apresentado em espaços vazios, normalmente em depósitos cheios de poeira e as pessoas eram convidadas a fumar para aumentar a densidade do ar, e assim contribuir com a visibilidade da imagem. A projeção durava 30 minutos e a linha se desenhava no espaço, entre o projetor e a tela, formando lentamente e de maneira escultural um cone (conforme indica o título da obra). Exibido ao longo dos anos 70 em mostras e festivais de filmes expandidos, o trabalho foi redescoberto, bem como os de outros cineastas experimentais, nos anos 2000 pelo circuito das artes visuais. Depois de 20 anos sem exibi-lo devido a questões técnicas, *Line Describing a Cone* reaparece, por conta do avanço tecnológico, no formato de instalação para exposição com algumas alterações estruturais: a densidade do ar passa a ser gerada por máquinas de fumaça, a temporalidade é alterada de 30 minutos para exibição contínua (*looping*) e o projetor de 16mm é substituído por projetor de vídeo. A entrada neste novo âmbito permitiu que Anthony McCall desenvolvesse novos *Solid Light Films* para serem exibidos em galerias e museus.

Quando (meus trabalhos) chegaram aos museus ou salas de arte ou bienais, a visibilidade se tornou um grande problema. E eu tentei várias coisas – experimentei com carvão e incenso, por exemplo, mas todos foram muito insatisfatórios. Então de certo modo, me frustei: eu sabia que havia criado uma forma que me satisfazia, entretanto, não via como poderia contornar essa questão fundamental da visibilidade. Mais tarde, durante os anos 90, as

primeiras máquinas de neblina a serem produzidas se tornaram acessíveis, o que acabou inteiramente com o problema. Isso fez com que o retorno fosse possível, e, alguns anos depois, eu realmente comecei de novo (MCCALL: 2008, p.129)



Figura 14 - Fotomontagem de dois momentos de *Line Describing a Cone*: 1973 e 2005

## 2.4 A expansão da imagem eletrônica

Entre a primeira versão analógica e a segunda versão eletrônica de *Line Describing a Cone* muita coisa aconteceu em relação aos meios de captação e exibição de imagens em movimento. A medida que os processos fotoquímicos se tornavam mais caros, os meios eletrônicos diminuam de preço permitindo que novos cineastas e artistas pudessem desenvolver ideias originais que ajudaram a arejar ainda mais a cena. O vídeo, através do seu custo e de sua mobilidade e agilidade, ampliou o alcance do cinema expandido em suas múltiplas formas, propondo novas “possibilidades para repensar e reestruturar essas relações essenciais – entre objeto visto, imagem em movimento ou parada, espaço arquitetônico e tempo – que são tão fundamentais para a cultura visual moderna” (KOTZ: 2008, p.50).

Como inicialmente a exibição poderia ser realizada apenas com monitores de TV,

artistas criavam esculturas reorganizando os aparelhos televisores pelo espaço, muitas vezes acoplando-os ao corpo e relacionando-os a outras manifestações artísticas. Assim, a televisão deixa o ambiente em que foi concebida e segue os passos do cinema desviante. Ao se transformar em objeto de instalação em museus e galerias e muitas vezes ser incorporada à performance, torna-se expandida (*expanded television*). Seria natural que a televisão, que crescia em popularidade e audiência, seguisse os passos do cinema em busca de uma expansão a partir da reinvenção e ressignificação de seu uso. Segundo Yongblood (1970) em 1948, aproximadamente 200.000 lares americanos assistiam a um dos 15 canais de TV. Em 1958, o número saltou para 520 emissoras que veiculavam conteúdos para 42 milhões de lares. Dez anos depois este número dobraria.

Artistas como Nam June Paik, criticando esse fenômeno de massa, propõe uma série de trabalhos que reinventava a caixa retangular da tv de tubo e intervinha drasticamente na recepção do sinal dos programas gerados pelas emissoras. Em *TV Bra for Living Sculpture* (1969), o artista sul-coreano desenvolveu um tipo de sutiã feito de vinil com pequenos monitores de TV colocados sobre os seios da musicista Charlotte Moorman enquanto ela executava uma peça musical no violoncelo. O som produzido por Moorman era filtrado e modulado por um sintetizador que intervinha diretamente no sinal ao vivo de TV recebido nos pequenos monitores. O som processado causava ruídos e interferências nas imagens da “TV sutiã”.



Figura 15 - Nam June Paik e Charlotte Moorman durante os preparativos da performance *TV Bra for Living Sculpture* (1969)

Gene Youngblood criou o termo *Videosfera* (*Videosphere*) para demarcar a enorme influência, em escala global, da televisão em diferentes campos da sociedade. De maneira descentralizada e fragmentada, através de diversos tipos de sinais de transmissão (UHF, VHF, Antena Coletiva, Circuito Fechado, Videotape, transmissão por satélite), a televisão funcionaria, assim como o cinema expandido, como um processo de ampliação da consciência através da extensão do olhar. Essa descentralização de produção de conteúdos que cresceu a partir do videotape, é considerada por Youngblood como uma das formas de “televisão criativa”, que expande os conteúdos e formas de exibição da imagem, processo pertencente a dimensão do cinema expandido. Se formos observar a televisão expandida (videoarte) e o cinema expandido como práticas artísticas distintas, por conta de sua natureza ontológica, eles aproximam-se ao longo da história em dois aspectos: o discursivo e o tecnológico.

A partir do cinema moderno a apresentação linear e contínua do tempo, resultado da montagem desenvolvida no período clássico com a “imagem-movimento” (DELEUZE:1985), passou a sofrer rupturas influenciada pelas artes e pelo cinema

experimental, desencadeando situações óticas e sonoras puras fundadas na descontinuidade das relações entre imagem e som, que resultaram na “imagem-tempo” (DELEUZE:1990). O som não serve apenas para sublinhar a imagem, tal como foi no período clássico, mas para propor novas leituras e significados para o espectador. Esta disposição entre imagem sonora e imagem visual aponta para outros caminhos do cinema, e juntamente com a imagem eletrônica, redefine sua própria denominação. Antes o que significava apenas movimento (kinema do grego), passa a ser definido como som e imagem, ou seja, audiovisual.

O cinema se torna plenamente “audiovisual” como o cinema moderno do pós-guerra, quando então lança e nos faz ver duas modalidades de imagem: por um lado, uma imagem visual que expõe seus “embasamentos geológicos”, suas fundações e estratificações, que precipitam os limites do ver e traçam os estados de vidência; por outro, uma imagem sonora em que o ato de fala e música torna-se “fundador” e instaurador de lendas, põe-se a fabular. Duas imagens, portanto, “heautônomas” (DELEUZE: 1990), dissociadas conforme a heterogeneidade de seus componentes. (TEIXEIRA: 2006, p. 98)

Com o aprimoramento das tecnologias eletrônicas, a televisão expandida liberta-se da caixa do monitor, a sua estrutura consagrada, e ganha o espaço na forma de projeção com a invenção dos projetores de vídeo compostos por três tubos de luz (RGB). Ainda que atuassem de maneira rudimentar se comparado com os projetores de 16mm, onde os contrastes de preto eram muito mais intensos do que os conseguidos pelo projetor de vídeo, esta invenção já demonstrava uma aproximação entre as duas mídias e ampliava ainda mais as relações entre espaço e imagens eletrônicas. Na última década do século XX, os projetores ficaram mais leves, menores e mais baratos, fazendo com que em meados dos anos 90, o vídeo se tornasse mais freqüente em exposições de galerias e museus.

Projetados para o mercado de eletroeletrônicos, esses aparelhos não precisavam mais de salas escuras e espaços de exibição quase teatrais, necessários para os modelos antigos de três tubos de luz. Na realidade, os novos projetores libertaram a imagem de vídeo de seu formato histórico, o monitor de televisão – e da sua localização secundária, em pequenas salas de exibição semelhantes ao cinema. Separados desses locais e meios de exibição convencionais, as imagens de vídeo proliferaram de diversas maneiras e configurações. (KOLTZ: 2008, p.53)

Com a chegada da revolução digital, o preço das produções audiovisuais caem drasticamente, câmeras de vídeo ganham qualidade de registro e os projetores passam a imprimir com uma capacidade similar aos de 16 mm. Diversos realizadores que fizeram história no cinema expandido passam a utilizar tais recursos e retomam suas produções, como foi o caso de Anthony MacCall, citado anteriormente. As diversas nomenclaturas que surgiram para definir as imagens em movimento, sejam químicas, eletrônicas ou digitais, expandem também as terminologias das inúmeras formas de cinema ou de audiovisual e ampliam ainda mais seu alcance no espaço, sem regras, borrando fronteiras, convidando novos artistas a adentrar neste mundo em busca de novos desafios.

O primeiro trabalho que fiz inteiramente digital foi *Doubling Back* (2003), o primeiro que realizei após o meu retorno. Depois fiz uma transferência para filme 16 milímetros...que foram aproximadamente US\$ 6 mil. Com US\$ 6 mil eu poderia fazer seis trabalhos se não tivesse usado película, então pensei quão ruim pode realmente ser a projeção digital. Muitos dos projetores que usei antes eram LCD, que tinham um preto muito pobre, então você não tinha clareza da forma como havia no filme. Mas então um novo tipo de projetor digital foi inventado naquela época, chamado projetor DLP,

no qual o valor do preto era quase tão bom quanto o da projeção em película. (MACCALL: 2008, p.133-134)

## 2.5 A novíssima geração do cinema expandido

Ao longo da história do audiovisual, as mostras de cinema experimental e cinema expandido nunca possuíram um grande público se comparadas ao cinema comercial. Estes eventos ficavam restritos às pessoas que circulavam pelo mundo das artes, como pesquisadores, músicos, universitários e claro à própria comunidade de artistas e cineastas.

Nos anos 1970, o trabalho que eu fazia era mostrado principalmente para outros artistas e realizadores de filmes. Se você fosse a qualquer mostra de filmes de vanguarda, eu diria que três quartos das pessoas na audiência eram realizadores de filmes. Realmente não era um público comum. Isso criou uma situação um tanto difícil, porque estávamos envolvidos uns com os outros e uns com os trabalhos dos outros. (MACCALL: 2008, p.127)

Esta situação transformou-se com o barateamento dos equipamentos de registro que permitiu que uma nova geração, a *Geração X*<sup>12</sup>, desenvolvessem novas formas de cinema expandido. O audiovisual foi ao encontro do seu público nos locais onde eles frequentavam pelas mãos destes jovens realizadores, em sua maioria nascidos nos anos 60, que se apropriaram de muitas conquistas da geração anterior, transformando-as. Esta *Geração X*, marcada por uma busca intensa do prazer e diversão, que assistiu ao final das utopias (marcado posteriormente pela queda do muro de Berlim), presenciou o

---

<sup>12</sup> O termo foi criado pelo fotógrafo Robert Capa nos anos 50. Anos mais tarde passou a ser usado como referência a geração nascida a partir dos anos 60 até final dos 70. *Generation X* foi título de alguns livros sobre juventude (DEVERSON:1965); (COUPLAND:1991) e também da banda punk liderada pelo cantor Billy Idol entre 1976 e 1981.

surgimento da AIDS, trocou as drogas alucinógenas pelas sintéticas e a música psicodélica pela eletrônica. Em 1981, período anterior a popularização e acesso fácil ao projetor de vídeo, o aparelho de televisão que estava nas galerias e museus, descobriu uma nova paragem onde serviria para produzir estímulos visuais e sensações ligadas ao prazer dentro do universo do entretenimento. Foi nos clubes noturnos que nasceu o VJ (primeiro *video jockey* e depois *visual jockey*), que incorporou a instantaneidade, o frescor e o risco da edição ao vivo às produções de imagens expandidas.





### 3.1 A imagem expandida na cultura do entretenimento

No começo dos anos 80, a TV que já se encontrava presente em exposições realizadas em galerias, chegou a um novo ambiente: os clubes noturnos. A expansão televisiva, que a levou para locais distante dos confortáveis lares, juntamente com a invenção do controle remoto de infravermelho (criado em 1977 pela empresa ITT a pedido da BBC) e a evolução tecnológica, que acabou barateando os equipamentos analógicos, fizeram com que surgissem novas relações entre espectador e imagem, instigando os jovens da Geração X a se aventurarem pelos caminhos da arte no vídeo.

A produção de sentido a partir do zapping e da repetição de imagens do universo televisivo [até então destituídas de permanência] impregnou o vídeo de conotação política e capacidade de eloquência diante de um público mais amplo. Essa técnica atendeu pelo nome de scratch-vídeo e esse título antecipa muito do que aqui interessa em termos de confluências e procedimentos intercambiáveis. Manipulava-se as imagens como se arranhava o vinil nas agulhas das pick-ups e o sentido produzido resultava em trabalhos vigorosos, visualmente envolventes e marcados por um ritmo às vezes alucinante. (BAMBOZZI: 2003, p.4)

Neste mesmo período, diversos clubes noturnos resolveram inovar suas decorações e instalaram em seus ambientes monitores de TV. Abria-se espaço para divulgar uma série de produções independentes que eclodiam nas grandes cidades. As danceterias Medusa, o Metro em Chicago, o Ritz e Peppermint Lounge em Nova Iorque foram as pioneiras em levar imagens em movimento para o ambiente do entretenimento.

O Ritz foi fundado em 1980 para abrigar shows ao vivo. Ele contava com uma tela de 30 polegadas e um projetor de vídeo que custou na época US\$ 120.000. Um investimento alto para a época que permitia que bandas promissoras pudessem reviver as experiências propostas por Andy Warhol no *Velvet Underground*. O entretenimento flertava com as experiências artísticas que aconteceram décadas antes no universo do cinema expandido, porém agora longe das galerias e próximos das pistas de dança. Ainda no Ritz, em 1981, o PIL (Public Image Ltd), banda de Johnny Rotten (ex-vocalista dos

Sex Pistols), foi chamado às pressas para substituir o Bow Wow Wow, banda criada por Malcolm McLaren para promover as roupas de Vivienne Westwood. O show acabou divulgando a casa de maneira inesperada por conta de um incidente. O PIL aceitou o convite para o show, porém ao invés de um show propuseram uma performance. Apresentaram-se atrás da tela, iluminados por uma luz forte que fazia com que suas sombras se misturassem com as projeções de vídeo. A banda executava sons ruidosos e tribais enquanto o vocalista improvisava letras e ofendia verbalmente a plateia que começou a ficar agitada e gritar para que a tela fosse levantada. O som ruidoso e as provocações de Johnny Rotten continuaram até que começou a confusão. Levantaram a tela para tentar acalmar o plateia mas já era tarde demais. Garrafas foram atiradas no palco pelo público enfurecido que puxou a tela até que ela caísse. Foi o fim da apresentação.



Figura 16 - Fotomontagem de 3 momentos da fracassada apresentação do PIL no Ritz (1981)

Neste mesmo período, um outro clube nova-iorquino surge com uma proposta semelhante, porém mais barata. Ao invés de um caríssimo projetor, o clube apostou em diversos monitores de TV espalhados pelo bar e pela pista de dança. O Peppermint Lounge, que foi referência da onda “Twist” nos anos 60, fechou as portas nos 70 e reabriu em novembro de 1980, voltado a cena do rock alternativo. Nos televisores, produções independentes eram exibidas e se alternavam com imagens mixadas em tempo real. Estas criações eram realizadas por jovens artistas, influenciados pela televisão e pelo cinema expandido, que experimentavam construções poéticas voltadas ao entretenimento.

*Durante os últimos dias da era Disco, olhando para o futuro, diversos clubes de Nova Iorque como o Peppermint Lounge,*

instalaram monitores de TV e começaram a exibir vídeos autorais e undergrounds como parte de suas decorações...O clube Peppermint Lounge de Nova Iorque tornou-se uma espécie de *Universidade do VJ*, treinando pessoas para uma nova forma de arte<sup>13</sup>. (SPINRAD, 2005, p.21)

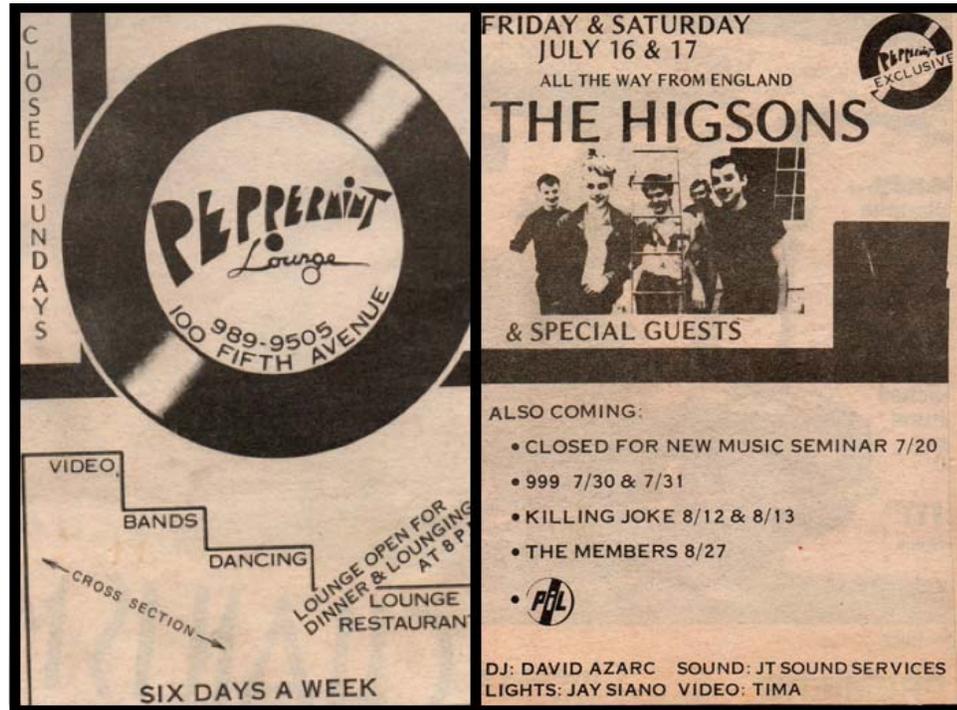


Figura 17 - Cartazes do Peppermint Lounge publicados no jornal *East Village Eye* em 1982. Na primeira imagem já é vista a importância do vídeo que aparece em destaque antes das bandas, da pista de dança e do restaurante. Na segunda imagem é divulgado o nome do artista que realiza as mixagens em tempo real. Como se vê, o nome VJ ainda não era utilizado para designar esta prática artística.

Dois outros fatores contribuíram diretamente para o surgimento destes jovens artistas que produziam imagens videográficas em casas noturnas: a digitalização dos meios de comunicação e o aparecimento da MTV.

No final dos anos 70, as emissoras de TV embarcam nos avanços da era digital e reformulam suas estruturas adquirindo equipamentos mais sofisticados para a época, e assim disponibilizaram no mercado ilhas de edição linear, mesas de corte (switcher),

<sup>13</sup> Tradução do autor

videocassetes (VCR), monitores e câmeras a preços acessíveis. Muitos deles foram adquiridos por artistas e designers que ajudaram a redefinir a cena dos clubes e pistas de dança decoradas com monitores de TV, onde conteúdos mais plásticos, provocadores e livres de censura passaram a ser produzidos. Não à toa, Chicago e Nova Iorque são cidades onde se encontram os estúdios de alguns dos principais canais de TV norte-americanos.

Em 1981 surge em Nova Iorque a MTV, um canal voltado para videoclipes. Muitos destes artistas que experimentavam possibilidades audiovisuais nas pistas de dança foram atraídos pelas propostas inovadoras do canal, tornando-se editores e apresentadores da emissora. A sigla VJ (Vídeo Jockey, ampliada posteriormente para Visual Jockey), numa alusão ao DJ (Disc Jockey), foi cunhada para designar os apresentadores dos clipes da MTV. Logo em seguida, esta sigla passa a ser utilizada como referência a todos aqueles que produzem imagens para as pistas de dança.

Mas de onde vem os VJs? Os primeiros VJs apresentavam videoclipes na MTV, mas à medida que a televisão musical se tornou uma parte indistinguível do caldeirão eletrônico da mídia comercial, os VJs tornaram-se “apresentadores”, e os clipes que mostravam tornaram-se menos interessantes. O VJ de hoje pode ter alguma lembrança remota dos apresentadores de videoclipes bem vestidos, de fala astuta, da então nascente MTV, mas a conexão não para por aí. Hoje em dia os VJs vêem a si mesmos como cineastas, ou talvez como alquimistas da imagem em movimento, mixando recursos visuais ao vivo diante de pessoas reais; misturando sinais, símbolos e imagens do mundo. (SHAUGHNESSY: 2009, p.71-72)

Assim como os Disc-Jockeys, profissão que corresponde tanto ao apresentador da rádio quanto aquele que seleciona músicas no clube noturno (que muitas vezes é a mesma pessoa), aparece a figura do VJ em dois papéis: o da televisão e o das pistas de dança. No início, o mesmo profissional praticamente circulava por estes circuitos (da emissora e dos clubes), e neles nasciam a cultura das imagens efêmeras, do remix, da fragmentação, do sampler, da quebra de narrativa dentro do universo pop, da repetição, do pastiche e da

ressignificação. O profissional da televisão, que atuava sob o imprevisto e a adrenalina das transmissões ao vivo, experimentava também estas mesmas sensações nas práticas voltadas às produções visuais das pistas de dança. E, ao longo dos anos 80, qualquer bar de Nova Iorque que tentasse ser descolado, tinha ao menos uma TV e um videocassete onde eram exibidos videoclipes e produções independentes. O restrito mundo das realizações e exibições dos filmes expandidos transformou-se num amplo circuito cheio de experimentações.

### 3.2 Do potencial criativo à evolução tecnológica

Desde o início dos anos 80, quando surge a prática do VJing<sup>14</sup>, as possibilidades combinatórias das imagens em movimento evoluem para modos e dispositivos de operação cada vez mais sofisticados, que culminou quase 20 anos depois, no banco de dados controlados por algoritmos. As apresentações ainda analógicas dos VJs eram realizadas a partir da ordenação de imagens armazenadas em fitas e editadas em ilhas de edição linear. Buscava-se o trecho para ser exibido percorrendo toda a fita até encontrar a minutagem selecionada e se cortava ou se sobrepunha aos trechos de imagens do outro VT que estava naquele instante sendo visualizado. Todo o processo funcionava como um programa de TV feito ao vivo com a diferença que, ao invés do material ser captado com câmeras, era previamente gravado e armazenado em fitas U-matic, Betamax ou VHS e editados ali, no instante da apresentação. O processo analógico de justaposição de imagens durou até metade dos anos 90, não só nas apresentações de imagens ao vivo, assim como na maioria das produções cinematográficas.

O ano de 1995 foi um divisor de águas para a edição de filmes. Foi o último ano em que o número de filmes montados mecanicamente se igualou ao daqueles editados digitalmente. Em todos os anos subsequentes, a quantidade de filmes editados em sistemas digitais cresceu, enquanto a montagem mecânica foi

---

<sup>14</sup> O termo VJing refere-se a prática artística desenvolvida pelo VJ

proporcionalmente diminuindo. Até 1995 nenhum filme com edição digital havia ganhado um Oscar de melhor edição. No entanto, desde 1996 todos os vencedores foram editados digitalmente, com a notável exceção de *O resgate do soldado Ryan* em 1998. (MURCH, 2004, p.09)

Se formos buscar referências no cinema, a era digital permitiu uma nova forma de armazenamento das informações audiovisuais, não mais contínua com estruturas rígidas e lineares, mas em arquivos binários, podendo ser acessada a qualquer instante, de maneira não-linear e randômica, a partir de uma catalogação previamente estabelecida. Diversos montadores renomados como Walter Murch, premiado com o Oscar de melhor edição e desenho de som em *Apocalypse Now* (1979), *Poderoso Chefão 3 (The Godfather: Part III)*, 1990) e *Paciente Inglês (The English Patient)*, 1996) trocaram a mesa de montagem mecânica, também conhecida por Moviola, pelo sistema Avid, uma ilha de edição não-linear que começou a ser desenvolvida, ainda que muito rudimentarmente em 1987. Softwares como este e o Final Cut Pro (desenvolvido em 1999 e com um custo muito mais reduzido, se comparado ao Avid), conectados a uma placa de captura que permite a visualização do resultado da *timeline*, foi muito utilizado no início dos anos 2000 como uma nova possibilidade de manipular imagens em tempo real pelos VJs. Assim, os artistas do vídeo deixavam para trás os equipamentos como os mixers, os players de VHS, de DVD e mini-DV, e entravam no mundo dos computadores, dos desktops e dos laptops, que possibilitou o aparecimento de uma infinidade de softwares de edição de vídeo em tempo real.

O potencial criativo, a necessidade da experimentação e a evolução tecnológica foram decisivos para que a linguagem desta nova prática artística pudesse se desenvolver. As construções de poéticas no campo do VJing estruturam-se sobretudo a partir de dois padrões: o *remix* e o *looping*.

Ao sair do trabalho solitário das salas de edição para realizá-lo diante dos olhos do público, o VJ se apropria de trechos de outros trabalhos, e através da alteração da

velocidade, das escalas cromáticas, de distorções, efeitos e justaposições cria novos significados demonstrando que as imagens carregam um amplo depósito de sentidos a espera de novas combinações. E isso não é uma peculiaridade, nem particularidade dos VJs. Poetas, pintores e cineastas experimentais já tinham explorado tal procedimento, que fora batizado de cut-up.

Quantas descobertas não aconteceram por acidente? Não podemos produzir acidentes através da ordem. Os cut-ups podem trazer uma nova dimensão aos filmes. Corte cenas de jogatina com milhares de cenas de jogo de todos os tempos e lugares. Corte para trás. Corte estradas do mundo. Corte e reorganize a palavra e a imagem de filmes. Não há razão para aceitar um produto de segunda categoria quando você pode ter o melhor. E o melhor está aí para todos. A poesia é para todos. (BURROUGHS APUD WALDMAN: 1996, p.184)<sup>15</sup>

Baseado na cadência minimalista da música eletrônica, onde a repetição contínua de determinados compassos com pequenas variações geram a estrutura da composição, tal procedimento serviu como inspiração para os VJs construírem seus arranjos videográficos. Já que os trabalhos dos videoartistas da noite acontecem em ambientes dispersivos, o *looping* promove uma repetição da imagem que acaba servindo como um ponto de apoio às propostas de montagem frenética, ao mesmo tempo em que a articulação da repetição estimula o reconhecimento da imagem ao esvaziamento da mesma.

Esta característica de nossa época pode ser utilizada na produção de trabalhos fundados pela repetição. Repetição não é necessariamente redundância. Em estruturas mais tradicionais, pode ser um dado da estrutura narrativa que joga com a própria narrativa como enredo, como dado para se estabelecer o pacto com o espectador. Nos VJs, sem exceção conhecida até agora, está na repetição a base da poética que

---

<sup>15</sup> Tradução do autor

esgota e reinstaura novos sentidos.... O tempo do universo VJ é o do *loop*, o eterno retorno, o sempre presente que se sucede em outro. (MORAN:2007, p.139-140)

### 3.3 A expansão dos circuitos

Voltando à década de 80, vemos crescer consideravelmente a quantidade de festas dedicadas à música eletrônica e com elas amplia-se o campo de atuação dos VJs. Das festas de *House Music* de Chicago às *Raves* em sítios, galpões e praias ao redor do mundo, o VJ estava lá trazendo suas produções visuais para impulsionar a diversão. Surgia uma demanda por uma nova experiência visual para ampliar os sentidos potencializados pela ingestão de drogas sintéticas, como o MDMA (ecstasy) que causa euforia, sensação de bem-estar e alterações da percepção sensorial, e o LSD (ácido lisérgico) que provoca também alterações dos sentidos e alucinações. Estas drogas são encontradas com bastante frequência sobretudo nas festas *Raves*, que costumam ter mais de 12 horas de duração.

Ao buscar as festas, o público está interessado em uma experiência de entretenimento, uma fruição estética e artística que lhes provocará estímulos. Estes estímulos são também acionados pelo consumo de estimulantes químicos e bebidas alcoólicas. Há uma busca de prazer que se aproxima das propostas analisadas por Gene Youngblood no seu *Expanded Cinema*. O apelo místico e esotérico das *raves*, a proposta de se alcançarem outros estágios de consciência, também eram o apelo de alguns realizadores estudados por Youngblood. (MORAN:2005, p.164)

Não só pelo misticismo e pela expansão da consciência que o VJing aproxima-se do cinema expandido<sup>16</sup>. Os ambientes esfumaçados das festas são feitos para criar efeitos de

---

<sup>16</sup> Vale ressaltar que em algumas *Raves* existem também as distorções produzidas pelo mercado, onde místico, o desejo e o prazer são vistos pelos organizadores como mercadoria.

rastros luminosos para que as luzes da casa noturna e do projetor ajudem a estimular a experiência sensorial. Este é um recurso que podemos observar nos *Solid Films* desenvolvidos por Anthony McCall como vimos anteriormente no *capítulo 2 - Cinema Expandido*.

A fumaça é um recurso bastante utilizado no teatro e no cinema para materializar a luz, ela difunde a luz, faz com que seu feixe ocupe o ambiente, confira densidade a ele. Bem dosada, a fumaça é uma aliada na construção de uma cena, por conferir volume e peso ao espaço, difundir pessoas e objetos presentes, modificar os padrões de distância, pois perde-se com ela a profundidade de campo. Fumaça, luzes, projeções e sons criam o ambiente da festa, ambiente que envolve e estimula o espectador, reduz o espaço ao restringir o campo de visão, cria um ambiente circunscrito mesmo que haja no local centenas de outras pessoas, e produz assim uma espécie de cortina de fumaça. (MORAN:2005, p.158)

Foi também nos anos 80 que apareceram os samplers mais acessíveis e o protocolo MIDI<sup>17</sup> (disponibilizado no mercado em 1983) que resultou no surgimento de grupos de música eletrônica que se apresentavam em performances, bem diferente dos shows de rock onde o cantor e os outros integrantes da banda se movimentam e dançam por toda a extensão do palco. Os grupos da cena eletrônica eram e ainda são formados por dois integrantes que, atrás de uma bancada, manuseavam os seus samplers, computadores, toca-discos, sintetizadores, teclados e mixers. A prática do VJing encontrou mais um local ideal para se estabelecer, preenchendo os vazios dos palcos e deixando os shows mais sofisticados e atraentes. Inspirados nos DJs, que criavam músicas a partir de apropriações de batidas, *riffs*, sequências sonoras, frases e inflexões vocais, os VJs apropriam-se de trechos de filmes experimentais, programas de TV, fotos e gráficos que, colocados em repetição (*looping*), sobrepostos e mesclados, compõe uma série de

---

<sup>17</sup> O MIDI (Musical Instrument Digital Interface) é uma tecnologia que permite a comunicação, controle e sincronização de informações entre dispositivos como teclados, sintetizadores e processadores de som. O dispositivo permitiu a ligação entre imagens e sons de uma maneira muito mais fácil.

pulsações visuais que complementam as apresentações do DJ ou dos duos eletrônicos, tornando o evento uma experiência audiovisual. Pelo próprio âmbito em que estavam inseridas, as composições imagéticas aproximam-se muito mais da linguagem do videoclipe do que do cinema narrativo ou experimental.

As experimentações audiovisuais dos VJs no contexto da música eletrônica levaram a criação de uma prática conhecida por *scratch video*. Em 1984, o coletivo inglês Gorilla Tapes criou o *Death Valley Days* onde faziam *scratches*<sup>18</sup> de imagens apropriadas de programas de TV, propondo novas leituras em tons de sátira e crítica política. O vídeo com 20 minutos de duração, traz uma musicalidade nos discursos que tem sequências de frase repetidas para reafirmar, de maneira irônica, as relações afetivas entre os líderes conservadores Ronald Reagan e Margaret Thatcher.



Figura 18 - Fotomontagem com a capa do VHS original do *Death Valley Days* (1984) do Gorilla Tapes seguido de frames retirados do vídeo

O *Death Valley Days* passou a ser distribuído de maneira independente em cópias de VHS, tornando-se uma referência para muitos VJs. Os *scratch videos* foram incorporados nas pistas de dança e nos concertos de música eletrônica, aproximando assim ainda mais as relações entre VJ e DJ como aponta um dos integrantes do duo

<sup>18</sup> Técnica desenvolvida pelos DJs a partir de movimentos realizados rapidamente sobre o disco de vinil para a criação de sons e ruídos.

## ColdCut sobre a linguagem do VJing.

O trabalho do VJ é muito semelhante ao do DJ, exceto que você está mixando vídeos...Em princípio, é fazer a mixagem de um DJ, só que usando vídeos em vez de som. (MORE apud SHAUGHNESSY: 2009, p.71)

O ColdCut, um dos grupos pioneiros da música eletrônica formado por Matt Black e Jonathan More em 1986, aderiram também às projeções de imagens, incorporando o *scratch video* realizado em tempo real nas cadências, harmonias e ritmos sonoros das apresentações. Os sons produzidos pela manipulação do vídeo foram incorporados à música eletrônica, estreitando o diálogo entre estes dois universos. Como base das imagens, eram utilizados trechos apropriados de noticiários de TV, desenhos animados, filmes etnográficos, imagens gráficas e vídeos.



Figura 19 - Fotomontagem com imagens da performance dos DJ/VJ do ColdCut

Nos anos 90, seguindo os passos do Gorilla Tapes, o trabalho dos VJs são difundidos através de coletâneas independentes, distribuídas em VHS como “*Xmix Copilations*” (Xmix, 1993), “*Lifeforms*” (Future Sound of London, 1994) e “*Telecommunication Breakdown*” (Emergency Broadcast Network, 1995). Em 1997, período em que o digital se consolida com câmeras de pequeno formato e laptops com processadores mais potentes, o ColdCut lança a coletânea de vídeos em VHS “*Timber*”

(ColdCut, 1997), e no mesmo ano desenvolve o software VJamm para aprimorar suas apresentações. Em 1999, o grupo insere uma versão do software VJamm no novo CD *Let Us Replay*. Assim a prática dos VJs tornou-se ainda mais acessível e pode ser experimentada por qualquer um dos seus fãs.

Outro importante coletivo audiovisual é o *Addictive TV*, que além de realizar mixagens e *scratches* de imagens e sons também ajudou a fomentar a cena, produzindo programas de TV, DVDs e festivais voltados aos VJs. O *Mixmasters* foi um programa noturno veiculado na ITV do Reino Unido que durou de 2000 a 2005. O programa tinha duas entradas de 10 minutos de duração com apresentação de DJs de gravadoras independentes seguidos por animações e efeitos visuais psicodélicos criados por VJs. A série que chegou a reunir em torno de 400 artistas de diversas partes do mundo foi lançada posteriormente em DVD. Entre 2005 e 2007, o *Addictive TV* organizou o festival *Optronica* que promoveu a cultura digital através de instalações interativas, performances de VJs, DJs, cineastas e músicos. Ao longo desses dois anos, muitas das apresentações de VJs aconteceram em salas de cinema IMAX<sup>19</sup>, onde o público assistia sentado, diferente das dispersões de um show ou de uma pista de dança. Este momento representou uma volta à contemplação da imagem nos moldes do cinema ficcional, numa busca pela legitimação através da incorporação institucional. Ali, apresentaram-se dentre outros, os VJs do ColdCut, D-Fuse, o cineasta Peter Greenaway e músico Karl Bartos (Kraftwerk) que ajudaram a redefinir a cena. Depois de experimentarem diversas possibilidades de linguagem nas pista de dança, alguns VJs passaram a buscar novos públicos e espaços, caminhando para outras direções. Enquanto isso, artistas e cineastas, interessados na criatividade e efervescência da manipulação das imagens em tempo real, apropriavam-se dos softwares de VJs. Na metade dos anos 2000, além do *Optronica*, outras mostras e festivais apareceram. O circuito do vídeo manipulado em tempo real, voltado ao entretenimento e ao grande público dos clubes noturnos, começou a desenhar um novo campo de atuação, que aproximou o VJing da arte contemporânea.

---

<sup>19</sup> IMAX é um formato de filme criado pela empresa canadense IMAX Corporation. A tela padrão tem 22 metros de largura por 16 metros de altura, sendo superior aos sistemas convencionais de exibição.

#### **4. Live Cinema**



#### 4.1 Construção de uma nova cena

Diferentemente das vanguardas que problematizavam as instituições de arte, o realizador da performance audiovisual, seja ele VJ ou artista de circuitos de galeria, quer o reconhecimento das instituições. O entusiasmo ingênuo da pista como fonte de renda ou de promoção de um trabalho pessoal se esvaiu aos poucos. Se na década de 1990 a pista era uma oportunidade para a constituição de um repertório pessoal e de desenvolvimento técnico, hoje foi preterida como possibilidade de investigação formal. (MORAN: 2011, p.100)

Mesmo tendo seus vídeos vistos por uma enorme quantidade de pessoas, bem como contando com o crescente interesse das festas e clubes para ter imagens projetadas nas pistas de dança, o VJ sempre esteve à sombra do DJ em relação a contratos, posição de visibilidade durante o evento e sobretudo cachês. Soma-se a isso, as dificuldades relativas aos ambientes dispersivos onde as imagens não podem ser assistidas com a devida atenção, e a quantidade de softwares para VJs, propiciados pela democratização das novas mídias, que inundaram o mercado trazendo trabalhos sem consistência, nem densidade e sobretudo carregados de muitos efeitos proporcionados pelos próprios programas. Por questões como essas, alguns VJs resolveram ampliar o circuito para garantir mais visibilidade e valorização às suas produções. Assim, surgiram mostras e festivais, sendo que alguns realizadores, que carregavam a alcunha de VJ antes em seus nomes, resolveram deixá-la de lado. Para aproximar os seus trabalhos da arte contemporânea e afastá-los do universo do entretenimento, além de forjar novos espaços de exibição como galerias, teatros, museus e cinemas, e de ter seus trabalhos com tempos de apresentação definidos, os realizadores precisaram também renomear esta nova cena com algum termo que fosse carregado de aspectos históricos e também de um certo prestígio. Nada melhor do que incorporar o termo “cinema”, que carrega dentro da sua terminologia um estatuto de arte (a sétima arte) construído ao longo dos seus mais de 100 anos de existência. Surge assim a expressão “Live Cinema”.

Nosso principal interesse está no Live Cinema. Acreditamos ser esse o próximo desenvolvimento do VJ, em vez de simplesmente responder a ritmos, queremos explorar toda a nova experiência de A/V (audiovisual) e transformar isso em uma experiência cinematográfica. (FAUKNER: 2013)

Apesar de no início a linguagem deste novo meio ser praticamente a mesma do VJ, com os mesmos artistas manipulando os mesmos aparatos tecnológicos num diferente ambiente, com o passar do tempo, o termo Live Cinema proporcionou novas relações sociais, dinâmicas, e maneiras de pensar. Em parceria com artistas de outras áreas, foi possível uma ampliação e legitimação da cena por parte da crítica e do público, que continua se formando ao redor dos festivais e mostras de Cinema ao Vivo. Ainda que as fronteiras entre VJ e Live Cinema se confundam com certa frequência, a ampliação do meio e a definição do novo contexto trouxeram também uma nova lógica de pensar, e com ela diferentes cruzamentos entre suportes, meios e procedimentos surgiram, bem como novas demandas foram criadas. Assim, o campo se expandiu e continua se expandindo, abarcando outras áreas do conhecimento, simultaneamente com o aprimoramento das novas mídias, que resulta do surgimento de novos formatos, hardwares, softwares e novas plataformas.

O termo Live Cinema foi cada vez mais adotado para este gênero, como resultado do significado dado ao processo de geração em tempo real, e também como um tipo de garantia de qualidade na translocação de performances audiovisuais da cultura dos clubes para contextos tradicionalmente de alta cultura. (NAUMANN: 2012, p.32)

## 4.2 Definição do termo

A escolha do nome Live Cinema não podia ser mais apropriada. O termo foi emprestado das apresentações de filmes silenciosos que eram acompanhados por trilha sonora ao vivo entre as décadas de 1910 e 1920.

De acordo com a divulgação do festival Transmediale (www.transmediale.de), dedicado ao programa de Live Cinema em 2005, o termo “Live Cinema tem sido utilizado até agora principalmente para descrever o acompanhamento musical ao vivo para filmes silenciosos” (MAKELA: 2010, p.7)

No começo, as improvisações musicais para filmes silenciosos, que surgiram da vontade dos exibidores de erradicar o silêncio do filme mudo e atrair mais audiência com as apresentações ao vivo, eram mais livres e improvisadas. Com o passar do tempo, elas se tornaram sofisticadas com composições elaboradas e os grandes cinemas passaram a utilizar orquestras completas para proporcionar sons aos filmes silenciosos.

Os filmes silenciosos nunca foram feitos para ficar em silêncio. Naquela época os cinemas foram os principais empregadores de músicos. Os principais cinemas tinham seus próprios diretores musicais que muitas vezes agregavam acompanhamentos para filmes executando livremente clássicos populares e músicas da época. Os filmes artisticamente ambiciosos tinham partituras compostas para eles. (DAVIS: 2012, p.3)<sup>20</sup>

As imagens, atuações, intertítulos e montagem tornavam-se a combinação perfeita para atrair centenas de pessoas aos cinemas numa época em que os diálogos em cena não faziam falta aos espectadores. As imagens de *Napoleão* (dir. Abel Gance, 1927), a montagem do *Encouraçado Potemkin* (dir. Sergei Eisenstein, 1925) e os gestos de

---

<sup>20</sup> Tradução do autor

Charlie Chaplin são surpreendentes até hoje. Assim como o Live Cinema do passado, o Live Cinema contemporâneo também se estrutura a partir de poéticas que se utilizam da combinação de elementos visuais, bem como trabalham com músicos na maioria das apresentações, executando a trilha sonora ao vivo em trabalhos que raramente recorrem ao uso de diálogos. Como podemos ver, o audiovisual manipulado em tempo real, que se constrói a partir de algoritmos, conecta-se através de sua estrutura narrativa e procedimentos de exibição a diversos momentos da história do cinema. Porém desta vez as sequências de imagens cristalizadas na sala de montagem dão espaço a uma estrutura dinâmica, fluida, efêmera, que pode se conectar a uma outra sequência de acordo com a vontade do performer. O artista de Live Cinema num ato performático, escolhe os caminhos que quer percorrer durante a apresentação, justapondo, mesclando, sobrepondo, contrastando imagens umas com as outras, acompanhado por uma trilha sonora, em performances que apontam para novas experiências audiovisuais.

A artista e pesquisadora finlandesa Mia Makela define o Live Cinema atual como “a criação simultânea de sons e imagens em tempo real realizados por músicos e artistas visuais que colaboram na mesma proporção e com conceitos bem definidos<sup>21</sup>” (MAKELA, 2006, p.22).

A Mostra Live Cinema, festival que reúne desde 2008 em São Paulo e no Rio de Janeiro trabalhos mais expressivos da área, além de dar visibilidade a novos realizadores, define esta prática da seguinte maneira:

Live Cinema é uma performance audiovisual onde o próprio diretor, realizador, performer ou artista executa o seu 'filme' ali, na frente da plateia. Imagine o artista poder mudar o final do seu 'filme', simular novas imagens e sons, novas sequências e acima de tudo criar diferentes narrativas, baseadas na reação que a plateia tem diante da obra<sup>22</sup>.

---

<sup>21</sup> Tradução do autor

<sup>22</sup> Disponível em: <http://www.livecinema.com.br/blog/439>

Acesso realizado em 12/02/2013

Um outro importante evento que promove e divulga apresentações de trabalhos de Live Cinema no Brasil é o ON\_OFF do Itaú Cultural. Desde 2005 o evento vem se consolidando como um espaço para a experimentação e a criação no âmbito que se dá entre o audiovisual e a performance. Este tipo de manifestação artística é descrita pelos organizadores do ON\_OFF da seguinte forma:

Numa performance audiovisual, o instante da projeção determina o modo de compor a estrutura narrativa, ancorada pela possibilidade de organizar associativamente as imagens. Essa estrutura pode ser caracterizada por um fluxo de imagens e sons, com apelos sensoriais e sinestésicos que dispensam a continuidade, ou ser elaborada para compor um arranjo sequencial narrativo. Em ambos os casos, o processo é sempre formalizado em tempo real<sup>23</sup>.

### **4.3 O cinema da era dos softwares**

O cinema inventado no final do século XIX, e que se consolida no início do século XX, nasceu a partir de duas tecnologias que foram fundamentais para a constituição da era industrial: a máquina que aciona o movimento e a energia elétrica. Esta estrutura mecânica desenvolvida para fazer com que o filme pudesse rodar numa velocidade constante e permanente, permitiu que fossem exibidos 24 quadros por segundo, o que criou a ilusão do movimento. Por sua vez, a energia elétrica propiciou que a lâmpada de arco voltaico de carvão gerasse uma fonte de luz suficiente para projetar o filme sobre a tela. As máquinas e a energia elétrica ajudaram a definir toda uma lógica de produção em massa que gerou um conjunto de mudanças nos processos de trabalho, a partir da criação de linhas de montagem, provocando novas formas de consumo. Tal fato,

---

<sup>23</sup> Disponível em: [http://www.itaucultural.org.br/on\\_off/](http://www.itaucultural.org.br/on_off/)  
Acesso realizado em 12/02/2013

como não poderia deixar de ocorrer, atingiu também o cinema, sobretudo o narrativo que se estruturou na forma de indústria.

O cinema também reflete a lógica da era industrial de uma outra maneira. As linhas de montagem de Ford, introduzidas em 1913, contou com a separação do processo de produção num conjunto de atividades simples, sequenciais e repetitivas. Da mesma forma o cinema substituiu modos anteriores de narrações visuais por narrativas sequenciais e uma linha de montagem de cenas que aparecem na tela, uma de cada vez. Dada a lógica que os mecanismos do cinema estão ligados a lógica da era industrial, que tipo de cinema podemos esperar na era da informação? (MANOVICH:2005)<sup>24</sup>

Numa época em que grande parte do mundo é comandada por softwares, que permitem ações como organização e controle de dados; sistemas de recomendações; comunicação através de mensagens instantâneas e redes sociais; ferramentas para compartilhamento de fotos, vídeos e sons; e claro plataformas que permitem a programação de novos softwares, as empresas do ramo (Google, Windows, Apple, Facebook) tornaram-se mais conhecidas e rentáveis do que as que lidam com produtos ligados aos sistemas da era industrial. Os softwares substituíram um conjunto diversificado de tecnologias físicas, mecânicas e eletrônicas usadas antes do século XXI para criar, armazenar e distribuir uma série de produtos em nossa sociedade. E claro, o cinema não poderia ficar fora disso. Diversos softwares vêm propiciando uma maior maleabilidade da imagem, da edição à captura de imagens no formato digital, permitindo sua manipulação de diferentes formas.

Realizadores de Live Cinema, assim como muitos VJs, costumam usar em suas apresentações laptops (para realizar todas as operações atribuídas às imagens), teclados midi (interface que permite o controle dos parâmetros destas operações) e softwares específicos como o *MAX/MSP*, *Isadora*, *Modul8*, ou outros tantos que foram lançados ao

---

<sup>24</sup> Tradução do autor

longo dos anos 2000 para processar a informação audiovisual em milésimos de segundos e enviá-las ao projetor, quase que no mesmo instante. Além dos softwares, costumamos ver conectados aos laptops câmeras de vídeo, mesas de corte, digitalizadores de sinal, controladores, placas para a expansão do *desktop* (como a TripleHead da Matrox que divide o sinal da imagem em 3 partes que podem ser enviadas a 3 projetores diferentes a partir de uma mesma saída). Todos estes equipamentos trazem à performance um potencial de desenvolver-se por diferentes caminhos, a medida que eles são inventados e disponibilizados no mercado, levando a uma articulação mais radical das imagens, muitas vezes manipuladas simultaneamente com os sons, buscando relações temporais entre os elementos visuais e sonoros através de montagens eloquentes que visam um conflito entre os quadros. As narrativas costumam ser estruturadas a partir da alternâncias de velocidades, interrupções, sobreposições e variações cromáticas, aproximando-se a outras tradições do cinema como os de vanguarda, underground, expandido e experimental, como vimos anteriormente. Todas estas tecnologias à disposição dos artistas permitem também que as imagens estejam em constante atualização, fazendo com que novas concepções e características imagéticas sejam incorporadas ao universo do Live Cinema.

#### **4.4 Relacionando épocas**

Para melhor compreendermos as relações entre VJ e Live Cinema, podemos recorrer ao início do cinema, como fizemos ao longo da delimitação de campo. Os primeiros cinemas, ainda sem estrutura narrativa definida, foram marcados pela grande diversidade de aparatos de exibição, na maioria feitos muitas vezes para serem visualizados individualmente e numa tela de proporções reduzidas. O Kinetoscópio, desenvolvido por Thomas Edison, atingiu sua popularidade nos Estados Unidos na virada do século XIX para o XX. Pagando um centavo de dólar, o público podia ver em *looping* cenas do cotidiano reconstituídas, esquetes de teatros de variedades e pequenos números cômicos de até um minuto de duração. Os aparelhos de visualização ficavam expostos em feiras de atrações, teatros de variedades ou nos espetáculos de *vaudevilles*, porém nunca

foram a atração exclusiva nem mesmo a principal. Além de filmes, o público podia ver malabaristas, comediantes, mágicos, animais treinados, pessoas com algum tipo de deformidade que eram exibidas nos chamados *freak shows*.



Figura 20 - Montagem com cartaz do *Sandow Trocadero Vaudevilles* (final do séc.XIX) que apresenta dançarinos, trapezistas e animais treinados. Ao lado a máquina do Kinetoscópio onde se podia ver individualmente pequenos trechos de filmes.

Estes locais com diversas atrações e diversões garantidas, costumavam ser frequentados por um público mais popular, na sua grande maioria imigrantes vindos da Europa Central e do Leste Europeu. O consumo de álcool por vezes tornava-se excessivo, o público exaltava-se e de vez em quando podia-se presenciar algum tipo de confusão entre os frequentadores.

Nos grandes centros urbanos dos países industrializados, porém, a exibição de filmes muito cedo se concentrou em casa de espetáculos de variedades, nas quais podia também comer, beber, dançar, conhecidas como *music-halls* na Inglaterra,

*café-concerts* na França e *vaudevilles* ou *smoking concerts* nos Estados Unidos...foi nessas casas de variedades, em pleno apogeu na virada do século, que o cinema floresceu com maior vigor. Eram locais bastante populares e também um tanto mal-afamados por causa da atmosfera plebeia e do “baixo nível” dos espetáculos burlescos ali encenados. Na verdade, os *vaudevilles* eram abominados pelas plateias sofisticadas e pelas pessoas de “boa família”. Quando, num primeiro momento, a venda de álcool era ainda tolerada nesses locais e a prostituição florescia ao seu redor, não era difícil que uma visita a uma dessas casas se transformasse em bebedeira, quebra-quebra ou aventura sexual. (MACHADO:1997, p.78)

Podemos traçar uma analogia entre o ambiente onde o VJing se desenvolveu e os *vaudevilles*, afinal os clubes noturnos e as festas *raves* são locais onde as pessoas saem para se divertir, dançar, beber, consumir drogas (no caso das *raves* por mais de 12hs), e algumas vezes por conta dos excessos e exaltações, pode-se presenciar algum tipo de confusão. Além disso, são ambientes onde as pessoas de “boa família”, expressão usada por Arlindo Machado, evitam frequentar por conta do preconceito em relação a vida boêmia. Outra característica marcante é que a imagem em movimento, em ambas situações, nunca teve um destaque, sempre foi uma atração complementar se compararmos sobretudo ao DJ, ficando relegada ao segundo plano.

Por conta das características do Kinetoscópio, o pesquisador em novas mídias Lev Manovich compara-o com o software *Quicktime*, uma invenção da Apple que permite ler algoritmos de imagens em movimento em boa resolução, sendo este a base de diversos softwares de edição e manipulação de imagens em tempo real usados por VJs e artistas de Live Cinema. Muitos destes softwares, para terem um bom funcionamento (*workflow*), requerem que o arquivo de vídeo esteja no formato compatível ao *Quicktime* para que as operações e controles da imagem ocorram sem atrasos, nem interrupções.

A introdução do *QuickTime* pela *Apple*, em 1991, pode ser comparado à introdução do Kinetoscópio, em 1892: ambos eram usados para

apresentar *loops* breves, ambos exibiam as imagens no tamanho de aproximadamente duas por três polegadas, ambos pediam visualização privada em vez de coletiva. Culturalmente, as duas tecnologias também funcionavam similarmente: como a mais recente maravilha tecnológica. Se, no início da década de 1890, o público frequentava salas de Kinetoscópio, onde máquinas com orifício de visualização o apresentavam com a mais recente invenção – minúsculas fotografias em movimento, ordenadas em *loops* breves – exatamente cem anos depois, os usuários de computadores estavam igualmente fascinados com os minúsculos filmes em *QuickTime* que transformavam o computador em projetor, por mais imperfeitos que fossem. Finalmente, as primeiras projeções cinematográficas dos Lumière, que chocaram seu público com enormes imagens em movimento, encontraram seu paralelo nos títulos de CD-ROM de 1995, nos quais a imagem em movimento finalmente preenche toda a tela do computador (por exemplo, no jogo de computador *Johnny Mnemonic*, baseado no filme do mesmo título). Assim, exatamente cem anos depois do “nascimento” oficial do cinema, ele foi reinventado em uma tela do computador (MANOVICH: 2005, p.39-40)

O VJing, o Live Cinema e os primeiros cinemas ainda se aproximam por conta de um outro elemento: a performatividade que aparece na figura do performer. No caso dos primeiros cinemas ela é marcada pelo apresentador ou comentador que era colocado em alguns filmes para narrar as cenas, facilitando a compreensão, atraindo o público e remetendo às práticas anteriores, e concomitante, ao cinema de atrações, como aponta Bower “o apresentador descendia do anunciador das atrações de feira e mais especialmente do comentador das imagens de lanterna mágica” (BOWSER APUD COSTA:1995, p.90)

Voltando ao aspecto técnico, em algumas exposições em tela, o apresentador tinha ainda a função de rodar a manivela dos projetores determinando a velocidade do filme, assim como os videoartistas fazem em suas apresentações de VJ ou Live Cinema, controlando em tempo real as cadências, ritmos, andamentos e pulsações das imagens a partir do software que manipula. Estas características deixavam o cinema de atrações

mais vivo, performático, carregado de nuances que viria a se dissipar na cristalização do cinema dentro da sala escura.

Nos primórdios, era responsabilidade dos apresentadores rodar a manivela dos projetores e portanto, definir a velocidade, o *motion*, que o filme iria passar. Para alguns filmes havia inclusive anotações que definiam onde se devia correr ou retardar a imagem, o que modernamente chamaríamos de câmera lenta ou acelerada. Além disso, quando a manivela do projetor era rodada no sentido inverso produzia imagens em *reverse* ou seja de trás pra frente. Isso se vê claramente no filme “Démolition d'un mur” exibido na histórica primeira sessão de cinema que se tem registro. Na ocasião, pelas mãos do próprio August Lumière, a plateia pode rir fascinada com o efeito de demolição e reconstrução de um muro caindo e magicamente se reconstituindo. Atualmente esses efeitos se encontram ao comando de botões de qualquer software de manipulação de imagem ao vivo (BENEDETTI:2012, p.2)

A transformação do cinema de atração em cinema ficcional tem muito a dizer das relações entre VJing e Live Cinema. Numa tentativa de valorizar o cinema que acontecia nas feiras e *vaudevilles*, aproximando um público de poder aquisitivo maior na tentativa de forjar um certo prestígio e status, o cinema é alinhado a outras práticas artísticas valorizadas na época: o teatro e o romance literário do século XIX. Assim, as apresentações fílmicas foram domesticadas, padronizadas e uniformizadas, estancando-se dentro de uma sala escura para que o cinema, desta forma, fosse trazido “para dentro das famílias (passando de marginal a doméstico) e para dentro da vida social civilizada e controlada pelas elites (passando de selvagem para domado)” (COSTA: 1995, p.144).

Passadas algumas décadas o cinema ganhou distinção, importância, público, investimento, aura artística, ou seja, todos os ingredientes que o Live Cinema está buscando ao se distanciar das práticas do VJ. Nos desdobramentos de caminhos e reinvenções de panoramas, a arqueologia do cinema ajuda a compreender o presente. Nela, trilhas são revisitadas, termos são criados e, com o processo de adensamento da prática, os conceitos são concebidos e logo tendências podem ser apontadas. De alguma

maneira, a história parece se reformular, onde a cultura da vanguarda sugere caminhos às pós-vanguardas que partem para novas direções.

**PARTE II**  
**Conceitos, Linguagens e Tendências**



## **5. Modos e procedimentos**



## 5.1 Desenvolvimento de conceitos

Como nas teorias do cinema, os termos que definem as escolas estilísticas surgiram na mídia normalmente em matérias jornalísticas, e depois, com um conjunto de produções que seguem o mesmo estilo. Acompanhados por reflexões sobre a linguagem que está se constituindo, surgem novos conceitos que buscam dar conta das novas formas de produção e circulação do saber. Foi abordado anteriormente um bom exemplo no 2º capítulo - *Cinema Expandido (2.1 Fuga da sala escura)*, onde o termo Cinema Expandido aparece nos jornais para descrever um tipo de cinema até então desconhecido, e que despontava com grande força entre os realizadores da época. Depois disso, surgem conceitos que ajudaram a compreender estes novos fenômenos da contemporaneidade. A seguir serão apontados alguns destes conceitos.

A pesquisadora e artista Mía Makela (2005) aponta como componentes essenciais de um cinema ao vivo os seguintes elementos: projeção, tempo, espaço, performance e público.

A *projeção* pode ser compreendida como *projeção espacial* (capaz de ser trabalhada sob diferentes superfícies a partir de um projetor), *mídia-arquitetura*<sup>25</sup> (painéis de LED que podem ser montados a partir de um ponto de vista arquitetônico) e tela tangível<sup>26</sup>.

O *tempo* refere-se às qualidades do fazer “ao vivo” e apresenta-se de três maneiras: a improvisação, realizada pelo performer; o tempo real, que se relaciona às operações que o computador efetua; e o loop, caracterizado por repetições do vídeo, como vimos no capítulo 3 - *VJ / 3.2 Do potencial criativo à evolução tecnológica*.

O *espaço* compreende cinco sub-categorias:

O *espaço digital* está relacionado ao tamanho do arquivo das imagens que será manipulado a partir do computador. O espaço digital precisa ser otimizado a partir da relação entre compressão e qualidade dos arquivos, de acordo com a capacidade

---

<sup>25</sup> O termo utilizado por Mía Makela é *mediatecture*, uma junção das palavras mídia e arquitetura para se referir a integração de mídia e espaço. Optou-se por traduzir como mídia-arquitetura por não ter um referencial em português.

<sup>26</sup> tela sensível que ao ser tocada faz com que o software seja acionado, e que realize uma operação sobre a imagem.

operacional da máquina e a quantidade de vídeos que o realizador pretende utilizar durante a performance. Se a compressão dos vídeos não for realizada, torna-se praticamente impossível trabalhar num laptop convencional.

O *espaço do desktop* relaciona-se à área de trabalho dos computadores com os quais os artistas executam suas tarefas. Em softwares que possuem arquitetura aberta, como o MAX/MSP/JITTER, PureData e Isadora, a organização deste espaço torna-se essencial, pois certos programas podem ocupar uma área maior do que a disponível no desktop.

O *espaço de performance* é onde acontece a apresentação. Tudo que pertence ao universo da performance está ligado a este espaço. Na maioria das apresentações de Live Cinema o que costumamos ver é o realizador e todos os seus equipamentos sobre o palco, ambos posicionados na frente da tela.

O *espaço de projeção* é a superfície onde a luz do projetor irá incidir. Na maioria dos casos, este espaço é composto por uma tela retangular como a que vemos no cinema convencional. Porém, existem casos onde a projeção acontecem em outras superfícies como no corpo, mesa, arquitetura do espaço, etc.

O *espaço físico* é o espaço compartilhado entre o público e o performer. Todos os outros espaços pertencem ao espaço físico. Ele precisa ser bem analisado antes dos equipamentos serem montados para melhor aproveitamento do ambiente garantindo uma boa visibilidade da performance por parte do público. Em trabalhos de *site-specific*, o espaço físico é o ponto de partida da performance.

Outro componente apontado por Mia Makela é a *performance*, que pode ser vista como elemento vital no contexto do “ao vivo”.

E finalmente temos o público, que em algumas performances é incorporado ao trabalho a partir de sensores de presença e câmeras ao vivo que servem como *inputs* para alterar padrões de imagens aproximando o Live Cinema das vídeoinstalações.

## 5.2 Características observadas no Live Cinema

O Live Cinema desenvolveu-se, na grande maioria dos casos, a partir de uma série de performances audiovisuais que carregam estruturas rítmicas, densidades, e volumes. Nestes últimos, podemos observar o uso de princípios relacionados à composição musical com base em estruturas não-narrativas. Todos estes dados exploram sensações, sentimentos, estranhamentos, emoções, impactos e surpresas que operam, não necessariamente num nível consciente e racional, mas num nível mais subjetivo da percepção.

Com mais de dez anos de existência, as performances de Live Cinema apontaram para diversos caminhos com o surgimento de novas ideias e experimentações. Possivelmente foi impulsionado pelo aparecimento de novos softwares e aparatos tecnológicos, pelo resgate de propostas desenvolvidas ao longo da história do audiovisual, e com a chegada de novos artistas, advindos de diversas áreas como performance, cinema experimental, videoarte, música, computação e matemática.

Acompanhando todos esses anos, participando desde 2004 de festivais e mostras como realizador e espectador, pude notar que ao falarmos de Live Cinema estávamos falando de um campo muito amplo e distinto, composto por obras que carregavam características muito específicas. Além dos conceitos abordados por Mia Makela, podemos observar questões relacionadas à performatividade que envolvem corpo em cena. Estes produzem resultados bem distintos das imagens de síntese<sup>27</sup> e abstratas geradas por algoritmos previamente concebidos. Estas performances, apesar de se utilizarem dos mesmos aparatos técnicos e se enquadrarem em todas as categorias propostas pela Mia Makela, são conduzidas de maneiras singulares e o resultado em nada se assemelham. Em contato com alguns realizadores pude perceber, na maioria das vezes, que os procedimentos artísticos são diferentes justamente por conta das suas áreas de formação e atuação. Pude notar também que alguns videoartistas que produzem sequências de vídeo e depois organizam-as durante a performance para a produção de poéticas, geralmente são artistas que migraram do cinema ou do vídeo, com uma

---

<sup>27</sup> Imagens geradas por computador que diferem daquelas capturadas por câmera ou que simulam elementos do mundo real

experiência muito maior em edição do que programação, ao contrário daqueles que executam performances audiovisuais generativas, geralmente com formação nas áreas pertencentes às ciências exatas com interesses em programação de softwares e computação. Outro detalhe é que os trabalhos com corpo em cena e registros ao vivo tornaram-se muito mais bem recebidos no âmbito das artes performáticas (teatro, dança e performance) do que da música eletrônica. Os tipos de performances de Live Cinema com características específicas encontram seus próprios nichos, em locais distintos e bem definidos, onde acabam se desenvolvendo.

Como já dissemos, o cinema ao vivo acontece em apresentações performáticas onde vemos o artista construindo a sua obra. Este fazer artístico possui diferentes níveis de performatividade, que está ligado diretamente ao instante da criação. A partir destas características traçadas, e partindo de um foco nos processos fílmicos, podemos perceber que os níveis de performatividade, os modos de produção de imagem, as características textuais de cada trabalho, estéticas videográficas, os gestos do artista, assim como a trajetória pessoal de cada realizador acabam por determinar traços recorrentes e padrões que se repetem, que fazem com que tais trabalhos possam ser agrupados por semelhanças, formando assim conjuntos distintos, apesar de todos eles terem sido agrupados neste recorte dentro do experimental chamado Live Cinema. Assim como nos domínios do cinema experimental, documental ou ficcional, as classificações surgem a partir de um determinado tipo de produção que passa a ser recorrente ao longo de um tempo, gerando novas classificações, tendências ou modos de representação.

### **5.3 Três tendências do Live Cinema**

Apesar dos artistas não gostarem de classificações, senti a necessidade de fazê-las para definir conceitos, olhar de maneira mais aproximada e refinada, e compreender melhor o campo. As classificações em arte contemporânea costumam ser fluídas, diferente das classificações nas ciências biológicas onde, com certa frequência, as definições, por exemplo, das famílias e espécies animais tendem a ser estanques e

imutáveis. Como lidamos com o universo da criação, encontramos maior dificuldade de propor definições, pois as fronteiras entre as artes estão em constante alargamento, cruzando-se de tempos em tempos, algo muito natural e saudável para qualquer processo criativo. Os agrupamentos que proponho a seguir não se esgotam, até porque, por se tratar de um campo relativamente novo, com o passar do tempo, com as evoluções tecnológicas necessárias e com o devido distanciamento histórico, outros tipos de produções podem surgir, fazendo com que tais proposições sejam ajustadas. Apesar disto as classificações fazem-se necessárias a medida que muitas performances de Live Cinema já foram apresentadas, demandando assim uma reflexão da produção cultural atual, definindo o universo com o qual estamos lidando para alargar e contribuir com o entendimento das linguagens e possibilidades narrativas do Live Cinema.

Concluído isto, as produções do Cinema ao Vivo podem conter apenas uma das tendências ou até mesmo as três simultaneamente, sendo que uma delas sempre se sobressairá como tônica dominante da obra. Ao agrupá-las por diversas características semelhantes, como veremos a seguir, podemos notar que estas tendências têm genealogias distintas, oriundas de pensamentos anteriormente experimentados nos campos das artes visuais, artes cênicas, cinema experimental, música e das redes telemáticas que, ao se juntar com a prática do Live Cinema, geraram o que podemos chamar de Cinema do Banco de Dados, Cinema em Circuito Fechado e Cinema Generativo.

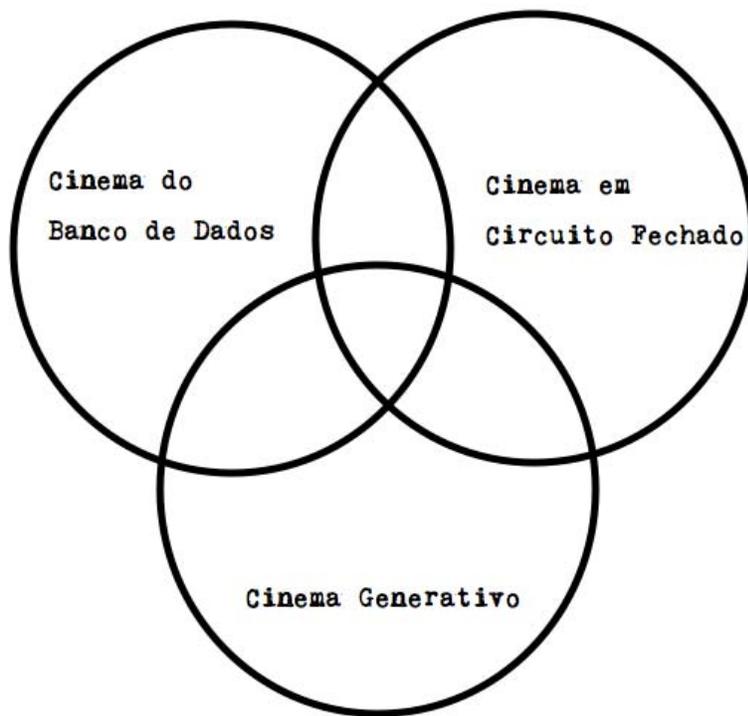


Figura 21 - Três tendências do Live Cinema

Como dito anteriormente, os modos de ordenamento propostos nesta pesquisa visam contribuir com os conceitos e a ampliação do campo. Nos capítulos seguintes, as performances escolhidas e analisadas, como exemplo para representar cada uma das tendências, correspondem geralmente às estilísticas de cada um dos processos fílmicos. Mas, vale lembrar que as categorias são fluídas, com pontos de intersecção das áreas, onde muitas obras incorporam duas ou três tendências simultaneamente, como apresenta o gráfico acima.

Já que o campo da criação é vasto e as tecnologias evoluem rapidamente ajudando a ampliar e colocar em prática os potenciais criativos e os impulsos de experimentação de cada artista, talvez poderemos observar num futuro próximo o surgimento de novas categorias do Live Cinema, um campo que ainda possui um vasto terreno para ser trilhado e mapeado.

## **6. Cinema do Banco de Dados**



## 6.1 A estética do banco de dados

O Cinema do Banco de Dados surge com a evolução tecnológica dos aparatos de produção de imagem dos VJs, desdobrando-se no que conhecemos hoje por Live Cinema. Com o aprimoramento da capacidade operacional dos computadores, que surgem na segunda metade dos anos 90, a organização em tempo real dos recortes filmicos são realizados a partir de um banco de dados. Como vimos anteriormente nos *capítulos 3. VJ* e *4. Live Cinema*, a evolução tecnológica contribuiu para a difusão da cena dos VJs e dos artistas de Live Cinema a medida que os equipamentos, tais como laptops, memória RAM e HDs, foram ficando mais disponíveis e acessíveis, fazendo com que mais realizadores começassem a experimentar novas produções na área.

O Cinema do Banco de Dados tem como principal característica a utilização de imagens de pequena duração, muitas vezes sem começo ou fim determinados, previamente concebidas em outro espaço-tempo. Estas imagens são armazenadas num banco de dados do computador e acessadas por um software específico que permite que sejam realizadas as combinações necessárias durante o ato performático. Assim, novas construções de sequências audiovisuais repletas de significados são propostas.

O que encontramos aqui é um exemplo do princípio geral das novas mídias: a projeção da ontologia do computador por sobre a própria cultura. Se na física o mundo é feito de átomos e em genética é feito de genes, a programação de computadores organiza o mundo segundo sua própria lógica. O mundo é reduzido a dois tipos de objetos que são complementares um ao outro: bancos de dados e algoritmos.

(MANOVICH: 2001, pg. 224)<sup>28</sup>

Conforme constatou Lev Manovich, a linguagem das novas mídias é marcada por articular outras formas de narrativas numa estética fundamentada na lógica do banco de dados. Na era digital muitos objetos das novas mídias já não contam mais histórias com começo, meio e fim, “ao contrário, são coleções de itens individuais, em que cada item

---

<sup>28</sup> Tradução realizada por Sérgio Basbaum

possui a mesma significação de qualquer outro” (MANOVICH:2001, p. 218). Um algoritmo, que é uma sequência de passos que precisam ser seguidos pelo computador para a realização de uma tarefa, permite a realização de um conjunto de processos como a organização das imagens do banco de dados, cortes dentro do mesmo plano, fades, ajustes de cor e contraste entre outros, de uma maneira muito mais rápida do que numa edição convencional.

O mundo surge como uma coleção sem fim de imagens, textos e outras informações desestruturadas que são somente apropriadas se forem agrupados em modelos de banco de dados. Mas também torna-se hábil que queiramos desenvolver um banco de dados de maneira poética, estética e ética (MANOVICH, 2001, p.219).

O surgimento da Internet contribuiu ainda mais para a difusão e legitimação de lógicas de estruturas não-narrativas, já que com o passar do tempo, este novo meio de comunicação tornou-se um grande depositário de dados que resultaram em grandes coleções de informações com poucas intenções em contar histórias. Todas essas informações que circulam na rede, quando ainda analógicas, precisam ser digitalizadas, organizadas e indexadas. Esta forma operacional do banco de dados criou um modelo lógico que influenciou a estruturação e funcionamento de diversas novas mídias, dentre elas o Live Cinema, onde os artistas propõem estéticas e poéticas a partir do arquivamento de materiais fílmicos.

Atualmente, todo o processo de construção do Cinema do Banco de Dados segue a lógica de armazenamento, organização e indexação para que as relações entre os arquivos de imagens, ou seja, as sequências fílmicas de diversas durações, possam ser justapostas e articuladas por algoritmos, ou seja, softwares que permitem que construções poéticas e narrativas sejam elaboradas.

Lev Manovich (MANOVICH, 2001) considera ainda que o filme *Homem com uma Câmera* (Dziga Vertov, 1929) seja um importante exemplo de uma “imaginação em banco de dados” que pode ser utilizado para compreender e refletir possibilidades para as novas mídias. Para o autor, o cinema, ou melhor, o cinematismo, é a principal matriz das

novas mídias e, conseqüentemente, a sua grande metáfora. Em uma determinada cena deste filme cheio de camadas metadiológicas, podemos ver a câmera que filma a jornada de um dia em Odessa entrelaçado pela edição, visualização e arquivamento destas mesmas imagens. Assistimos a editora organizando o material numa prateleira onde podemos ler a indexação de cada seqüência fílmica. Ali podemos vê-la trabalhando no banco de dados, selecionando o que será colocado no projetor e logo depois assistimos ao material selecionado dentro do próprio filme. Assim o trabalho se constroe a partir de um banco de dados inserido na própria narrativa. A montagem eloqüente e tão atual nos mostra que não é a qualidade e os recursos dos softwares que os artistas de Live Cinema manipulam para reorganizar seus bancos de dados que determinam a força de suas performances, mas sim a sua proposta e como ela é executada.



Figura 22 – Fotomontagem a partir dos frames de *O homem com uma câmera* (Dziga Vertov, 1929)

Os filmes, sejam eles ficcionais ou de vanguarda, são estruturados a partir de dois pedaços de seqüências que são colocadas lado a lado e criam um novo conceito, uma nova qualidade, pois todos os espectadores estão acostumado a traçar e definir tais relações entre os planos.

...esta não é, de modo algum, uma característica peculiar do cinema, mas um fenômeno encontrado sempre que lidamos com a justaposição de dois fatos, dois fenômenos, dois objetos. Estamos acostumados a fazer, quase que automaticamente, uma síntese dedutiva definida e óbvia quando quaisquer objetos isolados são

colocados à nossa frente lado a lado. (EISENSTEIN, 1990, p.14).

A montagem tradicional consiste em filmar, revelar, levar o material à mesa de edição ou à ilha de edição não-linear, e assim estabelecer as relações entre as tomadas, ordenando-as e reordenando-as para descobrir o encadeamento ideal daquela sequência fílmica. Distintamente, no Cinema do Banco de Dados o material filmado já está digitalizado e é armazenado num banco de dados do computador. Quando estes dados são acessados por softwares específicos, isso permite que recombinações sejam feitas no instante da projeção.

## 6.2 Um breve rastro

A recombinação de informações a partir de um banco de dados pode ser encontrado, ainda que de maneira pontual, em diversas experimentações ao longo da história da arte, de maneira analógica e muito inventiva. Um dos exemplos é a invenção da técnica *Cut-Up*, proposta por Tristan Tzara, um dos fundadores do dadaísmo, que resolveu compor poemas em tempo real a partir da recombinação de palavras recortadas e retiradas aleatoriamente, uma após a outra, de dentro de um chapéu. As frases, organizadas no instante, quase nunca se aproximavam do texto original.

Originalmente feito apenas para chocar, esta técnica (Cut-UP) pareceu abranger diversas possibilidades artísticas. Esta técnica não implica apenas numa forma de improvisação, mas também é a precursora ao que seria conhecido mais tarde como *sampleamento*. Isto teve uma enorme influência em toda arte e cultura produzida no século XX. (CREVITS, 2006, p.19)<sup>29</sup>

Esta técnica que foi muito utilizada nos anos 20 pelos dadaístas e surrealistas, veio se tornando cada vez mais comum no meio artístico, e décadas mais tarde, a apropriação e releitura em todas as suas variáveis puderam ser encontradas na pop art, no cinema experimental, na performance e nos cinemas ao vivo.

---

<sup>29</sup> tradução do autor

Um dos precursores da videoarte, Wolf Vostell, criou a obra *Sun in your head* (1963) a partir da apropriação de imagens geradas por emissoras de TV. O artista filmou, em 16mm com baixa velocidade, a tela de um televisor onde a troca constante de canais criava um bombardeio de imagens desreguladas.



Figura 23 - Frame de *Sun in your head* (Wolf Vostell, 1963)

William Burroughs incorporou o *cut-up* no cinema experimental. Sua obra batizada com o mesmo nome da técnica, *Cut-Up* (1966) utilizava-se de uma montagem aleatória de histórias paralelas que compunham um conjunto de imagens que se aproximavam de um sonho perturbado. As sequências parecem representar o transe do personagem principal e sua fuga da consciência causada por doenças psíquicas ou por estados alterados através de substâncias psicotrópicas.



Figura 24 - Frames de *Cut-Up* (William Burroughs, 1966)

### 6.3 Cineastas do banco de dados

Meus trabalhos como VJ ou DJ com imagens me empolgam. Gosto do cinema ao vivo. (GREENAWAY: 2012)<sup>30</sup>

O Cinema do Banco de Dados é a tendência mais explorada dentro do Live Cinema, sendo *The Tulse Luper VJ Performance* (2005) de Peter Greenaway um bom exemplo que repercutiu por conta da visibilidade do autor. O cineasta que sempre procurou reinventar a linguagem cinematográfica desde que decretou a morte do cinema em 31 de setembro de 1983, data em que o controle remoto foi inventado retirando a passividade inerente do espectador, desenvolveu em seus filmes diversas formas de narrativas simultâneas em múltiplas janelas até aderir ao Cinema do Banco de Dados. O pensamento do cineasta já buscava meios técnicos para se expandir, ao ponto que levava seus filmes aos limites da narrativa aproximando-os da videoarte. Nos Cinemas ao vivo, o cineasta encontrou uma forma de continuar suas pesquisas em novos formatos. Segundo o cineasta, as possibilidades que os recursos multimídia trouxeram para o desenvolvimento de novas narrativas tornaram o cinema uma arte que não dá mais conta

---

<sup>30</sup> Entrevista publicada no caderno Ilustrada do jornal Folha de São Paulo em 10 de maio de 2012.

da multiplicidade das linguagens atualmente existentes.

Depois de 112 anos de atividade, temos um cinema que não tem nada de novo, é chato, previsível, e inapelavelmente carregado de velhas convenções e verdades gastas, com um sistema arcaico e restrito de distribuição, assim como uma tecnologia obsoleta e desajeitada. Precisamos reinventar o cinema (GREENAWAY, 2007, p.89).

Na busca em construir narrativas e propostas estéticas com forte influência das artes plásticas, videoarte, música e pintura, Greenaway aos poucos rompeu com a linearidade da narrativa e com a passividade da sala escura. Ele propôs uma obra cinemática que dialogasse com o ambiente através de instalações e artes performáticas a partir das possibilidades abertas pelo cinema expandido.

No projeto *Tulse Luper Suitcases* (2003) em que consiste, além de uma trilogia fílmica realizada com tecnologia digital, de uma instalação com 92 malas, livros, game, site e uma performance de Live Cinema (apresentada pela primeira vez na Holanda em 2005), o autor reconta, através deste cruzamento de mídias, as aventuras do escritor Tulse Luper durante o período de 1921 a 1989, cobrindo os principais acontecimentos do século XX. A performance percorreu 14 países, passando inclusive pelo Brasil onde foi apresentada no 16º Videobrasil, realizado em outubro de 2007 em São Paulo.



Figura 25 – Fotomontagem de imagens de *The Tulse Luper VJ Performance* (Peter Greenaway, 2007)

Um dispositivo que consiste num monitor sensível ao toque foi desenvolvido especialmente para este trabalho, permitindo o acesso rápido ao banco de dados do computador, para num simples clique, ordenar as cenas e sequências que compõem a apresentação. No Brasil foram três telas exibidas ao público, cada qual com um conteúdo específico, que dialogavam entre si. Pela dimensão da interface é possível acompanhar os dedos do cineasta escolhendo, arrastando e disponibilizando as sequências para cada uma das três telas. Peter Greenaway, que se apresenta sempre acompanhado de um músico convidado que executa ao vivo as trilhas sonoras, reconta a história de Tulse Luper de maneira diferente em cada uma de suas apresentações.

Além do cineasta Peter Greenaway, que ajudou a popularizar as praticas de Live Cinema por conta da sua visibilidade como cineasta, temos diversos outros artistas oriundos do design e do cinema que realizaram trabalhos que merecem ser citados.

O D-Fuse é um coletivo de artistas ingleses que desenvolvem performances, videocenários e instalações desde 1995, sendo um dos pioneiros do VJing e do Live Cinema. Em *Latitude [31°10N/121°28E]*, performance concebida em 2007 a partir de uma residência artística na China que durou 3 meses e foi financiada pelo Conselho Britânico e Conselho de Artes da Inglaterra, o D-Fuse realizou uma remontagem ao vivo

de um documentário poético que parte de fragmentos de conversas, multidões, viagens, e espaços arquitetônicos que representam o crescimento vertiginoso das grandes cidades da China em pleno século XXI. A performance, que entrelaça imagens documentais e abstratas em diferentes velocidades, é apresentada em multi-telas e acompanhada por uma trilha eletrônica executada ao vivo, esta carregada de elementos minimalistas que reforçam o estado de imersão proposto pelas imagens e ajuda também na condução da narrativa. Em alguns momentos o trabalho faz lembrar os filmes de vanguarda conhecidos por Sinfonias Metropolitanas que prestavam homenagens às grandes cidades da Europa nos anos 20 ao longo da jornada de um dia. Como em todas suas apresentações, o grupo rodeado de laptops, teclados midi e sintetizadores, posicionam-se diante da tela e executam suas performances quase que inseridos na projeção de imagens.



Figura 26 - Frame da performance *Latitude* [31°10N/121°28E] (D-Fuse, 2007)

Com imagens muito bem fotografadas, ricas em detalhes de poeiras na contraluz, sequências de grãos de terra que são remexidos por forte tempestade e construções gráficas que lembram fragmentos em campos magnéticos, o canadense Herman Kolgen traz o mundo das partículas suspensas no ar e presentes no limite do perceptível ampliadas para a superfície da sua performance, onde explora as mudanças no estado da matéria e seu acúmulo marcado pela temporalidade. Parte do material captado surgiu de instalações filmadas com lente macro que possibilitam captar detalhes que costumam passar despercebidos. A ação do tempo é um elemento marcante e que juntamente com a

música, formada também por partículas sonoras que pontuam elementos da imagem, conduz a narrativa de *DUST* (2011). O trabalho foi inspirado na obra *Criação de Poeira (Élevage de Poussière, 1920,)* onde Man Ray fotografou em Nova Iorque o acúmulo da poeira ao longo de um ano e meio na placa de vidro que viria a ser o *A Noiva Desnuda por seus Celibatários* (ou *O Grande Vidro, 1923*) de Marcel Duchamps.



Figura 27 - Herman Kolgen prepara o material que será registrado e servirá como banco de dados para performance *DUST* (2011)

No Brasil temos diversos exemplos desta tendência. Vale destacar a performance *Storm* (2010), de Luiz Duva que se iniciou a partir do registro de expedições em busca de tempestades realizadas na costa inglesa. Tensões, vazios, inquietações conduzem para o que o realizador chama de dramaturgia da sensação construída a partir de estruturas narrativas que se baseiam no mito do herói, onde a iniciação xamânica do personagem faz com que ele mergulhe nas profundezas dos seus medos e retorne transformado. Os arquétipos trabalhados em *Storm* coloca o público diante de impressões relacionadas ao desconhecido, ao misterioso e ao lado obscuro da vida. Registros de mar, horizontes, florestas e dois personagens que são conduzidos rumo à escuridão geraram um material que foi trabalhado posteriormente na ilha de edição, dando origem a 1.500 trechos de vídeo. Num segundo instante, este material foi reeditado e sintetizado para 300

sequências fílmicas que foram utilizadas ao longo dos 40 minutos de duração. O áudio, composto por Manuel Pessoa, é manipulado em tempo real a partir de samplers previamente concebidos. O ambiente instalativo, além da tela onde é exibida o trabalho, é formado por um sistema de som quadrifônico e luzes estroboscópicas que amplificam as imagens para fora de seu suporte de projeção, aumentando o grau de imersão e potencializando as experiências sensoriais da plateia.



Figura 28 - Luiz Duva apresenta *Storm* (2010)

Em *Ausências (canções eletroacústicas)*, o grupo Telemusik (Dudu Tsuda, Marcus Bastos e Karina Montenegro) traz composições divididas em 7 improvisos audiovisuais de universos permeados por ruídos e texturas onde imagens editadas em velocidades extremadas contrastam com tempos lentos repletos de sobreposições e imagens gráficas produzidas de maneira generativa. A música, que foi o ponto de partida do trabalho, é formada por elementos que dialogam o pop e o neoconcreto produzidos por sons eletrônicos, digitais e mecânicos que trazem timbres melancólicos que evocam memórias e ausências.



Figura 29 - Imagem da apresentação *Ausências* (canções eletroacústicas)

Não são apenas narrativas experimentais carregadas de lirismos, poesias e estranhamentos que surgem no Cinema do Banco de Dados. As narrativas que conhecemos no cinema comercial ou industrial, com histórias com começo, meio e fim também, apesar de ser exceção, aparecem pontualmente nesta tendência, aproximando o Live Cinema do cinema dramático. Em *Ressaca* (2008), Bruno Vianna abre o processo de montagem de um longa metragem posicionando-se ao lado da tela de projeção e manipulando um dispositivo sensível ao toque construído sobre uma tela de acrílico batizado de *Engrenagem*. O público pode assistir ao filme simultaneamente à performance do diretor/montador que escolhe os objetos coloridos na tela translúcida onde cada cor representa grupos de sequências e cenas que compõem a narrativa. No banco de dados estão arquivados 129 cenas pré-editadas que somam 3 horas e 20 minutos de material, e que corresponderá de 1 hora e meia a 2 horas de exibição, dependendo da trajetória realizada dentro dos processos de montagem. Cada apresentação conduz a narrativa por diferentes caminhos, incluindo uma estrutura que apresenta os fatos fora da ordem cronológica quanto outra com começo, meio e fim bem definidos. Em qualquer um dos caminhos escolhidos é apresentada a história do garoto Thiago que vive os problemas de um adolescente classe média no Rio de Janeiro, no final dos anos 80 e início dos 90, numa época permeada por mudanças políticas e econômicas.



Figura 30 - Bruno Vianna opera a *Engrenagem* durante apresentação de *Ressaca* (2008)

#### 6.4 Deslocamentos e novos significados

Não só de imagens originais, captadas por câmeras ou desenvolvidas previamente no computador, são produzidos os trabalhos do Cinema do Banco de Dados. Existe uma série de obras que, assim como muitos trabalhos de VJing, são realizadas a partir da apropriação e remix de outros materiais audiovisuais. Imagens de TV, filmes de vanguarda, filmes de ficção ou videoarte reaparecem projetadas em galerias, teatros e espaços expositivos onde o gesto da apropriação<sup>31</sup> gera novas articulações narrativas, múltiplas interpretações e deslocamentos temporais que ultrapassam o significado da montagem original. As imagens se recombinaem num conjunto de experimentações, deslocando o sentido original, apontado para novos caminhos estéticos e narrativos, e sugerindo novos avanços na montagem que o Live Cinema pode proporcionar.

Nestes trabalhos, os fragmentos de filmes alheios são trabalhados em outros contextos apesar de manterem a referência com o original, proporcionando, muitas vezes,

---

<sup>31</sup> O uso de imagens de arquivo, e suas variações como o filme de apropriação e o *found footage*, passaram a ser uma prática recorrente nos filmes documentais e ficcionais a partir dos anos 80.

uma sensação de um retorno ao passado, mas com certo um deslocamento temporal. O cinema experimental e o documentário são domínios do audiovisual que já exploram há décadas, e com uma certa frequência, este processo de ajuntamento de imagens oriundas de diferentes contextos, criando outros significados a partir de novas combinações. Tem-se como exemplo disto a série experimental *História(s) do Cinema* (Jean- Luc Godard, 1988-1998) e o documentário brasileiro *Nós que aqui estamos, por vós esperamos* (Marcelo Masagão, 1998).

De cara a sensação, que gela a espinha, de ver um pé sendo costurado. Depois a aflição de um olho que decodifica a ação, mas não entende a razão. (...) Foi assim que vi “Marca Registrada” anos atrás. Foi assim que ele me veio, meses atrás quando procurava uma pequena ação para incorporar a um novo trabalho. O acaso me fez entrar no terreno da manipulação ao vivo. O acaso colocou “Marca Registrada” no meu laptop. Só precisei estender a mão e juntar os pedaços, conectar coisas que circulavam a minha volta há tempos. Minha curiosidade inicial era a desconstrução da narrativa que se dava na edição ao vivo. Por mais que me abstraísse dela, ela, a narrativa, sempre voltava. Impunha-se, se não aos meus olhos, aos do público que experimentava a imersão. Outras indagações surgiam: como a ambientação de uma imagem contribuía para seu entendimento? Como poderíamos ter um tipo de narrativa que fosse espacial, relacionada ao posicionamento das telas? Desejava investigar imagens e sons para criar uma terceira linguagem, não a soma das duas. Isso, para mim, era vital. (DUVA apud FARKAS: 2003, p.194 e p.195)

Em *Desconstruindo Letícia Parente: Marca Registrada* (2003), Luiz Duva reconecta as diversas gerações do audiovisual brasileiro: o Live Cinema com a primeira geração da videoarte, o videotape com a imagem binária. A performance é formada por 3 telas simultâneas onde são apresentados os resultados da reedição, releitura e manipulação em tempo real da videoarte *Marca Registrada* (1974) em que Letícia Parente costura em seu próprio pé a frase *made in Brazil*. A ação do tempo é reforçada

com a constante inserção dos *drop-frames* (defeitos da cópia gerada por frames danificados) encontrados no material de origem ao logo da manipulação do registro da ação de Letícia Parente. As novas imagens são articuladas sobre exercícios musicais de improvisos criados pelo grupo LCD. O trabalho foi apresentado no 14º Festival Videobrasil, realizado em outubro de 2003 em São Paulo.



Figura 31 - Imagens da performance *Desconstruindo Letícia Parente: Marca Registrada* (2003)

O cinema experimental, que recorre também às imagens de arquivo, é representado por alguns trabalhos de Live Cinema como *Marginalia 2* (2007) criado pelo coletivo Embolex. Este cinema ao vivo propõe uma remontagem em tempo real dos filmes *Bang Bang* (1970) de Andréa Tonacci e *A mulher de todos* (1969) de Rogério Sganzerla, unindo-os numa mesma dramaturgia onde o personagem de Paulo César Peréio encontra-se com a personagem de Helena Ignez. Cenas inéditas filmadas pelo coletivo foram incorporadas à apresentação para conduzir a narrativa onírica, reforçar o encontro e a conexão destes dois personagens que marcaram o Cinema Marginal Brasileiro. A base sonora foi composta a partir de *samplers* da trilha e da mixagem dos diálogos de ambos os filmes. O Embolex realiza performances de VJing e Live Cinema desde 2001.



Figura 32 - Trechos da performance *Marginália 2* (2007)

### 6.5 Experimentos Audiovisuais: Cine Concertos

Trabalhando com a proposta da ressignificação das imagens de arquivo, o projeto Cine Concerto, que desenvolvi juntamente com os músicos Paulo Edson e Lúcia Bismara, propõe uma releitura contemporânea das apresentações musicais de acompanhamento que ocorriam durante as projeções de filmes silenciosos até a primeira metade do século XX. Com pianos que se integram às inserções de paisagens sonoras e remontagens em tempo real de filmes silenciosos realizados até os anos 30, o Cine Concerto explora as possibilidades contemporâneas dos Cinemas ao Vivo a partir de relações estabelecidas entre ritmos, pulsações e frequências das imagens sonoras e visuais.

O trabalho mais recente que apresentamos foi *S - Cine Concerto Vanguardas Soviéticas* (2012) que converge composições de Sergei Prokofiev, executadas ao vivo, com a inserção de paisagens sonoras sintetizadas e remontagens fílmicas de trabalhos raros de Sergei Eisenstein. *Diário de Glumov* (1923), realizado para ser exibido durante uma peça de teatro; *Miséria e fortuna de uma mulher* (1929), montado postumamente; *Romance Sentimental* (1930), trabalho feito sob encomenda por um rico joalheiro francês foram os filmes ressignificados durante a performance e relacionados com as seguintes composições: *OP12 Prelúdio* (1913), *O amor das três laranjas* (1919) e *Lamento triste de outono* (1903), respectivamente. As possibilidades combinatórias entre som e música,

com tratamentos de cor, encadeamento entre frames (*motion blur*), reorganização de algumas cenas, inserção de paisagens sonoras e orquestras gravadas em Midi executadas simultaneamente às peças de piano criaram novas possibilidades de leitura para as obras de Prokofiev e Eisenstein. A última parte do trabalho propõe uma remontagem de Alexander Nevski, sendo que destes filmes apresentados este foi o único em que a parceria entre cineasta e músico se efetivou. Este filme reconta através de algumas cenas, peças musicais e cartelas de texto a história de Nevski e sua batalha para expulsar o exército germânico das terras russas.

O trabalho procurou preservar ao máximo as sequências montadas por Eisenstein onde a manipulação das imagens acontecia nos níveis temporais e textuais, a partir das alterações das velocidades, dos encadeamentos dos frames e de uma nova proposta referente aos ajustes cromáticos. Novas cadências, ritmos e propostas estéticas trouxeram outras leituras ao material de arquivo. O projeto foi financiado pelo edital do PROAC – Programa de Ação Cultural da Secretaria do Estado da Cultura de São Paulo e aconteceu no Festival de Inverno de Socorro, Pinacoteca de Santos e Casa do Lago da UNICAMP (Campinas).



Figura 33 - Imagens de *S – Cine Concerto Vanguardas Soviéticas* (2012)

Em *Et Cetera – concerto visual para dois pianos* (2009), procuramos estabelecer um diálogo entre a música *Canto Ostinato* (1976-1979) do compositor minimalista Simeon Ten Holt e os filmes dadaístas e da música visual de realizadores como Marcel

Duchamp, Man Ray, Hans Richter e Oskar Fischinger. Assim como a música de Ten Holt é repleta de padrões musicais simples e repetitivos, os filmes selecionados apresentam características circulares com padrões visuais que se repetem de tempos em tempos.

A repetição de células sonoras e visuais aproxima-se de um mantra e potencializa esta cinematografia que surge nos anos 20 influenciada pela psicanálise, conhecida também como Cinema Subjetivo. Segundo André Parente (2000), o Cinema Subjetivo é marcado por imagens-sonho que escapam à consciência do homem e os remete ao pensamento primitivo e aos mecanismos inconscientes do pensamento. As imagens articuladas entre si são marcadas por uma indiscernibilidade incessante entre o passado e o presente, o real e o imaginário, a ficção e a realidade, a realidade mental e a realidade sensível.

No sonho, como na alucinação, no delírio, na hipnose e em muitas outras perturbações da consciência, o homem – o sonhador, o alucinado, o hipnotizado, o drogado, etc. – se defronta com imagens que perderam, de imediato, seus encadeamentos sensório-motores. A série imagens-sonho, que representa um circuito aparente muito vasto, “o invólucro extremo de todos os circuitos”, é uma série de imagens flutuantes, sendo que cada uma pode ser virtual em relação à outra, que a atualiza. (PARENTE, 2000, p.103)

A junção entre as composições circulares a partir de imagens-sonho e o minimalismo da trilha sonora, pautado na repetição e em lentas transformações dos elementos executados, criam uma estranha sensação que faz a célula audiovisual pertencer ao passado, só que com uma caracterização nova, cheia de estranhamentos e desconhecida.

A performance audiovisual segue as instruções de Ten Holt, deixadas na partitura, e é apresentada a partir de estruturas hipertextuais, onde as frases musicais de cada fragmento da peça podem ser escolhidas pelos intérpretes durante a apresentação. Outra sugestão dada por Holt indica que a peça seja tocada por dois ou quatro pianos simultaneamente para que as frases musicais escolhidas durante a apresentação possibilitem um diálogo contínuo e com diversas combinações entre os instrumentos.

## CANTO OSTINATO

voor foetsinstrumenten  
1976 - 1979

The image shows a musical score for 'Canto Ostinato' by Simeon Ten Holt. It is written for piano and includes various performance instructions such as 'staccato, non legato, legato con ped. senza ped.' and 'staccato, legato, non legato.' The score is divided into three sections marked with circled numbers 1, 2, and 3. The tempo is marked as '♩ = 40'. The score is in 2/4 time and features complex rhythmic patterns and dynamics.

Figura 34 - Trecho da partitura de *Canto Ostinato* (Simeon Ten Holt, 1976-1979)

Esta possibilidade de combinação das frases musicais dialoga com as estruturas visuais que partem do armazenamento no banco de dados. Apesar do trabalho ser construído dramaturgicamente em 4 blocos, cada apresentação torna-se única, pois surgem encontros inesperados entre imagens e sons, fazendo com que o acaso e a aleatoriedade, viabilizadas pelos caminhos hipertextuais, deixe a obra aberta e cheia de surpresas.



Figura 35 - Registros da apresentação do *Et Cetera* que aconteceu no sítio arqueológico da Floresta Nacional Ipanema em Iperó - SP (2009)

Para criar um efeito maior de imersão, a imagem projetada aconteceu na parte interna dos pianos, a partir de uma técnica chamada videomapping, que permite, através do uso de máscaras sobre a imagem, o recorte e ajuste necessário para encaixá-la sobre a superfície desejada, num diálogo contínuo com o espaço. Assim, o piano torna-se um objeto único de produção de som e veiculação das imagens atraindo toda a concentração do espectador para aquilo que Ten Holt diz se aproximar mais de um ritual do que um concerto. A cena final, composta com melodias mais românticas, incorpora imagens produzidas ao vivo com micro-câmeras posicionadas para registrar os martelos do piano em ação sobre as cordas e as mãos da pianista. Essas imagens são geradas em circuito fechado e processadas com efeitos que as deixam com a mesma característica textual dos filmes dadaístas, criando uma ilusão de espelhamento do interior do piano sobre a tampa. As imagens produzidas ao vivo são mixadas com as animações abstratas e pulsante de Study nº5 (in jazz) de Oskar Fischinger, tudo acompanhando a cadência dos compassos musicais numa fusão entre duas tendências, Cinema do Banco de Dados e Cinema em Circuito Fechado que veremos a seguir.



Figura 36 - Micro-câmeras que produzem imagens em circuito fechado para a performance *Et Cetera*

## **7. Cinema em Circuito Fechado**



## 7.1 Herdeiros do Fluxus

O Cinema em Circuito Fechado é a tendência menos recorrente dentro do Live Cinema e a que mais se aproxima das artes performáticas e das artes visuais. Sua produção imagética nasce a partir de um sistema em circuito fechado que consiste em sinais gerados por câmeras de vídeo, posicionadas em locais específicos. Estes sinais das imagens, enviados para um ou mais pontos de visualização e captados ao vivo, são mediados por um computador que através de softwares para VJ (Visual Jockey) e Live Cinema permite que o artista ressignifique os conteúdos recebidos por meio de uma montagem executada no instante da apresentação. É este aspecto da *manipulação e/ou montagem da imagem em tempo real* que difere o Cinema em Circuito Fechado das videoinstalações e das videoperformances que também se utilizam do sistema em circuito fechado.

Minha TV experimental não é sempre interessante, mas nem sempre desinteressante. É como a natureza, que é bonita, não porque se transforma lindamente, mas simplesmente porque se transforma. (PAIK apud LEE, 2010, p.29)<sup>32</sup>

O movimento Fluxus nasceu no início dos anos 60 fundamentado nos princípios do zen budismo e buscou desenvolver uma estética não dramática, não narrativa, baseada numa percepção momentânea que incorporava elementos acidentais a partir do acaso e da aleatoriedade. Dentro deste contexto, surgem as performances, os happenings, a videoarte e com ela as videoinstalações e videoperformances.

Um dos precursores da criação de dispositivos em circuito fechado na arte foi o sul-coreano Nam June Paik, que a partir de 1965, período em que adquiriu sua primeira câmera *Portapak* da Sony, desenvolveu diversas videoinstalações. Para Paik, assistir era tão importante quanto gravar, ou seja, acompanhar o processo de produção de imagens se tornava tão necessário quanto o produto final. Esta ideia era pautada num pensamento zen budista que diz que valorizar o caminho é tão imprescindível quanto valorizar o destino que se quer chegar. Desta forma, Paik e outros artistas do Fluxus procuraram

---

<sup>32</sup> Tradução do autor

dessacralizar e desfeticizar os dispositivos tecnológicos, alterando suas funções de linguagem, manipulando uma gramática previamente estabelecida e trazendo visibilidade aos equipamentos de produção de imagem. Assim, o sul-coreano perturbava a constituição designada aos aparelhos, contestando e desvirtuando suas funções iniciais.

Dentre as diversas videoinstalações realizadas por Paik, *TV Buddha* (1974) consiste numa estátua de bronze de um Buda japonês que assiste a sua própria imagem na TV. Os registros foram gerados em circuito fechado por uma câmera posicionada sobre o monitor na frente da estátua. Em *TV Buddha*, Paik reduz a imagem televisiva a um único registro que se repete constantemente como num mantra, criticando o fluxo contínuo de imagens e a quantidade excessiva de informação.

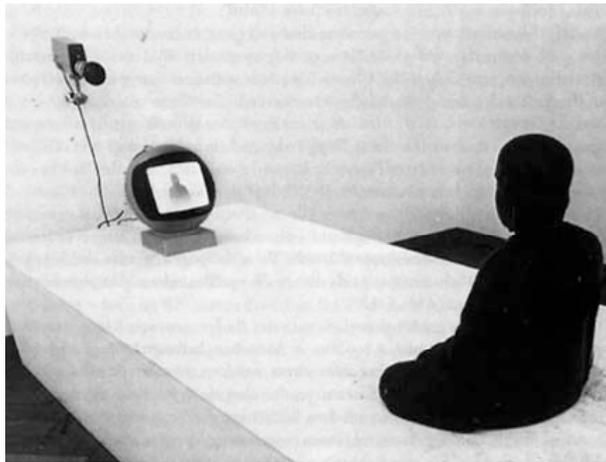


Figura 37 - TV Buddha (1974)

Yoko Ono, outra integrante do movimento fluxus, produziu diversas performances, happenings, pinturas e instalações. Em 1966, Ono realizou a videoinstalação *Sky TV*, trabalho que seguiu até 2005 com diversas adaptações em diferentes exposições ao redor do mundo. A *Sky TV* consistia numa câmera posicionada do lado de fora da galeria e apontada para o alto, que registrava imagens do céu, transmitindo o conteúdo em circuito fechado para um monitor de TV posicionado numa sala escura. Assim, a TV tornava-se um respiro na sala sem janelas, um veículo que transmitia em tempo real, a mesma imagem do céu para dentro da escuridão.



Figura 38 - Sky TV (1966)

Outro trabalho expressivo em circuito fechado é o *Video Surveillance Piece (Public Room, Private Room)* do americano Bruce Nauman desenvolvido entre 1969 e 1970. O trabalho constitui-se de duas salas, monitoradas por câmeras de vigilância que enviavam os sinais para os monitores da sala oposta. As telas estavam posicionadas na parede bem em frente às câmeras. A “sala pública” é frequentada pelo visitante que tem suas imagens captadas ao vivo e as assiste a partir do registro da tela do monitor localizado na “sala privada”, que está fechada para visitação. Assim, a “sala pública” veicula a imagem ao vivo da “sala privada”, e a “sala privada” a imagem da “sala pública”. Ao se movimentar diante da câmera, o espectador não vê sua imagem no monitor da mesma sala, mas no registro da sala oposta. Desta forma, Nauman inverte o espaço público com o privado, colocando estes dois universos em choque a partir da observação por câmeras de vigilância. Tanto o público quanto o privado possuem tempos simultâneos e se entrecruzam virtualmente a partir de seus registros.



Figura 39 - Video Surveillance Piece (Public Room, Private Room) (1969-1970)

## 7.2 Luz, câmera, ação e montagem

O roteiro vem da literatura, a fotografia pertence ao domínio das artes visuais, a interpretação tem origem no teatro. O que transforma tudo isso em cinema é a montagem. (KUBRICK apud DUNCAN, 2008, p.19)

Conforme foi apontado no início do texto, o circuito fechado realizado no âmbito da videoinstalação ou da videoperformance, ao incorporar a dimensão da montagem das imagens captadas ao vivo, passa a pertencer ao universo dos Cinemas ao vivo. Analisando trabalhos apresentados em diversos festivais de Live Cinema, nota-se que esta tendência é o modo de criação menos utilizado, porém em outros contextos, como festivais de performance e dança contemporânea, ele aparece com mais força num diálogo próximo às artes cênicas e performáticas. Neste caso, atores e/ou bailarinos tornam-se protagonistas do filme experimental que acontece juntamente com a apresentação. A captação é manipulada e editada em tempo real, descolando gradualmente a imagem do registro original, criando um jogo de cena entre o performer e seu duplo projetado. Desta forma, o vídeo passa a ser um interator, com presença e personalidade na cena, estabelecendo relações de escuta e prontidão para complementar, harmonizar, desestabilizar ou criar contrapontos entre o objeto registrado e seu duplo, fugindo assim de uma mera representação.

Esta tendência é a única onde todas as etapas da produção de imagem - captação, edição e exibição - são incorporadas ao ato performático. A ação acontece diante da câmera que executa uma tomada fazendo com que este corpo sofra mediações tecnológicas pela câmera, e em seguida, pelo computador. Estabelece-se neste instante uma relação entre videoartista, performer, objetos manipulados e espectador, onde em alguns casos, videodanças são criadas em tempo real e as coreografias do corpo geram material para o surgimento de coreografias dos frames. Assim, os processos de montagem em tempo real propiciam novas articulações narrativas para a apresentação.

Um exemplo que se dá na fronteira da dança com o Cinema em Circuito Fechado são os espetáculos da Troika Ranch fundada pela coreógrafa Dawn Stoppioello e pelo

músico e artista Mark Coniglio. As investigações da companhia norte-americana, que busca as relações entre movimentos corporais e tecnologia levou Coniglio a desenvolver o software Isadora, plataforma que recebe os sinais de câmeras em circuito fechado para que possam ser manipulados. Atrasados, sobreimpressões, mixagens, variações de velocidades, ajustes cromáticos podem ser realizados em tempo real sobre as imagens captadas. O Isadora permite ainda que sistemas interativos sejam criados de maneira que manipulações de sons e imagens sejam controlados a partir dos movimentos dos performers e gerenciados pelo videoartista. O software, que passou a ser comercializado pela Internet, abriu um caminho enorme na exploração da linguagem do Cinema em Circuito Fechado onde produções intensas e cheias de vigor apontam para novas formas de experiências cinemáticas performativas. Todas essas produções apresentam características textuais e dimensões estéticas específicas, como veremos a seguir.

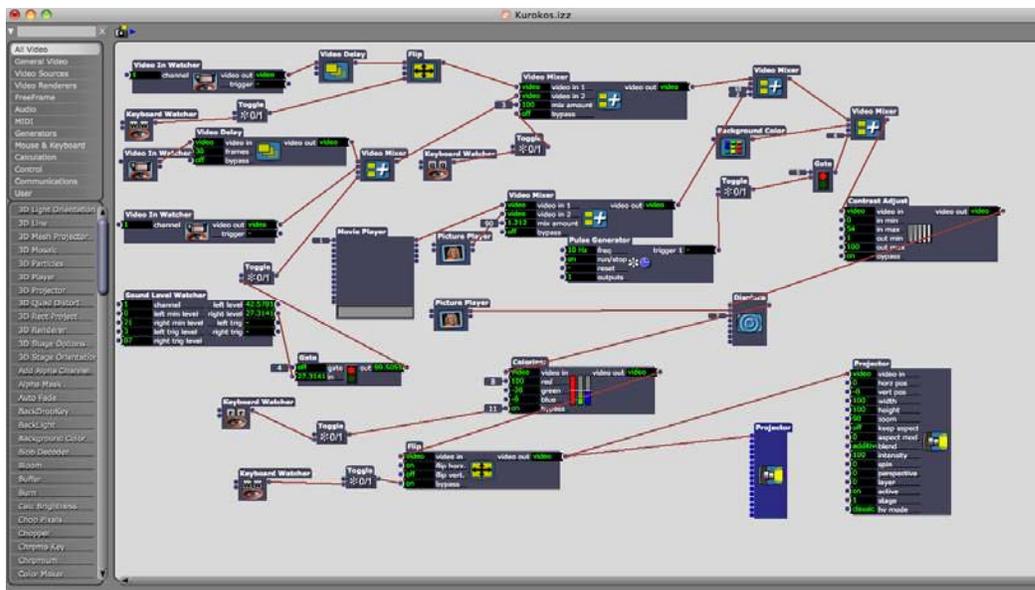


Figura 40 - área de trabalho da plataforma Isadora

### 7.3 Características textuais

No Cinema em Circuito Fechado, que dialoga com as artes do corpo, o videoartista propõe novas interferências aos movimentos habituais do performer. As composições videográficas desarticulam os movimentos cotidianos (andar, caminhar, engatinhar, etc.) e os extra cotidianos (como aqueles encontrados na dança). Deste modo, produz novos arranjos e habilidades para as ações motoras, como: movimentos em reverso e acelerado, repetições e sampleamentos, dentro de uma mesma escala microimagética e sobreimpressões de uma mesma imagem em tempos diferentes. Estas técnicas geram movimentos desnaturalizados, únicos, que só podem existir mediados pelo Live Cinema.

Neste tipo de cinema, a “montagem verticalizada”, na qual prevalece a densidade, temporalidade e espacialidade da informação, costuma ser mais utilizada em detrimento da “montagem horizontalizada”, estabelecida durante o cinema clássico, cujos planos são articulados sequencialmente e, muitas vezes, cria-se a ilusão de continuidade. A sobreimpressão, que visa sobrepor 2 ou mais planos, por vezes com luminosidades diferentes, através de superfícies translúcidas que propiciam a visualização de todas as imagens, é uma das técnicas mais utilizadas nesta prática artística. Isto ocorre pelo fato da maioria dos projetos trabalharem com um número reduzido de câmeras que limita a quantidade de planos.

A sobreimpressão é um efeito de espessura estratificada, de sedimentação por camadas sucessivas, como num folheado de imagens. Recobrir e ver através. Questão de multiplicação da visão (DUBOIS, 2004, p.78).

A estrutura técnica é constituída por equipamentos, como: câmeras digitais, mesas de corte, digitalizadores de sinal e laptops com softwares específicos. Com isso, possui recursos para definir um padrão de imagem que pode ser considerado como um parâmetro estético. As imagens produzidas em circuito fechado possuem características similares aos *home-videos*, com baixa saturação de cor, mais granuladas e por vezes tremidas, pois são feitas com câmeras portáteis e digitalizadas no instante da captura.

Além disto, o processamento das imagens em tempo real as deixam com uma qualidade inferior das que são preparadas anteriormente a partir de gravações em estúdio ou *sampleadas* de TVs ou filmes.

Esta estética *home-video* que o Cinema em Circuito Fechado possui, remete à apresentação de algo “mais real”, aumentando o caráter performativo da obra. Assim como a estética do Super-8 está relacionada a uma memória afetiva, convencionou-se que o *home-video* está ligado a “realidade”. As gravações caseiras de festas e viagens de família, câmeras de segurança, imagens produzidas por celulares para capturar os acontecimentos do dia-a-dia, denúncias de corrupção feitas com câmeras escondidas, “best videos”, flagrantes de acidentes, trapalhadas como “videocassetadas”, e ainda as câmeras portáteis de *reality shows* reafirmam e potencializam esta estética do real.

Um exemplo desta convenção é o movimento Dogma 95 que se inaugura com um filme de ficção, construído a partir das estruturas de um documentário observativo, com regras previamente estabelecidas que o deixa com a estética de um vídeo caseiro e com um título que não poderia ser mais apropriado para seu estilo: *Festa de Família* (dir. Thomas Vinterberg, 1998).



Figura 41 - Cartaz e frame do filme *Festa de Família*

#### 7.4 1ª Dimensão Estética – o discurso da câmera

Por se tratar de um cinema mediado pelo circuito fechado, a decisão dos planos, enquadramentos e movimentos de câmeras, bem como a escolha dos equipamentos de registro, como por exemplo, câmeras de segurança, de infravermelho, VHS ou High Definition, tornam-se também fundamentais para a fruição poética e estética do trabalho.

Como escolher o melhor plano, ou seja, qual a posição ideal da câmera durante a apresentação? As possibilidades são inúmeras e variam entre o ângulo vertical (plongée, contra-plongée, zenital e contra-zenital) e o ângulo horizontal (plano frontal, lateral e traseiro). Precisa ser levado em conta também a distância entre câmera e objeto filmado, isto é, o enquadramento (plano geral, médio, americano, close-up). Além da posição da câmera, ângulo e enquadramento, devemos considerar as escolhas referentes aos movimentos do plano (fixo, travelling, panorâmica e zoom).

Já que o corpo ou objetos trabalhados em cena são mediados a todo instante pela câmera para que este Live Cinema possa surgir. Os planos, enquadramentos e os tipos de equipamentos de registro; como veremos nos exemplos a seguir, tornam-se partes fundamentais da linguagem do trabalho. Desta forma, podemos apontar o Cinema em Circuito Fechado como uma tendência que acontece em *camera-specific*. O nome proposto surge em analogia ao conceito de *site-specific*, ou seja, trabalhos que são criados a partir de um ambiente ou de um espaço determinado.

Utilizando-se de bolas, papéis, fotografias e poeira em frente à uma câmera à pino (zenital) e de padrão high definition com uma lente macro acoplada à câmera, o artista francês Yroyto desenvolveu a performance *Eile* (2009), onde produz imagens do grau zero. A importância dada à qualidade das imagens e a necessidade do foco nos objetos de dimensões reduzidas, levaram o artista a optar por tais dispositivos. Microfones de contato são colocados próximos à mesa de luz onde as ações acontecem, captando assim os sons emitidos pelos objetos manipulados e incorporando-os à trilha. As imagens distanciam-se do real, tornam-se mais abstratas e borradas, por conta da velocidade baixa de captura (*shutter*) durante o registro. O cinema produzido em *Eile* é efêmero, pois todas as imagens são criadas ao vivo, já que não existe nenhuma imagem armazenada em seu

computador. *Eile* se aproxima dos efeitos artesanais produzidos pelos primeiros cinemas e dos *Liquid Light Shows*, inaugurados em 1952, construídos com líquidos coloridos - água, leite, óleo e tintas - em movimento e colocados dentro de recipientes de vidro sobre retroprojetores.

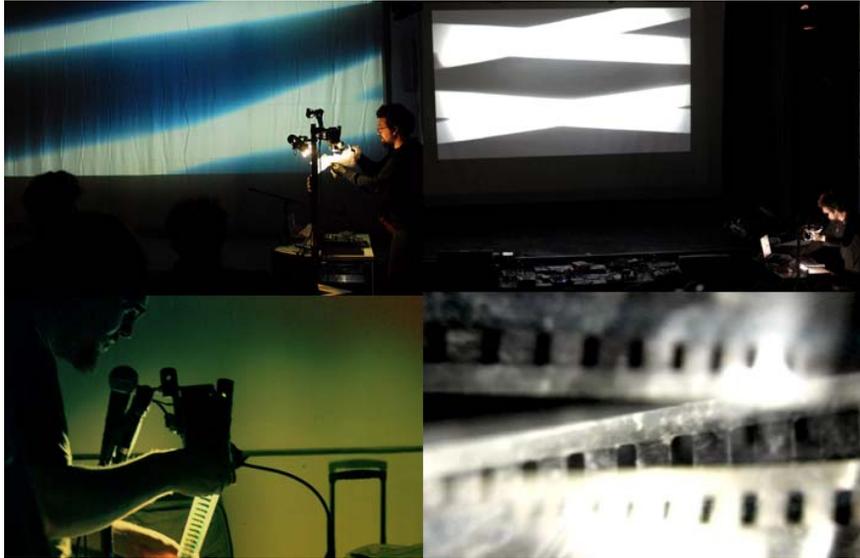


Figura 42 – Fotomontagem com imagens de Eile (2009) – Yroyto

Outro exemplo que ilustra bem o conceito de *camera-specific* é o STEPmotion, projeto que realizei juntamente com Karina Ka e Gabriel Spinosa. A performance acontece no escuro e é mediada por câmeras com visão infravermelho que realizam o recorte de trechos do corpo da intérprete, revelando-os ao público. O trabalho transita na fronteira do Live Cinema e da videodança alargando os conceitos do gênero que já foi batizado com diversos nomes: videodança, cinedança, *dance media*, dança para tela (*screendance*) ou ainda performance para tela (*screenperformance*).



Figura 43 – Fotomontagem com imagens de STEPmotion (2011) durante a IV Mostra Live Cinema no Oi Futuro/Ipanema (RJ)

### 7.5 2ª Dimensão Estética – no instante da criação

Como foi dito anteriormente, os cinemas ao vivo são realizados em apresentações performáticas onde vemos o videoartista construindo a sua obra. Por se tratar de práticas de Live Cinema que dialogam diretamente com outras manifestações das artes temporais, o Cinema em Circuito Fechado é marcado por um nível maior de performatividade por conta da relação estabelecida do videoartista com as câmeras, performer e objetos registrados, que fazem com que o ato da criação transcorra no instante presente, da captação à edição final, tornando-o um cinema mais efêmero, imprevisível e cheio de riscos. Dentre os cinemas ao vivo, este é o mais performativo pois está diretamente conectado ao instante da criação. O caráter performativo ocorre nas artes temporais que exigem a presença do artista e cuja criação tem como suporte essencial o seu próprio corpo em acontecimentos efêmeros, momentâneos e fugazes.

Um exemplo que ilustra bem as relações entre performance e performativo foi a apresentação de divulgação do single “The Robot” (Die Roboter/ 1978) da banda alemã Kraftwerk, que surpreendeu os fãs que se amontoavam para vê-los ao vivo. O público, ao chegar no local da apresentação, não encontrou a banda no palco, apenas robôs com as mesmas feições de cada integrante, que executavam o *playback* do referido *single*. Um misto de frustração e encantamento tomou conta dos espectadores. Ali, naquele momento, continuava sendo uma performance como nos shows do conjunto, porém menos performativa já que eram apenas máquinas que comandavam a apresentação.



Figura 44 - Apresentação do single “The Robot” (1978) da banda alemã Kraftwerk

A performatividade se faz presente nas apresentações *remixCidade* (2011) do Grupo Mesa de Luz e em *Umbra* (2009) do Laborg. No primeiro, o grupo de Brasília resgata o universo das cidades a partir de objetos descartados ou esquecidos que são trazidos para o palco e manipulados em cena sobre uma mesa de luz. Em *Umbra*, apropriando-se das técnicas do teatro de sombras e dos experimentos com líquidos de diversas densidades (como nos *Liquid Light Show*, abordado no capítulo *Arqueologias: pré-cinema ao vivo*), o Laborg mixa as imagens produzidas no instante da apresentação, também manipuladas sobre uma mesa de luz. Em ambos os exemplos, o recorte e a amplificação dos experimentos acontecem mediados por sistemas de câmeras em circuito fechado.

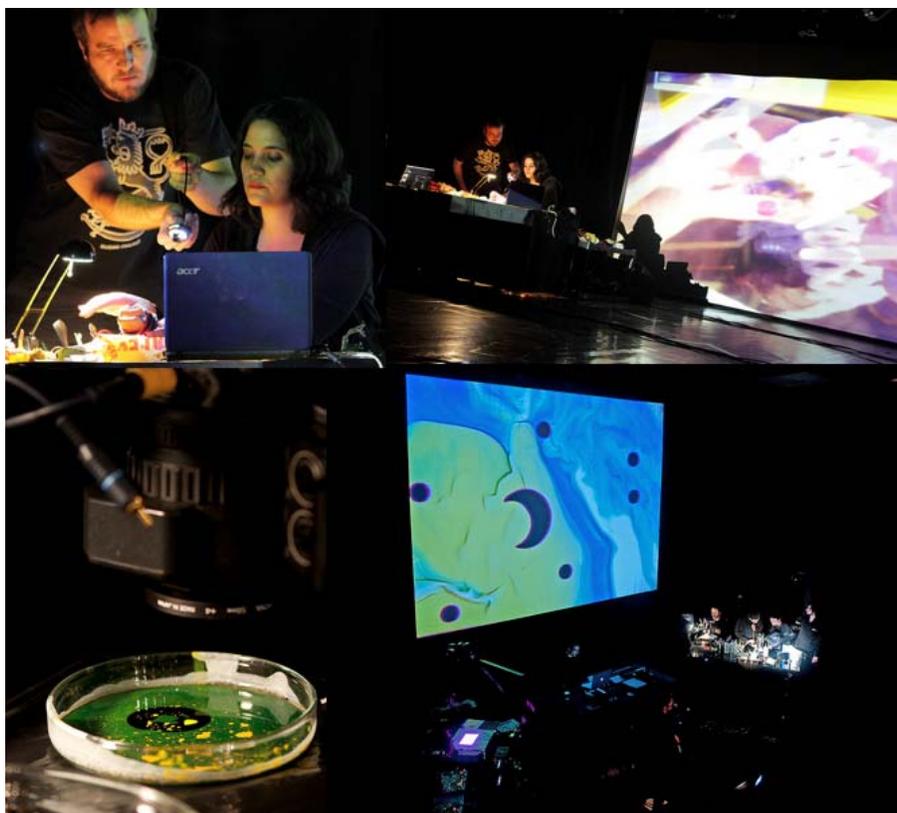


Figura 45 - imagem superior: Mesa de Luz apresenta remixCidade (IV Mostra Live Cinema/ RJ - 2011)  
imagem inferior: Laborg realiza os visuais de Umbra (ON\_OFF do Itaú Cultural/ SP - 2009)

### 7.6 3ª Dimensão Estética – o tempo sobre o corpo

As performances audiovisuais que se utilizam de registros ao vivo são, na maioria dos casos, a tendência do Live Cinema que mais se enquadra no conceito deleuziano “cinema do corpo”, apontado por Parente (2000) como uma das formas de compreender o cinema experimental, pois introduzem nos registros “a duração nos corpos, fazendo-os sair do presente linear composto de uma sucessão de instantes presente.” (PARENTE, 2000, p.106). O cinema do corpo aborda o corpo em estados ritualísticos e cotidianos, afetados pela duração do tempo que exprimem diferentes maneiras de ser e estar no presente. Os corpos afastam-se da sua naturalidade habitual modificando a linearidade de

ações através da mediação das câmeras, aproximando-o do campo da arte experimental através da “construção de um estado gasoso da percepção, definido pelo livre percurso das imagens” (DELEUZE apud PARENTE, 2000, p.95). O cinema do corpo “é a gênese de um corpo desconhecido que temos atrás da cabeça, como o impensado do pensamento, nascimento do visível, que se furta à vista.” (DELEUZE apud PARENTE, 2000, p.105).

Em grande parte dos trabalhos de Cinema em Circuito Fechado, são colocados simultaneamente as durações do corpo da cena e de seu duplo mediado por câmeras, trazendo ao espectador a possibilidade de, a partir de uma mesma matriz, vislumbrar um corpo que apresenta outras maneiras de estar e de se mostrar. Esse corpo pode ser apresentado em partes através de gestos que movimentam objetos em cena ou o corpo inteiro em estado de performance, como veremos no exemplo a seguir.

Em Kurokos, projeto que eu desenvolvi juntamente com os artistas André Oliveira, Lali Krotozinski, Lúcio Agra, Mario Ramiro, Rodrigo Campos e Vanessa Lopes buscamos referências nos corpos ritualísticos encontrados no Cinema Marginal Brasileiro em filmes como *Bandido da Luz Vermelha* (Rogério Sganzerla, 1968), *Família do Barulho* (Júlio Bressane, 1970), *Copacabana Mon Amour* (Rogério Sganzerla, 1970). Ao ser trazido para o ambiente da performance, estes corpos se tornaram também cerimoniais e provocativos. As ações erotizadas permeadas de improviso, tensões e desvios foram registradas por 3 câmeras e editadas em tempo real, com a visualização sendo feita em 7 TVs de tubo e 3 projetores. Assim, este corpo em cena foi ressignificado no formato de Live Cinema. A trilha sonora para performance também foi executada pelo grupo e partiu de uma sonoridade com referências do punk rock para musicar poemas com temas polêmicos e controversos ligados ao sexo, a libido e a força do tesão em suas diferentes nuances e expressões.



Figura 46 – Fotomontagem com imagens de Kurokos no Festival de Performance de Belo Horizonte (2011)

## 7.7 Diálogos entre tendências

Além dos diversos exemplos analisados, observamos também trabalhos que colocam o Cinema em Circuito Fechado nas bordas desta tendência ao estabelecer diálogos com outras maneiras de se produzir Live Cinema. Apesar de se utilizarem de imagens pré-gravadas e armazenadas em banco de dados, estas produções podem ser consideradas como Cinema em Circuito Fechado, pois as características citadas ao longo deste trabalho como os altos níveis de performatividade, estrutura em circuito fechado, atributos em *camera specific* e imagens com “estética do real”, aparecem como tônica dominante.

A performance *Suspensão* (2006/2007) está dividida em dois instantes. Na primeira parte, o artista Luiz Duva entra em cena nu e começa a saltar diante de uma câmera, enquanto luzes que piscam como estrobos são acionadas na projeção. O sinal do registro dos saltos é armazenado em seu laptop servindo de base para a edição, que parte

do instante captado, para ser desconstruído ao longo de 40 minutos. Neste Live Cinema seu corpo permanece suspenso e o tempo de duração é estendido e dilatado, fazendo com que novas imagens surjam, contrapondo-se ao registro original. A apresentação busca expandir as características das ações performáticas, transformando-as em rastros, desfigurando-as, criando novas possibilidades de ações para o corpo mediado.



Figura 47 - Imagens da performance Suspensão (2006/2007) de Luiz Duva

Raimo Benedetti, um dos pioneiros do Cinema em Circuito Fechado no Brasil, realiza suas produções desde os anos 90 dentro da mesma estrutura que batizou como Trakitana. Sua carreira se inicia no circo, onde realizava projeções para a Companhia Nau de Ícaros. Interessado nos primeiros cinemas e filmes das vanguardas dos anos 20, Benedetti desenvolveu a Trakitana para colocar em prática as experimentações audiovisuais que realizava nas apresentações do grupo em projeções de videocenários manipulados em tempo real. Devido às condições tecnológicas da época, a Trakitana representa a inventividade nascida da necessidade da busca de um novo veículo de expressão. A Trakitana trouxe uma marca e um estilo próprio às performances de Benedetti.

Neste happening de baixa tecnologia proporcionado por tal engenhoca, a câmera à pino (zenital) registra ações performáticas que são gravadas num VCR (vídeo cassette recorder). Logo em seguida, o material é colocado em play, sofrendo alterações no tempo de visualização (*rewind* e *fast forward*) e o sinal é enviado a um monitor. A função de cor

e saturação do monitor também são manipuladas, simultaneamente à velocidade de exibição do material gravado. E por fim, diante deste monitor, uma outra câmera registra a tela, enquanto seus atributos como velocidade do obturador (*shutter*) e rastros (*trails*) são também manejados. O resultado final é enviado para a projeção e assistido pelo espectador. Todas estas ações ocorrem quase que ao mesmo tempo, tornando a ação do videoartista tão performática e performativa quanto o resultado do trabalho. A baixa tecnologia e a simplicidade das ideias executadas em todas as obras de Benedetti proporcionam uma potência minimalista à cena do Cinema ao Vivo, na qual muitas produções se configuram a partir de um bombardeamento de imagens e cores sobrepostas.



Figura 48 - O sistema Trakittana e seu resultado, do videoartista Raimo Benedetti

Em *Sequenze* (2010), trabalho apresentado no programa Rumos Cinema e Vídeo do ItaúCultural, Raimo Benedetti propõe interpretações visuais das 17 peças homônimas do compositor italiano Luciano Berio, compostas ao longo dos anos de 1950 e 2000. A partir do conjunto destas obras, foram escolhidas 5 peças que nortearam o desenvolvimento desta apresentação de Live Cinema, onde o videoartista desenvolveu padrões visuais que procuraram tornar a música polifônica de Berio mais palatável e atrativa àqueles que não estão acostumados à música contemporânea. A música polifônica de Berio foi apresentada pelos intérpretes James Strauss (flauta), Andréa Kaiser (voz) e Carlos Freitas (trombone) que estavam posicionados diante da tela e iluminados pela luz das projeções.

A utilização da Trakitana propiciou a produção de imagens ao vivo, como as anotações em um caderno que contextualizavam a peça e rastros de luzes e clarões produzidos por objetos luminosos manipulados diante da câmera. Além do circuito fechado, outras formas de procedimentos estilísticos foram utilizados em *Squenze*. Em outro trecho da performance, imagens de arquivo de interpretações de *Squenze* e *stills* de uma sala de concerto foram acessadas e remixadas a partir de um banco de dados. Na Partitura *Squenze III*, a voz de Andréa Kaiser interfere graficamente na imagem, criando padrões visuais para as modulações e frequências do canto. Este procedimento de composição imagética é muito utilizado em determinados trabalhos, tornando-se inclusive a tônica dominante de muitas obra. Este tipo de produção é o que chamarei a seguir de Cinema Gerativo.



Figura 49 – Fotomontagem com frames da performance *Squenze* (2010)



## **8. Cinema Generativo**



## 8.1 Sinestesia e Arte Generativa

Ao longo da história da arte, pesquisadores e artistas buscaram de diversas maneiras estabelecer uma relação entre música e imagem (cor e formas) na criação de sinestésias. As tentativas para promover diálogos entre cor e música podem ser encontradas em diversos momentos da história e foram aprimoradas ao longo dos tempos em diversos campos artísticos, como na pintura, no cinema de vanguarda, na arte computacional e no Live Cinema. A origem da palavra sinestesia é grega e significa a reunião de múltiplas sensações. O contrário de sinestesia é anestesia, ou seja, a aniquilação das sensações. As metáforas sinestésicas sempre despertaram um certo fascínio na humanidade, como numa espécie de transmutação alquímica, onde se buscava a transformação do elemento imagem, com suas formas e cores, no elemento som e vice-versa. Além da arte, a sinestesia surge também como figura de linguagem, cruzando sentidos onde a qualidade de um é atribuído ao outro, em união ou junção dos planos sensoriais, ou ainda como fenômeno neurológico que “reúne todas as abordagens que dizem respeito à percepção sinestésica, distinguindo sinestesia constitutiva, sinestesia induzida pelo uso de drogas, sinestesia adquirida, associações cross-modais em não sinestetas” (BASBAUM: 2002, p.28).

Voltando ao campo da arte, a partir da era digital, as tentativas de se traduzir sons em imagens encontraram suas potências em modelos autônomos que propõem sensações sinestésicas em trabalhos audiovisuais que podemos chamar de Cinema Generativo, uma das dimensões da arte generativa.

A arte generativa surge a partir da construção de dispositivos com regras próprias concebidas e convencionadas pelo artista, que propõe sistemas dinâmicos que se transformam ao longo do tempo. Tais dispositivos podem ser mecânicos ou digitais, e ao serem acionados propiciam ações com trajetórias próprias muitas vezes permeadas pelo acaso e a aleatoriedade. O pesquisador, compositor e produtor Brian Eno, em uma palestra proferida na “Long Now Foundation” (2006), traça uma analogia em que compara o fazer artístico ao trabalho de um engenheiro pois, a partir de uma ideia, o conceito é desenvolvido e seguido de um planejamento necessário para que a obra

aconteça. Estabelecendo um contraponto, Eno relaciona a criação em arte generativa com o trabalho de um agricultor que desenvolve a semente, ou seja o sistema generativo, para que depois de plantada cresça de maneira autônoma, propondo resultados inesperados.

Um dos trabalhos pioneiros na arte generativa é a composição sonora *It's Gonna Rain* (1965) de Steve Reich. Ao registrar um inflamado discurso de um pastor pentecostal norte-americano que pregava sobre o dilúvio, Reich editou a frase *It's gonna rain*, copiando-a repetidamente em dois rolos de fita magnética. Colocados para tocar simultaneamente em gravadores distintos, o primeiro rolo desacelerava aos poucos por conta da imprecisão da velocidade de reprodução dos aparelhos da época, criando um descompasso sonoro entre as mesmas células musicais que as deixavam fora de sincronia. O sistema criado propiciou resultados inesperados que deram origem ao trabalho final. Abriu-se assim, um campo de pesquisas para o compositor, no qual ele explorou as mudanças de fases (*phase shifting*) de suas composições, desenvolvendo a partir daí suas principais obras.



Figura 50 - Steve Reich executa sua composição sonora *It's Gonna Rain* (1965)

O avanço da música generativa foi primordial para o surgimento do Cinema Generativo, prática que carrega ainda uma forte herança das produções audiovisuais que

tentaram estabelecer relações entre música e imagem, como a Música Visual e a Arte Computacional, como veremos adiante.

Partindo dos processos de desenvolvimento de imagens do Cinema Generativo, identificamos atualmente três matrizes que carregam semelhanças estéticas, porém geradas a partir de fontes distintas: som, movimento e dado.

## 8.2 Inputs do sistema: sons

O Cinema Generativo surge em ambientes digitais onde determinados softwares programados atuam como um filtro para produzir variações de elementos, transformando *inputs* em novos *outputs* a partir de decisões arbitrárias das ressignificações dos dados mapeados de um tipo de representação em outro.

O dispositivo mais utilizado pelo Cinema Generativo é o input sonoro que serve como disparador de imagens ao ser incorporado pelo sistema digital que, a partir dos mesmos códigos numéricos do som (sequências de bits e bytes), são convertidos em padrões imagéticos. Ao captar um som, a partir de microfones instalados ou embutidos no computador, algoritmos binários referentes a determinados parâmetros sonoros (frequência, timbre ou volume) são transformados em algoritmos relacionados a imagens abstratas que se constroem numa relação direta com a música. Formas, cores, velocidades e pulsações surgem conectados diretamente à música, confundindo os sentidos e provocando as sensações. Este tipo de visualização sonora mais elaborado e sofisticado, porém que segue a mesma lógica dos visualizadores de programas como do iTunes, “pode ser concebido como um subconjunto de mapeamento no qual um conjunto de dados é mapeado numa imagem” (MANOVICH: 2004, p.136).

O japonês Ryoji Ikeda é um músico minimalista e artista visual que desenvolve contundentes trabalhos de Cinema ao vivo, a partir de sistemas generativos que reconhecem os parâmetros de suas composições eletrônicas transformando-as em linhas, gráficos, códigos numéricos e pontos que se deslocam pelo espaço da projeção em ritmos e andamentos sugeridos pela música. A performance *Test Pattern* (2008) surgiu a partir

de um sistema que converte, com extrema rapidez, diversos tipos de dados (sons, textos e fotos) em códigos de barra e padrões binários de 0s e 1s buscando uma estética minimalista que se contrapõe ao excesso de informação. As imagens em preto e branco pulsam freneticamente na escuridão acompanhadas por uma intensa trilha sonora altamente sincronizada, provocando os sentidos e alterando a percepção sensorial neste ambiente imersivo. Ikeda costuma desenvolver parcerias com programadores e matemáticos, pois considera seu trabalho “com uma estética entre matemática pura repleto de teorias numéricas e arte” (IKEDA apud WORMS, 2010, p.63)

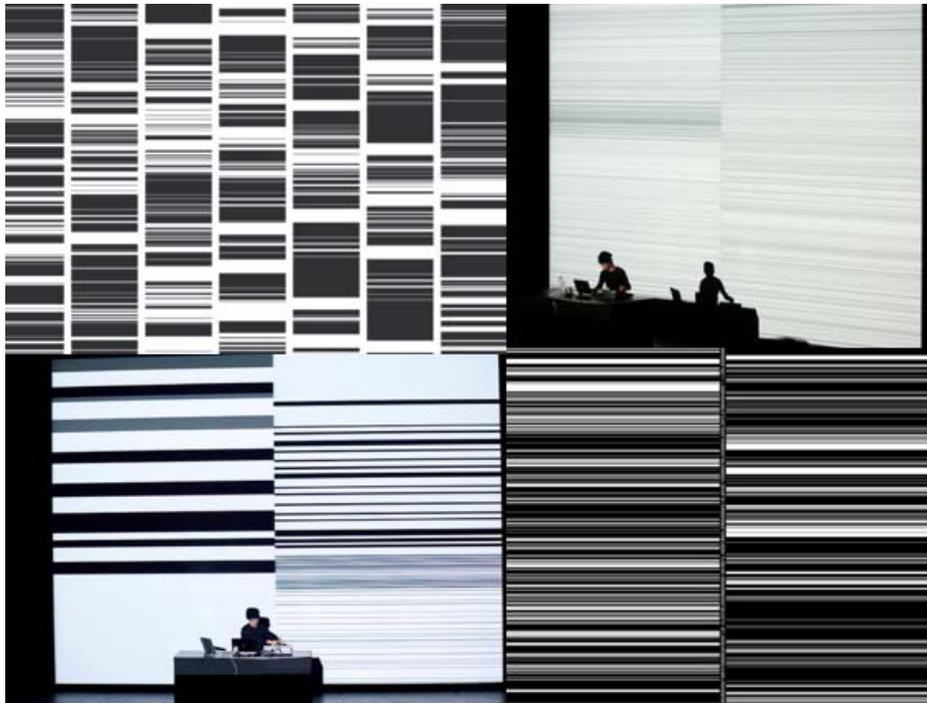


Figura 51 – Fotomontagem a partir de frames da performance Test Pattern (2008) de Ryoji Ikeda

Sabemos que o alcance da nossa escuta é limitado, sabemos que o som tem uma gama muito maior do que somos capazes de perceber. A visualização do som nos ajuda a expandir nossa

percepção sonora, como se pudéssemos ver o som que não somos mais capazes de escutar (NICOLAI: 2010, p.87)<sup>33</sup>

Carsten Nicolai é alemão e desenvolve trabalhos artísticos que partem de uma pesquisa relacionada a padrões matemáticos e estruturas que se auto-organizam encontradas em alguns fenômenos físicos. Sob o pseudônimo de Alva Noto, Nicolai realiza investigações relacionadas às frequências sonoras onde experimenta, junto as suas composições, as possíveis sensações daquilo que não conseguimos ouvir ou quando ouvimos não nos damos conta. Em entrevista para a Red Bull Music Academy, ele afirma que as frequências em torno de 11.000 hertz trazem um certo conforto para uma faixa etária, algo que remete à infância, já que as antigas TVs de tubo, quando ligadas, emitiam frequências em torno de 11.000 hertz. Segundo Nicolai, nós conseguimos perceber o som que não ouvimos e somos capazes de associá-lo a uma memória afetiva. Junto a essas investigações, ele explora propostas visuais geradas por padrões de visualização, a partir das músicas que executa. Em suas composições visuais vemos diversas formas abstratas que surgem e pulsam de acordo com o som.

Em 1997, o compositor e pianista japonês Ryuichi Sakamoto assistiu a uma apresentação de Nicolai (como Alva Noto) e propôs uma parceria. Juntos começaram a desenvolver trabalhos onde a música acústica do piano encontrou os sons sintetizados do laptop de Alva Noto. A partir daí, foram criadas formas geométricas, gráficas e abstratas, apresentadas em painéis de LED alocados de maneira horizontal sobre o palco. A dupla se apresentou em 12 de maio de 2012 no evento Sónar – SP que aconteceu na Arena Anhembi.

Há uma série de desenhos flexíveis a partir dos quais eu posso improvisar. O que fazemos é isso, criar momentos visuais em consonância com a música. (NOTO: 2012)<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Tradução do autor

<sup>34</sup> Entrevista publicada no caderno de cultura do jornal Estado de São Paulo (30/04/2012).



Figura 52 - Ryuichi Sakamoto e Alva Noto se apresentam no Sónar – SP (2012)

### 8.3 Inputs do sistema: movimentos

Uma outra forma de mapear dados e convertê-los em imagens utilizando-se de sistemas generativos é através do movimento que pode partir de atores, bailarinos, performers ou da própria platéia. Isto se dá através de mapeamentos produzidos por sensores de movimento, prática que começou a ganhar visibilidade e potência em 2010 quando foi lançado comercialmente o *Kinect*, dispositivo desenvolvido para o videogame *Xbox 360*<sup>35</sup>. O *Kinect* tem 23 cm de comprimento horizontal e é formado por uma câmera RGB que permite o reconhecimento facial, um sensor de profundidade que realiza o mapeamento do espaço nas 3 dimensões (X, Y e Z) identificando 48 pontos de articulação do corpo humano em movimento na área mapeada, e um microfone de precisão que identifica parâmetros sonoros. Tudo isso surgiu para que o usuário pudesse interagir com os jogos através de seus próprios movimentos e voz, sem a necessidade de

---

<sup>35</sup> Console de videogame fabricado pela Microsoft

utilizar um *joystick*<sup>36</sup>.

Como o *Kinect* também é vendido separadamente do console do *Xbox 360*, o seu preço é acessível (algo em torno de R\$ 500,00) e possui todas essas funções citadas acima. A facilidade para sua aquisição, junto à diversidade de recursos que oferece, fez com que ele rapidamente caísse nas graças de programadores e artistas que quebraram os códigos de programação do aparelho e desenvolveram bibliotecas, disponibilizadas na web. Com isso, foram criados protocolos de comunicação entre o *Kinect* e diferentes linguagens computacionais que contribuíram com o surgimento de diversos trabalhos de Live Cinema. Movimentos e sons passam a ser mapeados e seus *inputs* criam padrões imagéticos em dinâmicas complexas através de sistemas desenvolvidos em plataformas como o Max/MSP/Jitter, o PD (Pure Data) ou o Processing. Estes softwares recebem as informações do sensor e acionam parâmetros específicos que geram imagens, alteram a ordem e/ou o local onde são projetadas.

Alguns anos antes do *Kinect* ser lançado, algumas companhias de dança já desenvolviam sensores que monitoravam o movimento para gerar padrões gráficos e reposicionar a imagem no espaço, porém elaborados a partir de muita pesquisa e com custos altíssimos. Em 2006, *Glow* (Cia. Chunky Move, dir. Gideon Obarzanek) estreou em Melbourne na Austrália, apontando alguns caminhos que seriam ampliados e aprimorados a partir da invenção de novos dispositivos. E por ser um dos precursores na área, o trabalho ganhou visibilidade sendo apresentado em 16 países. Com o projetor a pino e um sensor que capta o movimento da performer e envia os dados ao computador, nasce uma apresentação onde a tela é o chão. Também, as imagens geradas pela posição da performer no espaço criam vários gráficos generativos repletos de linhas e brilhos que acompanham, compõem, circundam e iluminam o corpo da dançarina. O sensor capta os movimentos, a velocidade em que são executados e a posição do corpo no espaço, transformando todas estas informações em algoritmos que são convertidos em imagens em tempo real. A plateia é colocada numa espécie de arquibancada que possibilita que o chão, transformado em tela por conta de um linóleo branco, seja “assistido”. A projeção de imagens e os movimentos do corpo estabelecem um diálogo contínuo em perfeita

---

<sup>36</sup> Interface usada em computadores e videogames para controlar jogos a partir de uma haste vertical e botões de comando

sincronia, o que torna o espetáculo cativante, envolvendo os sentidos e provocando sensações sinestésicas.

*Glow* mostra que a experimentação e a pulsão criativa entre as imagens generativas e o movimento já permeavam o universo do Live Cinema e das artes performáticas. Com o surgimento do Kinect, diversas produções desta natureza despontaram, pois a relação entre estes dois universos se tornou economicamente mais viável e estruturalmente mais fácil de ser executada.

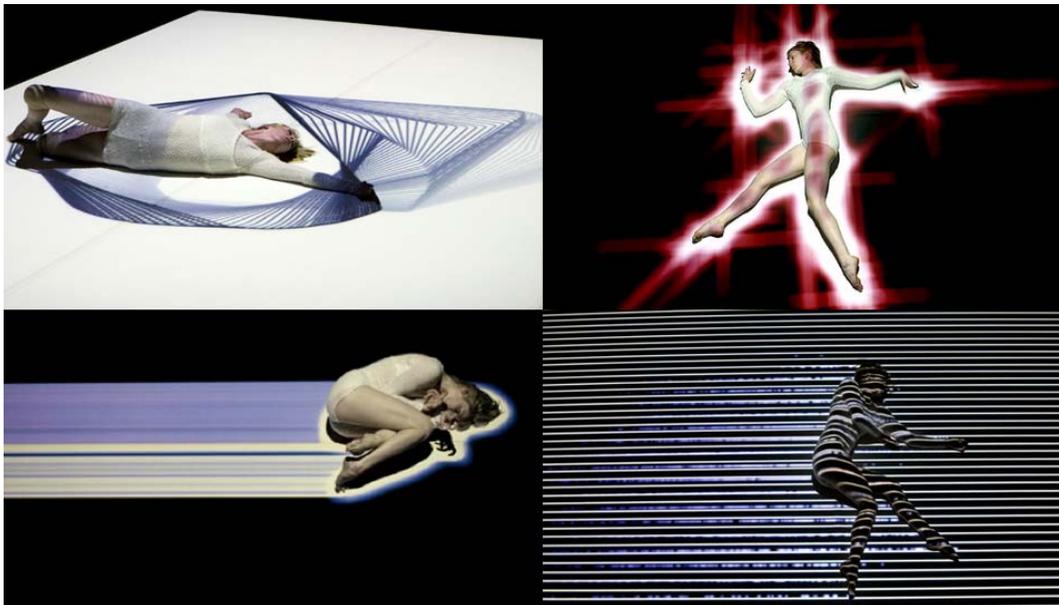


Figura 53 – Fotomontagem com imagens de *Glow* (2006) da Cia. Chunky Move

#### 8.4 Inputs do sistema: dados

A visualização de dados surgiu no século XVIII com a representação gráfica de dados quantitativos que permitiram que as informações fossem mapeadas, e assim avaliadas rapidamente e comparadas umas às outras. Com a chegada da era digital, a visualização de dados passou a ser dinâmica. Os computadores permitiram que os dados fossem alimentados em tempo real e apresentados de maneira animada e interativa. Logo, artistas apropriaram-se poeticamente desta nova forma de produzir imagens e começaram

a criar trabalhos dinâmicos e inventivos.

O primeiro trabalho artístico de mapeamento foi Live Wire (também conhecido por Dangling String, 1990), realizado por Natalie Jeremijenko. Neste, foi criada uma escultura de arame que reage em tempo real ao comportamento de internautas conectados à rede, ou seja, quanto maior o movimento de pessoas acessando simultaneamente o ciberespaço (vale lembrar que estamos falando de 1990), com mais força os fios da instalação vibram.



Figura 54 - Live Wire (1990) de Natalie Jeremijenko

O novo campo para a produção de dado, que podem ser visualizados e trabalhados dentro universo do Cinema Generativo, surgiu a partir de um dispositivo inventado em 2005 na Itália. O Arduíno é um hardware livre que permite o desenvolvimento de sistemas interativos realizados a baixo custo e produzidos de maneira artesanal e doméstica. Os sistemas criados permitem a comunicação entre o mundo digital e o eletrônico, fazendo uso de um micro-controlador que facilita a programação e a incorporação de outros circuitos, além de uma saída USB para conectá-lo ao computador. Através do Arduíno, abriu-se um novo mundo. Tornou-se possível enviar e receber qualquer informação de sistemas eletrônicos, transformando este pequeno hardware numa espécie de sensor, que realiza tarefas como medir a intensidade de uma fonte de luz, perceber variações de temperatura, identificar micro-movimentos corporais, dentre

outros. Esta variedade de funções fornece uma vasta possibilidade de visualizações de dados que podem ser convertidos em imagens. As aplicabilidades do Arduíno não param de crescer. Programadores e artistas descobrem, de tempos em tempos, novas formas de ampliar a sua implementação, como pode ser visto publicado em bibliotecas específicas espalhadas pela Web. Este material costuma ser apropriado e aperfeiçoado por outros usuários que também disponibilizam seus resultados na rede. Assim uma quantidade enorme de dados podem ser produzidos, mapeados e visualizados, criando um novo desafio para a produção de poéticas dentro do Cinema Generativo.

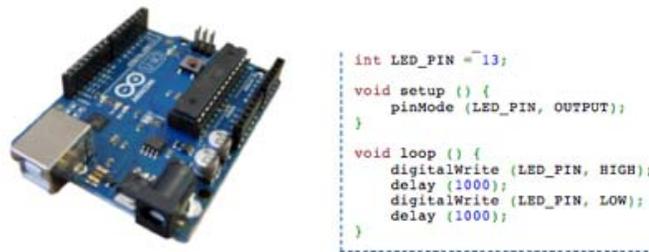


Figura 55 - O hardware livre Arduíno e suas linhas de programação

Para mim, o verdadeiro desafio da arte eletrônica não é como mapear alguns dados abstratos e impessoais para algo significativo e belo – economistas, designers gráficos e cientistas já estão fazendo isso muito bem. O mais interessante e, no fim das contas, talvez o mais importante desafio é como representar a experiência pessoal subjetiva de uma pessoa que vive numa sociedade cibernética (data society). Se a intenção diária com volumes de dados e numerosas mensagens é parte da nossa nova “subjetividade eletrônica” (data-subjectivity), como podemos representar essa experiência de novas maneiras? (MANOVICH: 2004, p.143)

Um exemplo que explora as imensas possibilidades da visualização de dados por sensores é a pesquisa realizada pelo artista e matemático Daito Manabe, que investiga a visualização de dados gerados pelas expressões faciais. Através de um sistema que detecta os movimentos do rosto do artista e de seu assistente, são gerados algoritmos que

controlam os sons e as imagens da performance *Face Visualizer – instrument and copy* (2009).



Figura 56 - *Face Visualizer – instrument and copy* aconteceu na II Mostra Live Cinema (Sesc Pompéia-SP /2009)

## 8.5 Cinema Generativo no Brasil

Existem diversos realizadores que se destacam no campo do Cinema Generativo no Brasil. Sandro Canavezzi e Fernando Velásquez circularam, em 2011, com trabalhos pelos principais festivais de Live Cinema do país.

Canavezzi apresentou a performance *Pelas Fendas* (2011) no Rumos Cinema e Vídeo (Itaú Cultural). Nela realizou a manipulação de imagens gráficas e sons ao vivo. Em determinado momento, Canavezzi perde o controle da apresentação, pois a própria programação, como se fosse uma “entidade autônoma”, assume o comando, realizando de maneira randômica suas próprias interferências nos sons e imagens. A partir daí, o que assistimos é a tela da interface de programação, que gera seus próprios conteúdos numa espécie de retroalimentação que se autodevora, provocando instabilidade e

desorganização originada por esta nova “inteligência” generativa que se manifesta na apresentação. O performer tenta retomar o controle reprogramando o sistema num embate que segue até o final da apresentação.



Figura 57 - *Pelas Fendas* (2011) no momento em que o performer “perde o controle”

Em *Mindscales* (2011), o artista uruguaio radicado no Brasil, Fernando Velázquez, investiga a ideia de paisagem relacionada a atividade cerebral, ao pensamento e ao imaginário. Imagens abstratas formadas por algoritmos generativos percorrem desde o minimalismo, em padrões em preto e branco, até o universo multicolorido de formas anamorfas que pulsam conforme a trilha sonora. O trabalho foi apresentado no festival On\_Off de 2011 no Itaú Cultural (SP).

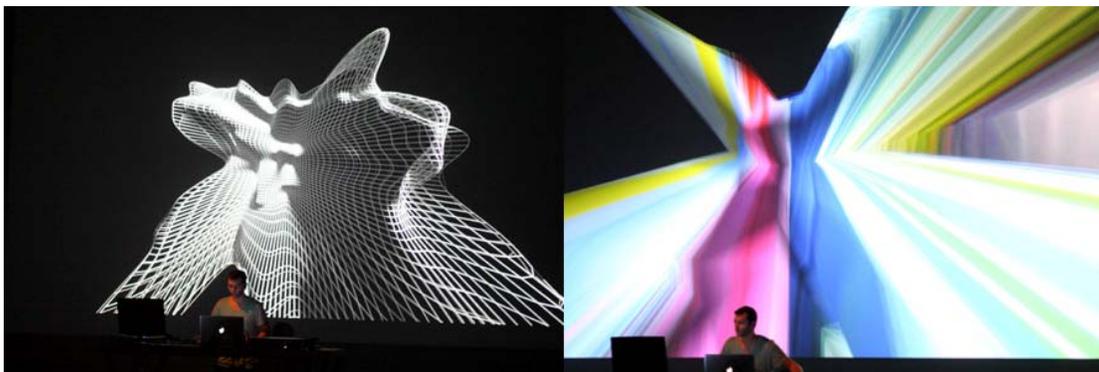


Figura 58 - Dois instantes da performance *Mindscales* (2011) de Fernando Velázquez

## 8.6 Linguagens: o Cinema-Matéria Contemporâneo

Como pudemos observar nos exemplos citados anteriormente, o Cinema Generativo nos conduz a apresentações que atuam no limiar da percepção humana. Elas desafiam os sentidos com imagens síntese que caminham pelo universo do “único cinema que merece ser qualificado de não-narrativo” (PARENTE, 2000, p.97). As características observadas nesta tendência conecta-a diretamente ao cinema experimental, mais precisamente ao cinema-matéria conhecido por ser “um cinema anterior aos corpos, obstáculos ou reações onde qualquer corpo pode se ligar a qualquer outro, sem limite espaço temporal” (PARENTE, 2000, p.104), que implica no ultrapassamento do intervalo de movimento. O cinema-matéria possui composições agenciadoras de desordem, com pulsões livres de imagens distintas sem uma preocupação com a ordem espaço-temporal. Para tal, recorre a cortes rápidos e ritmos acelerados, com vibrações para além do estado de movimento que desestruturam a percepção humana, propiciando estados de vertigem. Apesar do cinema-matéria colocar em crise a ilusão cinematográfica, propicia um outro tipo de imersão sensorial.

Os filmes-gráficos deste Live Cinema, onde a câmera perdeu a função do registro, apresentam uma força que não é da ordem, da unidade e da coerência, como pode ser observado em outras tendências. Ao contrário, propõe um desvio a tudo isso, partindo de uma experiência sensorial que procura relacionar sons, imagens e dados com imagens plásticas e abstratas. Esta tentativa de ultrapassar a percepção, segundo Brakhage, levaria a um estado relacionado a uma percepção pura, direta, sem desvios, que estaria na própria genética das imagens.

Imaginem um olho que não se preocupa com a lógica da composição, um olho que não responde instintivamente a cada nome, mas que deve reconhecer cada objeto na vida ou através de uma aventura de percepção. Quantas cores há num gramado para um bebe que engatinha, ainda não consciente do verde? Quantos arco-íris a luz pode criar para um olho desprovido de tutela? A que ponto esse olho pode tomar consciência das variações de ondas de calor? Imaginem um mundo vivo povoado de objetos

incompreensíveis, e cintilando ao longo de uma gama infinita de movimentos e de inúmeras gradações de cor. Imaginem um mundo anterior ao conhecimento, antes de a palavra ser. (BRAKHAGE APUD PARENTE, p.96)

O cineasta experimental Stan Brakhage foi um dos principais expoentes do cinema-matéria, criando uma vasta obra que se inicia com filmes subjetivos. Estes eram gerados por imagem-câmera e montados a partir de cortes rápidos e estrutura eloquente. Sua obra constitui-se também de filmes abstratos e gráficos, ou seja, sem registro de câmera, sendo trabalhados na estrutura do suporte, onde cada fotograma era abordado como um quadro único, porém semelhante ao que se refere à forma e cor. Como se fosse uma pequena pintura sendo visualizada simultaneamente, estes filmes apresentavam pulsões de 24 quadros distintos no intervalo de um segundo. Essa nova estética, cuja montagem deixa de ser calculada em segundo e passa a ser trabalhada também no nível unitário de cada frame, produz trabalhos com imagens síntese, abstrato, cheio de vibrações e oscilações com velocidade aberrante. Ao longo de 5 décadas, Brakhage produziu cerca de 380 filmes, a grande maioria em Super-8 e 16mm, silenciosos e com durações que variam entre 9 segundos à 4 horas. Para o próprio realizador, seus filmes eram como poesias escritas com luz.



Figura 59 - Imagens dos celulóides pintados à mão, realizados por Stan Brakhage

Além dos trabalhos experimentais de Brakhage, o cinema-matéria compreende grande parte da produção audiovisual gráfica e abstrata. A exemplo disso, tem-se a música visual com suas formas e cores que pulsam no tempo da música, e a arte computacional, com emaranhados gráficos que remetem a mandalas, nebulosas e padrões que lembram formas e desenhos encontrados na natureza (folha das árvores, corais, cascos de insetos, etc.).

### **8.7 Origens: da Música Visual à Arte Computacional**

O Cinema Generativo é herdeiro de experimentos que ecoam numa série de filmes de vanguarda que começaram a ser produzidos durante os anos 20, conhecidos por Música Visual (Visual Music). Apesar destes trabalhos partirem de experiências associativas arbitrárias, observa-se uma potência que vai aos poucos mudando de estágio com o surgimento da arte computacional. Com o avanço das tecnologias digitais, a arte computacional permite a criação de sistemas autônomos, não sendo mais o artista quem produz a própria imagem, mas sim, o programa e os *inputs* específicos é que geram os padrões visuais. Ao contrário do Cinema do Banco de Dados, cujo gesto do artista está centrado na montagem, e do Cinema em Circuito Fechado, onde o gesto do artista se torna duplo por captar as imagens e editá-las em tempo real, o Cinema Generativo produz um novo gesto que sai das mãos do artista e migra para o computador.

Voltemos à Música Visual e ao caminho traçado até a Arte Computacional. O precursor em tentar criar padrões visuais para a música através do cinema, ainda que de maneira analógica, foi Walter Ruttmann em *Lichtspiel Opus 1* (1921). Pintor de formação, o alemão trouxe para as telas formas geométricas e imagens abstratas que atravessam em movimentos, numa associação entre luzes e sombras, acompanhadas pela música de Max Butting. O pensamento sonoro-visual de Ruttmann tenta expressar inúmeras mudanças que vinham ocorrendo na sociedade da primeira metade do século XX. Nela, a velocidade propiciada pelos trens expressos, pelo telégrafo e por outros

inventos imprimem mudanças significativas no comportamento e na forma de pensar das pessoas. Para o cineasta, a arte de seu tempo deveria refletir a todas essas transformações.

A nova arte, portanto, deve superar o descompasso entre a arte do passado e o século XX. Como a nova arte deve ser, nas palavras de Ruttmann: *die Zeit sein* (ser o tempo). Essa arte que deve incorporar a dimensão do tempo não será “encontrada (como nos quadros) em redenção de um momento (real ou estilizado) em um evento ou fato, mas sim no desenvolvimento temporal (como o da música) de sua forma” e por isso um de seus principais elementos será “o ritmo temporal dos eventos visuais”. Ela deverá, segundo Ruttmann, ocupar um meio termo entre pintura e música, no qual a pintura ganha movimento conforme a dimensão temporal da música. (CARRASCO e CHAVES: 2012, p.25)



Figura 60 - Lichtspiel Opus 1 (1921, dir. Walter Ruttmann)

O trabalho de Ruttmann influenciou alguns jovens cineastas experimentais, dentre eles Oskar Fischinger. Este último desenvolveu incansavelmente uma série de filmes moldados pela música nos quais traços, linhas, formas geométricas e imagens abstratas

foram associados aos timbres e escalas musicais em complexidades aprimoradas ao longo de décadas. Fischinger inovou o cenário da animação ao criar a *Wax Slicing Machine*, nova técnica que, a partir de blocos de cera moldados pelo artista, “com diferentes cores e formas, eram cortados em fatias finas por uma máquina” (BASBAUM, 2002, p. 96) e a cada corte, uma imagem era registrada numa espécie de *stop motion*. A máquina foi vendida posteriormente ao seu mentor Walter Ruttmann. Os experimentos de Fischinger não paravam. Com as animações e efeitos especiais realizados para propagandas e filmes alemães, ele financiava seu trabalho autoral.

Foi Fischinger quem primeiro desenvolveu a técnica de desenhar a música a ser impressa na banda sonora do filme, chegando a dominar as formas de vários timbres e as entonações das notas da escala cromática. (BASBAUM, 2002, p. 96)

O método, como seu trabalho, evoluiu junto às técnicas que desenvolveu ao longo dos anos 30. Apesar de não serem generativas, estas técnicas apontavam caminhos para os futuros sistemas complexos de visualização de sons que viriam a seguir.

Apesar de Fischinger trabalhar em efeitos musicais usando equipamento cinematográfico, o fato de suas composições não serem desenvolvidas de materiais artísticos, mas músicas existentes como ponto-de-partida para o arranjo dos componentes visuais (cada entrada e desenvolvimento adaptado com precisão ao andamento da música), significa que nos termos atuais os trabalhos de Fischinger deveriam ser chamados, de fato, de visualizações de música. (NAUMANN: 2012, p. 11)



Figura 61 – Fotomontagem a partir de frames do curta-metragem  
*Study n°5 - in jazz* (dir. Oskar Fischinger, 1931)

Com o início da Segunda Guerra Mundial, em 1936, Fischinger vai morar nos Estados Unidos, onde trabalha em projetos da Walt Disney (com quem romperia e por isso não foi devidamente creditado no longa-metragem *Fantasia*, 1940) e circula por Universidades dando palestras e conferências. Deste modo, influencia toda uma geração de jovens artistas dentre eles John Whitney.

Whitney começou a produzir peças audiovisuais no início dos anos 40, na Califórnia. Ao longo de sua carreira, desenvolveu um vasto trabalho de imagens abstratas ligadas à espiritualidade e misticismo, e como estava antenado à cultura de seu tempo, produziu grande parte deste material em computadores analógicos e posteriormente digitais. John, com formação em composição musical, ganhou seu primeiro prêmio no Festival de Filmes Experimentais da Bélgica em 1949. Depois, trabalhou para o mercado cinematográfico, realizando vinhetas e animações de abertura de longas metragens. Em 1952, dirigiu a abertura do filme *Vertigo* de Alfred Hitchcock entre outros trabalhos. Em sua trajetória, revezou-se entre a produção comercial e a sua pesquisa autoral.

Eu e meu irmão James sonhamos com uma música visual que revivesse as teorias de Kandinsky e suas aspirações musicais; procuramos por estruturas espirituais, psíquicas, literais e ordenadas – talvez reforçando o cruzamento perceptivo entre a escuta e a visão (WHITNEY APUD BASBAUM: 2002, p.105)

Em *Catalogue* (1961), desenvolvido ainda em computadores analógicos, Whitney reuniu um verdadeiro catálogo de formas, padrões e movimentos que vão da contração à expansão de maneira dinâmica e inesperada. Muitas destas animações, desenvolvidas de maneira experimental e que exploraram de forma intensa e metódica as possibilidades técnicas das engenhocas criadas pelo artista, foram incorporadas em grandes produções de ficção científica como *2001 Odisséia no Espaço* (1968, dir. Stanley Kubrik) e *Guerra nas Estrelas* (1977, dir. George Lucas).



Figura 62 – Fotomontagem de John Whitney produzindo animações a partir de seus inventos conectados a um computador analógico. Na sequência, frames do curta-metragem *Catalogue* (1961)

Em 1980, John Whitney lançou o livro *Digital Harmony: on the complementarity of music and visual art* onde reúne reflexões desenvolvidas ao longo de décadas sobre as relações entre imagem e música que foram experimentadas em suas produções.

Em seus últimos filmes, John Whitney desenvolveu uma teoria complexa aplicando as proporções pitagóricas às composições visuais. Ele foi adiante com o pressuposto de que padrões harmônicos consonantes e dissonantes também existem fora do domínio da música, declaradamente sempre que eles aparecem como movimento estruturado nos domínios do visual. De acordo com Whitney a circunstância era uma base possível da “harmonia visual”, que ele acreditava ter o mesmo potencial que o da harmonia musical (NAUMANN: 2012, p. 12-13)

Se Ruttman e Fischinger experimentaram aproximar sons e imagens de maneira artesanal no cinema, Whitney deu um passo ao mudar de plataforma e desenvolver trabalhos que incorporavam os ambientes computacionais. Apesar destes filmes experimentais apresentarem parâmetros entre imagens e sons de maneira relacional e não generativa, eles apontaram caminhos e legitimaram um pensamento latente que, como vimos anteriormente nesta pesquisa, buscou, com os recursos que lhes cabiam na época, aproximações e diálogos entre estes dois universos. Os avanços tecnológicos e as contínuas experimentações por parte de diversos outros artistas, levaram ao surgimento de associações diretas realizadas por algoritmos computacionais que culminou no Cinema Generativo.

As proximidades do pensamento destes dois realizadores e do Cinema Generativo são tantas, que as declarações abaixo proferidas por eles caberiam perfeitamente para descrever esta tendência do Live Cinema realizada em pleno século XXI.

Uma grande arte baseada na fundação comum da harmonia está em desenvolvimento, interligando cor e som de maneira complementar. Eu chamo a essa associação complementariedade. Pela primeira vez é possível criar e executar padrões visuais e musicais numa forma de união temporal inter-reativa (WHITNEY APUD BASBAUM: 2002, p. 108)

Tudo desta arte é novo e ainda assim ancestral em suas regras e formas. Plástica- Dança- Pintura- Música tornam-se um. O Mestre das novas formas poéticas de Arte trabalha em quatro dimensões... O cinema foi apenas o princípio... Raumlichtmusik (Música Luz-Espaço) será sua completude. (FISCHINGER APUD NAUMANN: 2012, p. 18)

**CONCLUSÃO**  
**memórias e devires do Live Cinema**



## 1ª Consideração - sobre terminologias e circuitos de exibição

Tente jogar com os nomes de alguns programas de festivais multimídia e você verá que vários termos diferentes são usados para falar sobre os projetos audiovisuais que apresentam. De VJing à A/V Performance (performances audiovisuais), apresentações visuais ou live média, você vai se encontrar preso num grande engarrafamento lexical. (CATALA: 2010, p. 15)<sup>37</sup>

O termo Live Cinema é usado frequentemente em muitos festivais, mostras, artigos e publicações para se referir a este tipo de performance onde imagens são manipuladas em tempo real. Porém, vale ressaltar que ainda é comum se deparar com outras terminologias que designam esta área artística. Alguns festivais e autores, preferem chamar o Live Cinema de VJing, e outras vezes ampliam o termo para Performances Audiovisuais (A/V Performance) ou ainda recorrem ao termo Live Images. Isto ocorre porque muitos festivais e mostras surgiram quase que simultaneamente ao início da cena, quando o nome ainda não estava firmado, fazendo com que vários termos fossem propostos para descrever este panorama. Cada festival ou mostra acabou por assumir uma nomenclatura que desse conta dos trabalhos que estavam pautando para serem apresentados. Depois de alguns anos, a cautela e o cuidado junto aos termos escolhidos passou a destoar ou confundir os significados do vocábulo que foi aceito e incorporado pela maioria, apesar de apontarem todos para o mesmo tipo de prática. Isto parece ser bem compreendido quando falamos de um campo recente que se utiliza de ferramentas aprimoradas com extrema rapidez, ampliando as possibilidades do fazer ao vivo numa configuração do audiovisual onde tudo é midiaticizado, agregando novos realizadores vindos de outras áreas, e buscando uma legitimação dentro do universo mais amplo das artes visuais.

---

<sup>37</sup> Tradução do autor

Discordâncias à parte, o nome Live Cinema é o mais recorrente dentro das terminologias usadas entre artistas e pesquisadores para descrever este tipo de prática artística.

Nos últimos dez anos, artistas como *ColdCut*, *D-Fuse*, *Addictive TV* e *The Light Surgeons* ajudaram a iniciar novas formas de práticas de plataformas mistas em performances audiovisuais ao vivo, live cinema e também em instalações. Suas obras têm sido exibidas em museus de arte e festivais internacionais de música, filme e mídias, abrindo precedentes. (REGINA: 2010, p.13)<sup>38</sup>

O empenho na criação do novo circuito para o VJing, onde as apresentações pudessem ser vistas com a devida atenção, desfazendo-se do preconceito com os trabalhos que nasceram dentro da cultura do entretenimento e valorizando-os através da sua aproximação com o cinema na busca de uma “aura” artística, abriram novas possibilidades para o Live Cinema. Este circuito desdobrou-se em alguns caminhos, como: o universo da dança, performance e teatro que tem aumentado cada vez mais seus interesses na inserção de imagens manipuladas em tempo real; o circuito da arte eletrônica que tem absorvido trabalhos de Live Cinema; e em mostras e festivais dedicadas exclusivamente a esta prática artística. Porém, o âmbito mais consolidado e cobiçado das artes, com suas galerias, museus, residências e bienais, ainda parece um ambiente distante para a grande maioria dos realizadores de Live Cinema. Atualmente, pouquíssimos artistas desta linguagem circulam pelos circuitos da arte contemporânea, um universo muito desejado por conta da sua visibilidade, legitimação e retorno financeiro.

---

<sup>38</sup> Tradução do autor

## 2ª Consideração: sobre registros e preservação de trabalhos

Quando editamos nosso *VJ Book*, vários artistas audiovisuais discordaram com a tentativa de documentar uma mídia ao vivo no formato de livro. Mas nós sentimos a necessidade de disseminar as ideias, pois impressas ajudam a manter a herança do boca à boca. (FAUKNER: 2010, p.53)<sup>39</sup>

Em artes efêmeras que acontecem em atos performáticos, como preservar e cultivar a memória dos trabalhos realizados? Daqui algumas décadas, como será possível lembrar e estudar os pioneiros e as apresentações marcantes que influenciaram outros artistas? O registro em vídeo supre todas essas necessidades?

São muitas as perguntas que ficam sobre a documentação e preservação das performances de Live Cinema, manifestação que surgiu neste passado recente da história do audiovisual. Para tentar apontar alguns caminhos numa breve reflexão sobre o assunto, cabe ressaltar que a documentação em vídeo da performance nunca irá substituí-la, e que a experiência do fazer ao vivo, onde artista e público estabelecem uma relação durante a apresentação, não pode ser emulada nem substituída pelo registro videográfico. O vídeo pode ter a função de resgatar a memória do trabalho, mas sem a experiência do ao vivo ele não pode ser considerado como parte do processo, nem mesmo como uma anotação para que um dia a performance possa ser revisitada por outro artista. O vídeo documenta apenas a apresentação final, porém existem outros meios que podem ser incorporados aos processos criativos de Live Cinema na tentativa de resgatar e preservar sua memória.

A pesquisadora portuguesa Ana Carvalho tem-se dedicado a examinar e refletir sobre documentação e registros em performances audiovisuais. Em seu blog *Ephemeral Expanded*, ela propõe as seguintes considerações:

Como resultado da minha observação e reflexão - sobre as práticas de outros, bem como as minhas - eu apresento uma hipótese: a documentação mais valiosa de uma performance audiovisual em tempo real não está baseada em gravações de vídeo, nem nos seus resultados

---

<sup>39</sup> Tradução do autor

finais como vídeos para web ou DVDs. A intenção desta documentação é apenas descrever o resultado – o instante performativo – a partir da perspectiva “isso é o que você experimentaria se estivesse lá”. Isto tem também uma função de lembrança: “eu me lembro de estar lá”. Em ambos os casos, o vídeo é um tipo de compensação para a falta da presença do espectador. Ele tem o valor como demonstração porque explica com destaque o que foi mostrado na performance...outra documentação (além do vídeo) pode ter como base o processo e não o resultado (momento performativo). Eu iria mais adiante em considerar os documentos como resultantes do processo da expansão da própria performance: performances audiovisuais em tempo real não são nada mais do que práticas pluri-disciplinares e que requerem múltiplas habilidades. Talvez, movendo-se para o campo da Intermedia outra saída a partir do mesmo processo não seria a documentação da performance, mas tão relevante quanto, os resultados que partem do mesmo conceito, do mesmo processo de desenvolvimento. (CARVALHO:2012)<sup>40</sup>

O que se vê no ato performático é o ponto de chegada de algo que surgiu anteriormente, que faz parte de um processo criativo que antecede os ensaios e a apresentação da performance. Neste instante é que a ideia é concebida e as técnicas são desenvolvidas para colocar em prática os objetivos. Normalmente são realizadas pesquisas onde o artista busca as qualidades de imagens que pretende desenvolver, elabora a estruturação dos vídeos, reúne textos de autores que refletem sobre o assunto proposto e coleciona material iconográfico de referência e parte para a experimentação. Por conta disto, o Live Cinema pode ser visto como uma manifestação atual do domínio do experimental, onde o processo da criação é tão importante quanto o resultado final que acontece em ato performático. Tanto o processo quanto o ato performático são elementos que permitem pensar o conceito e os procedimentos de performance na dimensão do Cinema ao Vivo.

---

<sup>40</sup> Texto disponível em <http://ephemeral-expanded.tumblr.com/> Acesso realizado em 08/07/2013. Texto traduzido pelo autor.

Em alguns casos dentro das esferas artísticas, as anotações de processos muitas vezes tornam-se tão importantes quanto a própria obra, gerando resultados que valem por si só. No caso das artes performáticas ou mesmo das artes visuais, existem os livros de artista que documentam o processo criativo de uma obra ou de um período de produção. Os mesmos são lançados muitas vezes independente do trabalho que os resultou. Num descolamento em relação ao trabalho original, comumente eles são assumidos como uma categoria artística, tornando-se objetos expositivos. Os livros de artistas são compostos de anotações de ideias, desenhos, imagens, referências, citações de outros autores e colagens que ajudaram a constituir e estruturar o processo criativo. Este método pode contribuir e muito com as produções e documentações dos processos de Live Cinema.

Atualmente, existem editais e prêmios estímulo para a publicação de livros de artistas, como o PROAC<sup>41</sup> (Programa de Ação Cultural do Governo do Estado de São Paulo) que define e compreende tal categoria e suas abrangências da seguinte maneira:

a) Livro de artista, livro-objeto ou obra-livro não se restringe a forma convencional atribuída a um livro para leitura. É uma modalidade das artes visuais, um objeto artístico único ou um múltiplo; isto é uma série de objetos artísticos com tiragem definida e numerada de exemplares assinados pelo(s) autor(es), não necessariamente iguais. O trabalho poderá ser individual ou coletivo (dois ou mais artistas);

b) Artes visuais são manifestações artísticas contempladas em sua diversidade, tais como a pintura, a escultura, a gravura, a fotografia, a videoarte, a performance, a instalação, a arte em mídias eletrônicas e digitais e outras experiências artísticas; essas manifestações são consideradas obras de arte.

---

<sup>41</sup> Edital disponível em:

<http://www.cultura.sp.gov.br/portal/site/SEC/menuitem.743e24c3aed90ec40fc55410e2308ca0/?vgnextoid=ff39da4a12c09310VgnVCM1000008936c80aRCRD&vgnextfmt=default#.Udrp4c34aD4>

Acesso realizado em 08/07/2013

Uma outra possibilidade para resguardar a memória do Live Cinema é a criação e desenvolvimento de anotações e partituras audiovisuais. Mas como elaborá-las para que a performance possa ser executadas por outros artistas?

Outras artes performáticas com mais tradição já desenvolveram seus métodos de anotações para que o trabalho possa ser executado por outro realizador, grupo ou companhia. Eles são feitos através dos roteiros de peças teatrais, instruções para performances e partituras musicais. Já que ainda não existe um sistema de anotação definido dentro do universo do Live Cinema, uma das possibilidades seria, como nos *storyboards* de cinema, combinar desenhos, imagens e textos explicativos como forma de indicar os procedimentos a serem realizados. Outra possibilidade é a criação de instruções ou programas, como nas performances, para a realização de manipulação de imagens em tempo real. A produção de textos e reflexões críticas que partem dos processos também podem se somar às outras formas de documentação dos trabalhos de Live Cinema.

Assim como o livro de artista, tais partituras também poderiam ser vistas como um trabalho artístico?

Por se tratar de um projeto de performance cabe ter como referência as instruções e programas desenvolvidos por grupos que surgiram ao longo dos anos 60. Neste caso, a própria indicação de instrução pode ser vista como uma obra. As instruções surgem como afirmações que visam desmecanizar os hábitos de encenação pautados na ideia de representação, presentes em alguns pensamentos e peças teatrais. Através da proposição de uma ação que leva a uma experimentação, rompe-se com a proposta de representar uma ação, e ao invés disso, realiza-se de fato a própria ação. Isto sugere um outro modo de construção poética. Desta forma, as instruções ajudam a desprogramar o meio em que se está inserido, propondo novas possibilidades, corpos e meios de operação. Através da instrução, cada apresentação torna-se única, porém pode ser revisitada com diferentes desdobramentos por outros artistas.

Além disso, dentro da arte conceitual, algumas propostas de instruções, elaboradas de maneira poética e muitas vezes impossíveis de serem realizadas, tornam-se a própria obra. Um bom exemplo é a Yoko Ono, participante do Fluxus, que publicou em

1964 uma edição limitada de 500 exemplares o *Grapefruit* que reunia uma série de instruções num livro de arte:

PINTURA PARA EXISTIR SOMENTE QUANDO  
COPIADA OU FOTOGRAFADA

Deixe que as Pessoas copiem ou fotografem suas pinturas.  
Destrua os originais.

Primavera de 1964 (ONO: 1964, p.84)

PEÇA DE SANGUE

Use o próprio sangue para pintar.  
Siga pintando até desmaiar. (a)  
Siga pintando até morrer. (b)

Primavera de 1960 (ONO: 1964, p.87)

Se o ponto de partida for a arte conceitual onde algumas instruções enquanto processos de criação desdobram-se em obras, por que uma instrução não poderia desdobrar-se num filme, num filme ao vivo ou ainda numa performance de Live Cinema?

Como disse anteriormente, todas as anotações, registros e documentações servem como informações para que um dia a performance audiovisual possa ser revisitada. A documentação permite a construção da memória de uma história que está sendo escrita e que, através dela, pode-se apontar para novos conceitos. O processo artístico catalogado é capaz de expandir para diferentes direções, indicando, quem sabe, para novas práticas audiovisuais que possam estar surgindo. Por ser um campo ainda em aberto e pouquíssimo explorado, são muitas as possibilidades de documentação de performances de Live Cinema. Procurei responder as questões trazidas a partir de inquietações que tenho enquanto pesquisador e artista. Não sei se todas as perguntas formuladas foram devidamente respondidas, porém de qualquer maneira, elas podem contribuir para futuras reflexões acerca do tema.

### **3ª Consideração: novas possibilidades do Live Cinema**

Vive-se um período de enorme efervescência na área da criação e manipulação de imagens em tempo real. As invenções de programas, dispositivos e aplicativos são constantes, surpreendendo-nos de tempos em tempos. Elas acabam abrindo e apontando para inúmeras possibilidades de produções de cinemas ao vivo. Possivelmente, este é um período de potencial criativo dentro do universo das imagens em movimento semelhante aos citados nesta dissertação ao longo da arqueologia do cinema.

A manipulação de imagens em tempo real ganhou novos contornos com a invenção dos *tablets* e dos *smartphones*, onde a partir de alguns toques sobre a tela do dispositivo, novos atributos são incorporados à imagem inicial. Uma série de aplicativos foram disponibilizados no mercado, cada qual propondo resultados específicos, porém com a programação fechada dentro da sua arquitetura de navegação. Até o presente momento, estas plataformas disponibilizam apenas alguns recursos, diferentes dos softwares de arquitetura aberta onde recombinações entre as caixas de efeito, geradores de pulsos e frequências, calculadores de parâmetros e controladores midi permitem inúmeras combinações entre si, fazendo com que cada artista crie sua própria linguagem nos trabalhos que desenvolvem. Mas, trata-se de algo que está bem no início. Tudo indica que num futuro próximo esses aplicativos se tornem mais sofisticados e possam ser acessados simultaneamente para que multitarefas sejam executadas (atualmente não se pode trabalhar com dois aplicativos ao mesmo tempo).

O resultado da tela do *tablet* ou do *smartphone* pode ser duplicado, dependendo de cada programa, de forma espelhada ou estendida (no qual se pode visualizar os controladores na tela do dispositivo móvel e a imagem final na tela de projeção). A ligação entre os dispositivos e o projetor pode ser feito via adaptadores VGA, HDMI ou via *wireless*, acoplando outros dispositivos como a *Apple TV*. Isso cria uma outra relação entre artista e imagem, pois ela se torna palpável, é tocada e manipulada com a ponta dos dedos nestas interfaces interativas e seu simulacro pode ser observado pelo público na tela de projeção. Seguindo as tendências mais recorrentes do Live Cinema, o Cinema do Banco de Dados e o Cinema Generativo, foram desenvolvidos aplicativos, apesar de

terem ainda poucos recursos, que facilitassem a vida dos performers, colocando os comandos já previamente programados, literalmente, na ponta dos dedos.

Aplicativos como o *VJAY* permitem que você execute manipulações de imagens em tempo real a partir de arquivos armazenados no seu *tablet* ou *smartphone*. Com comandos que você acessa vídeos, colocando-os nas duas áreas de trabalho, você pode relacioná-los a partir de transições como fusão, corte seco, grid, puxada lateral, assim como aplicar efeitos como strobo, olho de peixe e torções na imagem. Os tempos das imagens podem ser manipulados através da alteração da velocidade, bem como por meio da realização de looping, reverso e, num simples toque das imagens, você pode fazer *vídeo scratches* como os Gorilla Tapes do início dos anos 90.



Figura 63 – área de trabalho do aplicativo *VJAY*

Um outro aplicativo que aproxima a produção de imagens nos dispositivos móveis ao Cinema Generativo é o *Thicket*. Nele o utilizador seleciona cinco modos distintos de execução, e a partir de toques na tela cria-se uma série de imagens abstratas compostas por linhas de diversas cores associadas a padrões sonoros. As linhas movimentam-se de acordo com a posição dos dedos, e ao colocar mais dedos na tela, diferentes sonoridades e tipos de movimentos são incorporados ao programa. Esta

interface parte da técnica chamada de síntese granular que sobrepõe fragmentos de linhas e grãos, a partir do toque, criando novas texturas na imagem.

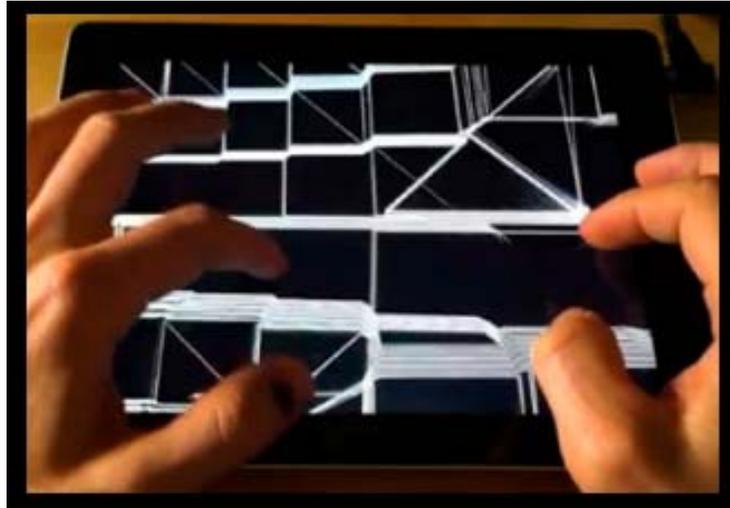


Figura 64 – área de trabalho do aplicativo *Thicket*

Como o *Thicket* foi lançado em 2010 e o *VJAY* em 2012, ainda não sabemos o que pode acontecer com tantas possibilidades extremamente fáceis de usar e acessíveis. Podemos apontar dois caminhos: se por um lado novas pessoas irão experimentar o ato de manipular imagens em tempo real em qualquer lugar usando essas ferramentas como arte e até mesmo como entretenimento, por outro tais ferramentas banalizam as produções por conta dos desgastes proporcionados pelos efeitos e pela exaustão gerada pela repetição. Apenas o uso criativo, com proposições, conceitos e vontade de arte é que transformarão tais dispositivos em ferramentas artísticas que evitarão o efeito pelo efeito e o fetichismo tecnológico.

Os *Satellite Jockeys* serão o próximo passo, mixando imagens do céu, da nossa existência e dos nossos pontos de vista. Marcação à laser, esculturas expandidas, imagens e sensores integrados à coreografias, exoesqueletos de manipulação de

imagens, projetores ao vivo executando concertos pré-gravados, câmeras de vigilância de avanço rápido e por aí vai. Machinima ao vivo, por que não? (ALVEREZ: 2010, p.19)<sup>42</sup>

Além destes aplicativos para dispositivos móveis, novas tecnologias surgem a todo instante abrindo novas possibilidades de criação artística, apontando novos caminhos, novas possibilidades, novas tendências. Afinal, o Live Cinema e todo o campo de imagens ao vivo é muito novo. Permanece em contínuo movimento, num sistema aberto, em constantes trocas com o meio onde as mudanças acontecem com extrema velocidade, afinal vivemos num mundo onde o acesso aos equipamentos e à informação nunca foi tão fácil. Um ano que se passa dentro da arte e tecnologia já rende bons materiais para estudos e reflexões.

### **Consideração Final**

A minha experiência como artista e agora como pesquisador me levou a formular tais recortes a partir de pontos que me chamaram a atenção. Mergulhado na cena, na realização de performances, em longas conversas com pesquisadores e realizadores, e agora nos textos e na vida acadêmica, inclusive dando aulas, cursos e palestras sobre o assunto, pude estruturar e organizar toda a informação decorrente da análise de conceitos, tecnologia e elementos estéticos. Foi necessário, por vezes, estabelecer um recorte técnico para compreender como se dão as poéticas. Senti a urgência de retornar às origens do cinema para perceber como essas mudanças foram estabelecidas e quais as heranças passadas para o cinema ao vivo. Na parte escrita, o próprio termo, para não ficar repetitivo, foi alternado do inglês (Live Cinema) para o português (Cinema ao Vivo) que começou a ser usado entre as pessoas do meio durante a realização desta pesquisa. Assim, a partir disso tudo senti também a necessidade de colocar uma espécie de lente de aumento sobre detalhes desta prática artística, o que me levou a perceber que haviam

---

<sup>42</sup> Tradução do autor

tendências que tinham se formado e que suas origens se conectavam a momentos distintos da história do audiovisual e da performance. Com base nisso, apontei conceitos como o *câmera specific* numa alusão ao *site specific*, uma característica fundamental da tendência Cinema em Circuito Fechado, que é particularmente, a que eu mais me identifico e que me levou ao circuito da performance e da dança contemporânea.

Enfim, esta pesquisa marca um momento meu como artista e realizador, contribui com diversas reflexões sobre o Live Cinema e me instigou a mapear assuntos que não couberam nesta dissertação, tais como as relações entre cinema e performance, que possivelmente será o tema da minha próxima pesquisa.

\*\*\*

## BIBLIOGRAFIA

ALVAREZ, Gilles. *Once upon a time in the Living Cinema*. In: WORMS, Anne-Cécile (org.). MCD – Musiques & Cultures Digitales/ Hors-série Live AV. Paris: K.D.Press, 2010.

BAMBOZZI, Lucas. *Outros Cinemas (Parte 1 e 2)*. In MACIEL, Kátia; PARENTE, André (org.). *Redes Sensoriais: Arte, Ciência, Tecnologia*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2003. Versão em PDF disponível em <http://www.lucasbambozzi.net>  
Acesso em 20/ 05/2013.

BASBAUM, Sérgio Roclaw. *Sinestesia, Arte e Tecnologia - Fundamentos da Cromossonia*. São Paulo: Annablume, 2002

BELLOUR, Raymond. *Cineinstalações*. In MACIEL, Kátia (org.). *Cinema Sim – narrativas e projeções*. São Paul: Itaú Cultural, 2008.

BENEDETTI, Raimo. *O surgimento de Live Cinema*. Publicado no site Mostra Live Cinema, 2012. Disponível em: <http://www.livecinema.com.br/blog/794>  
Acesso em 22/06/ 2013

BERGSON, Henri. *Matéria e memória*. São Paulo: Martins Fontes; 2010.

CARLSON, Marvin. *Performance – uma introdução crítica*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

CARRASCO, Claudiney Rodrigues; CHAVES, Renan Paiva. *O pensamento sonoro-visual de Walter Ruttmann e a música de Berlim: sinfonia de uma metrópole (1927)*. Revista Doc On-Line – Revista digital de cinema documentário (UBI – Portugal; UNICAMP), n. 12, 2012.

CARVALHO, Ana. *Experiência e fruição nas praticas audiovisual ao vivo*. TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas (PUC-SP) - n.6, 2012.

\_\_\_\_\_. *Ephemeral Expanded*. Textos disponíveis em <http://ephemeral-expanded.tumblr.com>. Acesso em 01/07/2013.

CATALA, Laurent. *Live Practices – what the words mean*. In: WORMS, Anne-Cécile (org.). MCD – Musiques & Cultures Digitales/ Hors-série Live AV. Paris: K.D.Press, 2010.

COHEN, Renato. *Performance como Linguagem*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1989.

COUPLAND, Douglas. *Geração X – contos para uma cultura acelerada*. Lisboa: Ed. Teorema, 1991.

COSTA, Flavia Cesarino. *O Primeiro Cinema*. São Paulo: Scritta, 1995.

CRUZ, Roberto Moreira. *Power on – precursores das live images*. In *On\_Off: experiências em live images*. São Paulo: Itaú Cultural, 2009.

\_\_\_\_\_. *Experiências pioneiras em cinema expandido*. Rio de Janeiro, Z Cultural: Revista do Programa Avançado de Cultura Contemporânea (UFRJ) – Ano VIII, 2012.

DAVIS, Carl. *LIVE CINEMA – classic silent films*. Catálogo de apresentação das performaces do regente Carl Davis. Londres: Faber Music, 2012. Disponível em: [http://issuu.com/lislomas/docs/live\\_20cinema\\_20catalogue\\_copy](http://issuu.com/lislomas/docs/live_20cinema_20catalogue_copy)

Acesso em 02/05/2013.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985

\_\_\_\_\_. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

DEVERSON, Jane. *Generation X*. Londres: Tandem Books, 1965.

DUBOIS, Phillippe. *Cinema, vídeo e Godard*. São Paulo: Cosac Naif, 2004.

DUNCAN, Paul. *Stanley Kubrick*. Madrid: Taschen, 2008.

EISENSTEIN, Sergei. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.

\_\_\_\_\_. *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.

FARKAS, Solange (coord.). *14º Festival Videobrasil – Deslocamentos*. São Paulo: Associação Cultural Videobrasil, 2003.

FAULKNER, Michael (D-Fuse). *VJ – audio-visual art + vj culture*. Londres: Laurence King Publishing Ltd, 2006.

\_\_\_\_\_. *Fragmento / Piece #19*. In: ZAVAREZE, Batman (Org.). *Multiplicidade 2012*. Rio de Janeiro: Aeroplano Editora, 2013.

FILHO, Paulo Edson Alves; GOMES, Luiz Fernando. *Hipertexto e música: considerações sobre a execução da obra Canto Ostinato de Simeon Ten Holt*. Cadernos de Pesquisa Revista Científica das faculdades IBTA e Uirapuru Superior, v. Ano 4, 2008.

GONTIJO, Rodrigo. *Imagem e tempo – as possibilidades videográficas na construção de narrativas abertas em tempo real*. Trabalho de Conclusão de Curso, PUC-SP, 2005.

\_\_\_\_\_. *Live Cinema – práticas expandidas do cinema experimental*. In: PAIVA, Carla Conceição; ARAÚJO, Juliano José; BARRETO, Rodrigo Ribeiro (org.). *Processos criativos em multimeios: tendências contemporâneas no audiovisual e na fotografia*. Campinas: Unicamp/ Instituto de Artes, 2012.

\_\_\_\_\_. *Obras e procedimentos – uma análise dos cinemas ao vivo*. TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas (PUC-SP) - n.6, 2012.

GREENAWAY, Peter. *O cinema está morto, vida longa ao cinema*. Caderno SESC Videobrasil, Vol. 3, n. 3. São Paulo: Edições SESC SP, 2007.

GYSIN, Brion. *Dreamachine Plans*. Londres: Temple Press, 1992

JAEGER, Timothy. *Live Cinema Unraveled: handbook for live visual performace*. San Diego: Produced with funds from UCSD Russell Grant, 2005.

KELLEIN, Thomas. *Yoko Ono: Between the sky and my head*. Verlag der Buchhandlung Walther König, 2008.

KOTZ, Liz. *Videoprojeção: o espaço entre telas*. In MACIEL, Kátia (org.). *Cinema Sim – narrativas e projeções*. São Paul: Itaú Cultural, 2008.

LEE, Sook-Kyung. *Nam June Paik*. Londres: Tate Publishing, 2010.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas, Papirus, 1997.

\_\_\_\_\_. *Cinema e arte contemporânea*. Rio de Janeiro, Z Cultural: Revista do Programa Avançado de Cultura Contemporânea (UFRJ) – Ano VIII, 2012.

MAKELA, Mia. *Live Cinema: language and elements*. Dissertação de Mestrado, Media Lab, Helsinki University of Art and Design, 2006.

\_\_\_\_\_. *Its called Live Cinema*. In: WORMS, Anne-Cécile (org.). *MCD – Musiques & Cultures Digitales/ Hors-série Live AV*. Paris: K.D.Press, 2010.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

\_\_\_\_\_. *A visualização de dados como a nova abstração anti-sublime*. Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (UFRJ), 2004.

\_\_\_\_\_. *Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições* in LEAO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio*. São Paulo: Senac, 2005.

\_\_\_\_\_; KRAFTKY, Andreas. *Soft Cinema: Navigating the Database*. Cambridge: The MIT Press, 2005

\_\_\_\_\_. *Software Takes Command*. Nova Iorque: Bloomsbury Academic, 2013.

MCCALL, Anthony. *Filmes sólidos*. In MACIEL, Kátia (org.). *Cinema Sim – narrativas e projeções*. São Paul: Itaú Cultural, 2008.

MEKAS, Jonas. *Expanded Cinema: extracts from Village Voice 'Movie Journal'*. in REES, A.L.; WHITE, Duncan; BALL Steven; CURTIS, David. (org.). *Expanded Cinema – art, performance, film*. London: Tate Publishing, 2011.

MORAN, Patrícia. *VJ em cena: espaços como partituras audiovisuais*. Rio de Janeiro, Revista Contracampo (UFF) v. 01, 2005.

\_\_\_\_\_. *CintilÂnsias: visuais pelos VJs. Uma poética de clichês?* São Paulo, Revista Galáxia (PUC-SP) - n. 13, 2007.

\_\_\_\_\_. *Uma poética entre a transensorialidade e a correspondência*. São Paulo: Revista Significação (USP) n.33, 2010

\_\_\_\_\_. *Quase-imagem e muito movimento*. In: CRUZ, Roberto Moreira (org.). *On\_Off: experiências em live images*. São Paulo: Itaú Cultural, 2009.

MURCH, Walter. *Num Piscar de Olhos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

MUYBRIDGE Eadweard. *Animal Locomotion*. Philadelphia: University of Pennsylvania, 1887

NAUMANN, Sandra. *A Imagem Expandida: sobre a musicalização das artes visuais no século vinte*. TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas (PUC-SP) - n.6, 2012.

OITICICA, Hélio. *Experimentar o experimental*. Caderno, New York. 1972.  
<http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia/ho/home/index.cfm>

Acesso em 10/05/2012

\_\_\_\_\_ ; D'AMEIDA, Neville. *Cosmococa – programa in progress*. CACI – Centro de Arte Contemporânea de Inhotim; Projeto Hélio Oiticia; MALBA – Fundación Eduardo F. Costantini, 2005.

ONO, Yoko. *Grapefruit*. Buenos Aires: Ediciones de La Flor, 1970.

PARENTE, André. *Narrativa e modernidade – os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Campinas: Papyrus Editora, 2000.

\_\_\_\_\_. *Cinema em contracampo*. In MACIEL, Kátia (org.). *Cinema Sim – narrativas e projeções*. São Paul: Itaú Cultural, 2008.

\_\_\_\_\_. *A forma cinema: variações e rupturas*. In Kátia Maciel (org.), *Transcineamas*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

\_\_\_\_\_ ; CARVALHO, Victa de. *Entre cinema e arte contemporânea*. São Paulo, Revista Galáxia (PUC-SP) – nº 17, 2009.

PASOLINI, Pier Paolo. *Empirismo Hereje*. Lisboa: Coop. Editora e Livraria, 1981.

PEARSON, Matt. *Generative Art*. Londres: Manning Publications, 2011.

REES, A.L. *Expanded cinema and narrative: a troubled history*. in REES, A.L.; WHITE, Duncan; BALL Steven; CURTIS, David. (org.). *Expanded Cinema – art, performance, film*. London: Tate Publishing, 2011.

REGINA, Blanca. *New trends in Vjing and visual arts*. In: WORMS, Anne-Cécile (org.). MCD – Musiques & Cultures Digitales/ Hors-série Live AV. Paris: K.D.Press, 2010.

SCHNEEMANN, Carolee. *Free form recollections of New York; On the development of Snows and other early expanded cinema works*. in REES, A.L.; WHITE, Duncan; BALL Steven; CURTIS, David. (org.). *Expanded Cinema – art, performance, film*. London: Tate Publishing, 2011.

SHAUGHNESSY, Adrian. *Ontem à noite, um VJ 'zapeou' minhas retinas*. In: CRUZ, Roberto Moreira (org.). *On\_Off: experiências em live images*. São Paulo: Itaú Cultural, 2009.

SPINRAD, Paul. *The VJ Book: Inspirations and Practical Advice for Live Visuals Performance*. Los Angeles: A Feral House Book, 2005.

TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o tempo*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. *Da Estação Primeira de Mangueira à Documenta de Kassel: Hélio Oiticica nas Redes do Virtual*. Percurso, Revista de Psicanálise, São Paulo, nº 23, 2/1999.

\_\_\_\_\_. *Autor e estilo no cinema*. Cinemais, Rio de Janeiro, Aeroplano, nº 18, 1999.

\_\_\_\_\_. *Três balizas do experimental no cinema brasileiro*. In: MACHADO Jr., Rubens; SOARES, Rosana de Lima; ARAUJO, Luciana Corrêa de. (Org.). *Estudos de cinema*. 1ªed.São Paulo: Annablume, 2006.

\_\_\_\_\_. *Formas e metamorfoses do cinema experimental*. In: MACHADO Jr., Rubens; SOARES, Rosana de Lima; ARAUJO, Luciana Corrêa de. (Org.). *Estudos de Cinema (Estudos de Cinema - Socine, VIII)*.São Paulo:Annablume, 2007.

---

\_\_\_\_\_. *Cinemas “não narrativos”: experimental e documentário – passagens*. São Paulo: Alameda, 2012.

THIBAUT, Alain. *Aviewing the future*. In: WORMS, Anne-Cécile (org.). *MCD – Musiques & Cultures Digitales/ Hors-série Live AV*. Paris: K.D.Press, 2010.

VANDERBEEK, Stan. *Culture: Intercom*. in REES, A.L.; WHITE, Duncan; BALL Steven; CURTIS, David. (org.). *Expanded Cinema – art, performance, film*. London: Tate Publishing, 2011.

VISCONTI, Jacopo Crivelli (org.). *Anthony McCall*. São Paulo: Luciana Brito Galeria, 2011.

WALDMAN, Anne. *Writings from the Beat Generation*. Boston: Shambhala Publications, Inc., 1996.

WHITE, Duncan. *Expanded Cinema: The Live Record*. in REES, A.L.; WHITE, Duncan; BALL Steven; CURTIS, David. (org.). *Expanded Cinema – art, performance, film*. London: Tate Publishing, 2011.

WORMS, Anne-Cécile (org.). *MCD – Musiques & Cultures Digitales/ Hors-série Live AV*. Paris: K.D.Press, 2010.

YOUNG, Paul. *Cine Artístico*. Colônia, Taschen, 2010.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. Toronto: Clarke, Irwin & Company Limited, 1970.

ZIELINSKI, Siegfried. *Arqueologia da mídia*. São Paulo: Annablume, 2006.

## REFERÊNCIA FÍLMICA

- 2001 Odisséia no Espaço* (1968). Direção: Stanley Kubrik.
- A mulher de todos* (1969). Direção: Rogério Sganzerla
- Anemic Cinema* (1926). Direção: Marcel Duchamp
- Bandido da Luz Vermelha* (1968). Direção: Rogério Sganzerla
- Bang Bang* (1970). Direção: Andréa Tonacci
- Berlim: sinfonia de uma metrópole* (1927). Direção: Walter Ruttmann
- Cat's Cradle* (1959). Direção: Stan Brakhage
- Catalogue* (1961). Direção: John Whitney
- Copacabana Mon Amour* (1970). Direção: Rogério Sganzerla
- Cut-Up* (1966). Direção: William Burroughs
- Death Valley Days* (1984). Direção: Gorilla Tapes
- Diário de Glumov* (1923). Direção: Sergei Eisenstein
- Emak-Bakia* (1927). Direção: Man Ray
- Entreato* (1924). Direção: René Clair
- Família do Barulho* (1970). Direção: Júlio Bressane
- Fantasia* (1940). Direção: Ben Sharpsteen (Prod. Walt Disney)
- Festa de Família* (1998). Direção: Thomas Vinterberg
- Filmstudie* (1926). Direção: Hans Richter
- FLicKeR* (2008). Direção: Nik Sheehan
- Guerra nas Estrelas* (1977). Direção: George Lucas)
- História(s) do Cinema* (1988-1998). Direção: Jean- Luc Godard
- Homem com uma Câmera* (1929). Direção: Dziga Vertov
- L'étoile de mer* (1928). Direção: Man Ray
- Lost, Lost, Lost* (1976). Direção: Jonas Mekas
- Marca Registrada* (1975). Direção: Letícia Parente
- Miséria e fortuna de uma mulher* (1929). Direção: Sergei Eisenstein
- Nós que aqui estamos, por vós esperamos* (1998). Direção: Marcelo Masagão
- O retorno à razão* (1923). Direção: Man Ray

*Romance Sentimental* (1930). Direção: Sergei Eisenstein  
*Study n°5 (in jazz)* (1930). Direção: Oskar Fischinger  
*Sun in your head* (1963). Direção: Wolf Vostell  
*Tramas da tarde* (1943). Direção: Maya Deren  
*Um cão andaluz* (1928). Direção: Luis Buñuel e Salvador Dali  
*Vertigo* (1958). Direção: Alfred Hitchcock  
*Vormittagsspuk* (1928). Direção: Hans Richter

## **PERFORMANCES ANALISADAS**

ADDICTIVE TV

<http://www.addictive.tv/>

[http://www.youtube.com/watch?v=ovQUNX5xs4s&playnext=1&list=PLBC3D3823AC873B2A&feature=results\\_main](http://www.youtube.com/watch?v=ovQUNX5xs4s&playnext=1&list=PLBC3D3823AC873B2A&feature=results_main)

BASTOS, Marcus; TSUDA, Dudu; MONTENEGRO, Karina  
*Ausencias* (2009)

<http://www.artemov.net/portoalegre/>

BENEDETTI, Raimo

*Sequenze* (2010)

<https://vimeo.com/33216217>

<http://www.raimobenedetti.com>

CANAVEZZI, Sandro

*Pelas Fendas* (2011)

<http://pelas-fendas.blogspot.com.br>

<http://www.faued.ufu.br/node/148>

## CHUNKY MOVE

Glow (2006)

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_detailpage&v=BVW92VR8n9M](http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=BVW92VR8n9M)

<http://www.heraldsun.com.au/ipad/a-middle-east-tour-for-glow/story-fn6bn9st-1226031617708>

<http://chunkymove.com.au/Our-Works/Current-Productions/Glow.aspx>

## COLDCUT

<http://ninjatune.net/artist/coldcut>

## D-FUSE

Latitude [31°10N/121°28E] (2007)

<http://www.youtube.com/watch?v=Mc-Uu4gfVq8>

<http://www.flickr.com/photos/itaucultural/4752480016/>

## DUVA, Luiz

Storm (Duva, 2010)

[http://www.liveimages.com.br/www.liveimages.com.br/Storm\\_Ok.html](http://www.liveimages.com.br/www.liveimages.com.br/Storm_Ok.html)

Desconstruindo Letícia Parente: Marca Registrada (2003)

[http://www.liveimages.com.br/www.liveimages.com.br/Desc\\_LP\\_OK.html](http://www.liveimages.com.br/www.liveimages.com.br/Desc_LP_OK.html)

Suspensão (Luiz Duva, 2006/2007)

<http://www.youtube.com/watch?v=taomVjwZ5O0>

<http://www.liveimages.com.br>

## EMBOLEX

Marginalia 2 (2007)

[http://www.youtube.com/watch?v=Fb8cP6m\\_Pao](http://www.youtube.com/watch?v=Fb8cP6m_Pao)

## GONTIJO, Rodrigo

S - Cine Concerto Vanguardas Soviéticas (c/ Paulo Edson e Lúcia Bismara, 2012)

<https://vimeo.com/50914557>

Et Cetera (c/ Paulo Edson e Lúcia Bismara, 2009)

<http://www.youtube.com/watch?v=RD6GVDW2yk&list=UUsnMnBMyjLndleDE87Ahq-w>

Fronteiras Móveis (c/ Núcleo Artérias, 2008)

<http://www.youtube.com/watch?v=UBdHO2rBUps&list=UUsnMnBMyjLndleDE87Ahq-w&index=23>

STEPmotion (c/ Karina Ka e Gabriel Spinosa, 2011)

<http://www.youtube.com/watch?v=cu9QdNK6EFY&list=UUsnMnBMyjLndleDE87Ahq-w>

Kurokos (c/ André Oliveira, Lali Krotzinski, Lúcio Agra, Mario Ramiro, Rodrigo Campos e Vanessa Lopes, 2011)

[http://www.youtube.com/watch?v=1o9HayTAK\\_A](http://www.youtube.com/watch?v=1o9HayTAK_A)

GORILLA TAPES

Death Valley Days (1984)

[http://www.youtube.com/watch?v=hDQM\\_UJ0Tm0](http://www.youtube.com/watch?v=hDQM_UJ0Tm0)

<http://www.amazon.de/Gorilla-tapes-death-valley-no/dp/images/3926845090>

GREENAWAY, Peter

The Tulse Luper Performance (2007)

<http://www.youtube.com/watch?v=ehUvrKTkaZs&list=PLA125896CA6A0A3A7>

GRUPO MESA DE LUZ

remixCidade (2011)

<http://grupomesadeluz.tumblr.com/>

<http://www.flickr.com/photos/livecinema/6119258550/>

GYSIN, Brion

Dreamachine (1962)

<http://briongysin.com>

<http://magazine.seymourprojects.com/2011/10/the-dream-machine/>

IKEDA, Ryoji

Test Pattern (2008)

<http://www.youtube.com/watch?v=cXAevrYhicI>

JOSHUA LIGHT SHOW

<http://joshualightshow.com/>

KOLGEN, Herman

DUST (2011)

<http://www.youtube.com/watch?v=lanFkOSxozc>

<http://www.kolgen.net/>

KRAFTWERK

<http://www.kraftwerk.com>

LABORG

Umbra (2009)

[http://www.estudiolaborg.com.br/?post\\_type=portfolio&p=2536](http://www.estudiolaborg.com.br/?post_type=portfolio&p=2536)

<http://www.flickr.com/photos/itaucultural/3750080342/>

MANABE, Daito

Face Visualizer (2009)

<https://vimeo.com/9379209>

<http://www.livecinema.com.br/port/134,466>

MEKAS, Jonas

<http://www.praguepost.com/night-and-day/galleries/15774-review:-jonas-mekas.htm>

<http://www.villagevoice.com>

<http://www.expcinema.com/site/en>

NICOLAI, Carsten (aka Alva Noto)

<http://vimeo.com/25410987>

<http://www.redbullmusicacademy.com/lectures/carsten-nicolai--listening-to-10000-khz>

<http://www.youtube.com/watch?v=kDTovW5Pb2w>

PAIK, Nam June

<http://paikstudios.com>

PIL (Public Image Ltd.)

<http://www.pilofficial.com/>

SCHNEEMANN, Carolee

<http://www.caroleeschneemann.com>

SINGLE WING TURQUOISE BIRD

[http://www.youtube.com/watch?v=Tx2pJg\\_GJNA](http://www.youtube.com/watch?v=Tx2pJg_GJNA)

[http://www.youtube.com/watch?v=GXshsdX4\\_jQ](http://www.youtube.com/watch?v=GXshsdX4_jQ)

<http://www.nightfirefilms.org/invisiblewriting.html>

TEN HOLT, Simeon

<http://www.simeontenholt.com/>

VANDERBEEK, Stan

<http://www.stanvanderbeek.com/>

VELAZQUEZ, Fernando

Mindscales (2011)

<http://www.blogart.com/Mindscales-A-V-Performance-2011>

VIANNA, Bruno

Ressaca (2008)

[www.ressaca.net](http://www.ressaca.net)

[http://www.youtube.com/watch?v=2AoOUz4\\_FJU](http://www.youtube.com/watch?v=2AoOUz4_FJU)

YROYTO

Eile (2009)

<http://www.youtube.com/watch?v=v5zvb31YsfE>

<http://www.yroyto.com>

## **SITES VISITADOS**

Algoriddim

<http://www.algoriddim.com>

Acesso em 10/07/2013

Arduíno

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Arduino>

Acesso em 13/04/2013

Inhotim – Instituto de Arte Contemporânea

<http://www.inhotim.org.br/>

Acesso em 05/02/2013

Interval Studios

<http://apps.intervalstudios.com>

Acesso em 10/07/2013

Live Wire

<http://www.johnseelybrown.com/calmtech>

Acesso em 13/04/2013

Media Art Net

[www.medienkunstnetz.de](http://www.medienkunstnetz.de)

Acesso em 10/10/2012

Other Film

<http://otherfilm.org/>

Acesso em 10/10/2012

The Library of Congress – American Memory

<http://memory.loc.gov/ammem/index.html>

Acesso em 22/06/2013

Visionary Film – avant-garde cinema and experimental film

<http://www.visionaryfilm.net/>

Acesso em 10/10/2012