

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



POLIFONIA VISUAL E EXPERIÊNCIA
PERCEPTIVA NO *LIVE CINEMA*

DISSERTAÇÃO

MESTRADO EM DESENVOLVIMENTO DE PROJECTO CINEMATOGRAFICO -
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DE PÓS-PRODUÇÃO

Mariana Vilhena

Lisboa, Outubro de 2017

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA

POLIFONIA VISUAL E EXPERIÊNCIA
PERCEPTIVA NO *LIVE CINEMA*

Mariana Vilhena

Dissertação submetida à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Desenvolvimento de Projecto Cinematográfico - especialização em Tecnologias de Pós-Produção, realizada sob a orientação científica da Professora Manuela Viegas e coorientação da Professora Maile Colbert.

Lisboa, Outubro de 2017

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais, Emanuel e Inês, por toda a ajuda.

Ao André, por toda a paciência e todas as correções, por acreditar em mim e nunca me ter deixado desistir.

À minha avó Helena, por todo o carinho.

Às minhas orientadoras, Manuela Viegas e Maile Colbert, por toda a ajuda, por todo o conhecimento transmitido e a enorme inspiração.

À Marina Turco, pelo seu conhecimento e disponibilidade em me ajudar.

À Elisa, por toda a amizade, todo o incentivo e também enorme inspiração.

Aos meus gatos, Tom e Ichi, por me acompanharem e conseguirem-me acalmar como ninguém.

Índice

Introdução	1
1. Contexto Histórico	5
1.1. Cymatics e a Visual Music	7
1.2. Fluxus	9
2. Live Cinema: uma forma invulgar de experienciar cinema.....	14
2.1. As ‘Atracções’ do Formato	16
2.2. Live Cinema & VJing	18
3. A Base da Perspectiva Expandida.....	26
3.1. A Montagem Expandida	29
4. O Dispositivo <i>Live</i>	34
4.1. O Processo da Imagética e a sua Análise	35
4.1.1. O <i>loop</i>	44
4.1.2. O <i>flicker effect</i>	45
4.2. As Diversas Formas e Elementos da Montagem <i>Live</i>	41
4.3. As características da montagem espacial	48
4.3.1. A Experiência Sonora	51
Conclusão.....	54
Bibliografia Citada.....	58
Filmografia Citada	62
Live Cinema/VJing	63
Anexos	64

Lista de Figuras

Figura 1. Cymatics. Nigel Stanford, 2009.	8
Figura 2. An Optical Poem. Oskar Fischinger, 1938.....	8
Figura 3. Réplica de Fluids, Allan Kaprow, 1967. Carola Dertnig, 2008.	10
Figura 4. Peter Greenaway em Tulse Luper Performances. Luperpedia Foundation, 2005.....	14
Figura 5. Cabaret Voltaire.....	19
Dekmantel Festival no Muziekgebouw, Amesterdão. D Entaku, 2016.....	19
Figura 6. Estrutura das Tulse Luper Performances. NOTV, 2005.....	19
Figura 7. Visuais de Strangeloop e Timeboy.....	23
nos concertos de Flying Lotus. Ross Belfer, 2012.....	23
Figura 8. Stan Brakhage a pintar película. Kai Sibley, 2002.....	31
Figura 9. Stellar, Stan Brakhage. 1993.	31
Figura 10. How to Become Nothing, Pedro Maia. 2017. (Primeira Figura fotografada por Rita Lino).....	37
Figura 11. Live A/V Vessel, Pedro Maia. 2013.....	41
Figura 12. The Wold Shadow, Stan Brakhage. 1972.....	46
Figura 13. Even Silence is a Cause of Storm, Adriana Vila e Luis Macías. 2016.....	47
Figura 14. Painéis de São Vicente, Nuno Gonçalves. Século XV.....	49
Figura 15. Napoléon, Abel Gance. 1927.....	49
Figura 16. Tulse Luper Performances, Peter Greenaway. NOTV, 2005.	49
Figura 17. Live A/V SHXCXCHCXSH, Pedro Maia. 2015.....	50
Figura 18. Workshop de Cinema Expandido, Adriana Vila e Luis Macías. 2017.....	55

Resumo

Palavras-chave: Experiência; Montagem; Live Cinema; Tempo Real; Percepção; Háptico; Performance; Cinema Expandido.

Esta dissertação pretende analisar e explorar os mecanismos capazes de activar a experiência do espectador no *Live Cinema*, dando especial destaque ao instrumento que lhe confere a forma: a montagem. Através do estudo da ligação do dispositivo com várias formas de arte na História—as quais catalisadoras da experiência—e a análise de diferentes obras, pretende-se perceber a posição do espectador quando confrontado com um formato que possibilita à imersão e aproximação do cinema, em tempo real.

Abstract

Keywords: Experience; Montage; Live Cinema; Real time; Perception; Haptic; Performance; Expanded Cinema.

This dissertation aims to analyze and explore the mechanisms that are capable of activating the experience of the viewer in Live Cinema, giving special emphasis to the instrument that gives it shape: the montage. Through the study of the connection of this technique to various art forms in History—which catalyze the experience—and the analysis of different works, we intend to understand the position of the spectator when facing a format that allows the immersion and approximation of the cinema in real time.

Introdução

Comece-se por definir o dispositivo de estudo: o *Live Cinema* ou Cinema em Tempo Real¹. É um híbrido cinematográfico, uma junção do cinema com as artes visuais apresentada em tempo real. Os artistas criam e manipulam as imagens diante dos olhos do espectador, e aqui reside o interesse do estudo: analisar os meios que proporcionam a criação em tempo real e perceber de que forma afectam a experiência do espectador. Esta prática distingue-se em vários aspectos do cinema tradicional, começando pelo elemento da montagem, a qual se apodera de todo o dispositivo. Antes da realização de qualquer imagem, o artista tem que ter em consideração o modo como esta se vai apresentar em movimento em tempo real e estudar a melhor forma de atingir a percepção do público, através da justaposição de vários elementos visuais em harmonia com o som e o espaço. Esta montagem é o veículo de diálogo do artista com o espectador. “O performer é um actor cujo trabalho principal será procurar a comunicação através do processo, mantendo-a com significado para a audiência.” [tradução da autora] (Menotti, 2015: 91) A comunicação é um aspecto intrínseco ao cinema e o *Live Cinema* vem dar a conhecer uma forma mais directa de o fazer.

Não é possível precisar o momento em que o *Live Cinema* nasceu² mas é o resultado da influência de vários movimentos ao longo da história da arte. O trabalho da montagem aponta influências provenientes do cinema mais experimental e vanguardista, onde a imagem pode adquirir dimensões predominantemente gráficas ou exibir um modo mais interventivo, mas não só; a espacialidade também se destaca e remete para um modo de trabalho apresentado em primeiro lugar na pintura. Estas características são indispensáveis para a fundação base do *Live Cinema* e no primeiro capítulo será analisada a sua importância, contextualizando-se na história os momentos que contribuíram para a construção e expansão da experiência cinematográfica. São analisados momentos desde a Antiguidade até à invenção de brinquedos e instrumentos ópticos que possibilitaram o nascimento da imagem em movimento. Cada uma destas formas aborda a experiência de diferentes maneiras: desde conceder um carácter ritualista às figuras até criar instrumentos que consigam

¹ A tradução não irá ser adotada.

² Uns afirmam que nasce com o VJing, outros acreditam que surgiu com o trabalho performativo de Peter Greenaway.

expressar melhor a mente e criatividade humana. O contexto histórico aqui considerado vai até ao século XX e aos seus movimentos artísticos impulsionadores da acção e individualidade humana.

No segundo capítulo, o foco incide em primeiro lugar na perspectiva de dois realizadores, Peter Greenaway e Andrei Tarkovsky, em relação ao modo como o cinema tem evoluído até aos dias de hoje. É questionado qual o momento da história do cinema mais de acordo com as práticas do *Live Cinema*, apontam-se aspectos de comparação e analisam-se dois conceitos interligados, propostos com várias dezenas de anos de diferença: a ‘Montagem de Atracções’ de Sergei Eisenstein, nos anos 20 do século passado e o ‘Cinemas das Atracções’ de Tom Gunning, de 2004. Segue-se neste capítulo mais uma comparação, remetendo a uma prática que surgiu nos anos 60 e ganhou força nos anos 90, a qual partilha aspectos em comum com o *Live Cinema*: o *VJing*. É posta em causa a perspectiva de dois investigadores, Marina Turco e Michael Lew, em relação às práticas supostamente distintas, estudando-se as semelhanças e diferenças entre os dois dispositivos. Estes são analisados quanto à construção, imagem, espaço e projecção da experiência e esta análise vai permitir-nos estabelecer uma ligação com a base de ambos os formatos: o *Expanded Cinema*.

No terceiro capítulo, procura-se entender se o dispositivo da sala de cinema tradicional é indispensável ou não à definição do que é o cinema hoje. Começa-se por considerar em contraponto duas perspectivas sobre o tempo e o espaço no cinema, onde se dá atenção à visão de Raymond Bellour e Jacques Aumont, para de seguida se comparar com o início do *Expanded Cinema*, o qual veio desafiar estas noções dos limites do espaço tradicional e do tempo. São enumeradas as características, artistas e teóricos que definem esse movimento e assim é possível começar a definir alguns dos traços da montagem no *Live Cinema* através da análise da montagem no *Expanded Cinema*, tendo como base o trabalho de um cineasta pioneiro: Stan Brakhage.

Apresentados os movimentos e características que permitiram a formação do *Live Cinema*, introduz-se o elemento chave deste dispositivo, a montagem, e estabelecem-se alguns paralelismos com o contexto histórico que permitem avançar para as restantes características que formam o meio. É abordada em primeiro lugar a imagética e a importância do processo de criação e selecção desta. São analisados vários dos atributos das mesmas e colocam-se em questão as propriedades ópticas e hápticas da imagem e outros aspectos que permitem a aproximação do espectador em

relação ao que vê. De seguida, é focado então este elemento chave e as suas várias formas, analisando-se em primeiro lugar a temporalidade, questionando-se o modo mais favorável para a percepção e aproximação desta. São abordados os elementos que mais se destacam diante dos olhos do espectador: o *loop* e o *flicker effect*, apresentando-se casos de estudo e comparações com o *Expanded Cinema*. Abordada a montagem temporal do meio, é analisada a montagem espacial, percebendo-se de que modo o trabalho do espaço é favorável para a percepção do dispositivo. Por fim, trata-se mais especificamente o elemento sonoro analisando-se a forma como o som se manifesta com mais frequência no Live Cinema, algumas das suas propriedades, em particular as que adquirem dimensões hápticas.

1. Contexto Histórico

Antes de se abordar o conjunto dos mecanismos que permitem a experiência no *Live Cinema* a partir dos anos 90 do século passado, é importante analisarem-se os pontos do percurso que o prepararam. A vontade do ser humano em se expressar é tão antiga quanto a sua existência, e o mesmo se pode dizer da sua vontade de conjugar o som com experiências visuais. Iegor Reznikoff sugere que os animais desenhados nas cavernas paleolíticas (com 16 mil anos) foram pintados com o intuito de integrarem os rituais que ali se faziam, e eram usados como apoio ou foco dos cânticos entoados. De facto, confirmou-se que os vestígios desses rituais eram mais frequentes em áreas de maior ressonância acústica, o que vem apoiar a sua teoria (Reznikoff, 2008). Em *Cave of Forgotten Dreams* (2010), Werner Herzog relata também a relação das pinturas paleolíticas com a componente sonora que possui propósitos ritualistas. Encontrados na caverna de *Chauvet*, todos os desenhos foram descobertos na parte mais escura da gruta, onde escasseava a luz natural, o que facilitava a projecção das sombras provocadas pela iluminação do fogo nos rituais, e isto levou Herzog a associar estes comportamentos com o início do *Proto-Cinema*³. Pintavam os animais com 8 pernas, numa tentativa de simular movimento e as paredes onde eram desenhados ajudavam nesta simulação: não eram planas, exibindo uma textura tridimensional da qual os proto-artistas tiravam partido. Estas pinturas podem ser quase comparadas a frames de filmes de animação e os motivos representados são parte das suas experiências do dia a dia: simulavam lutas entre animais, acasalamento e, ocasionalmente, o ser humano também era representado, conforme as suas crenças espirituais, metade humano, metade animal. Foi descoberto também que esta caverna nunca foi usada como espaço habitacional, sendo utilizada apenas como local específico para a prática destes rituais, o que nos faz crer que o Homem o considerava como sítio sagrado, remetendo para a sala de cinema, onde num passado mais recente ir ao cinema era como uma cerimónia para a qual as pessoas se vestiam a rigor.

Num primeiro momento, após as manifestações pré-históricas, Mia Makela identifica o Teatro das Sombras⁴ chinês como a primeira forma a remeter-se à linguagem

³ O *Proto-Cinema* é o momento anterior ao início do cinema clássico, onde foram inventadas tecnologias, máquinas e performances que pudessem exercer a prática da imagem em movimento ligada à música ou à representação de mitos, histórias ou costumes da cultura.

⁴ Makela, Mia. *Live A/V Trajectories*. Disponível em <<http://www.tiki-toki.com/timeline/entry/374072/LIVE-AV-Trajectories>>

cinematográfica e a influenciar o *Live Cinema*. No século II, o Teatro das Sombras era uma forma de entreter imperadores e praticar ritos espirituais; na Indonésia, o Teatro das Sombras denomina-se de *Wayang Kulit* e é desempenhado por uma só pessoa: o *dalang*⁵. O que é mais fascinante e surpreendente é que o espectáculo começa ao anoitecer e continua sem interrupção até ao amanhecer. Peter Garland recorda esses marcantes momentos:

“Os Wayang Kulit de Java, com os quais fiquei acordado toda a noite para ver e ouvir mais do que uma dúzia de vezes, tanto nos EUA como em Java, foi uma experiência sagrada. (...) Nunca um filme me emocionou da mesma forma.” [trad.a.] (Garland, 2010: 155)

O Teatro das Sombras, focando-se em mecanismos capazes de introduzir a sensorialidade, ganhava já contornos estimulantes de uma verdadeira experiência. Num segundo momento, Mia Makela aponta a Lanterna Mágica (1645) e pode-se considerar esta forma como o cinema do século XVIII, o primeiro modo a usar a projecção até à chegada dos irmãos Lumière. Aqui começaram a ser introduzidos a ilusão e os efeitos ópticos, em que os modelos mais avançados usavam três lentes separadas e eram capazes de efeitos como *dissolves* e sobreposições. Os espectáculos eram frequentemente de horror, apresentando sequências de animação simples que assustavam os espectadores da época. Foi dado o nome de *Phantasmagoria* a este espectáculo (Makela, 2006: 11). O ponto mais fascinante desta exibição era a relação com o espectador e a participação deste na experiência sendo certo que, sem o medo provocado pela criação do ambiente aterrorizante e a chamada *suspension of disbelief*⁶ (ou mesmo a intensa crença naquilo que estava a acontecer), a *Phantasmagoria* não teria o mesmo impacto nem as mesmas consequências na história do cinema. Até este momento, todos os teatros e espectáculos aos quais as pessoas assistiam eram inundados de iluminação, e é a partir daí que o espectador começa a ser introduzido a uma sala e ambiência escuras. Existem alguns aspectos que são partilhados com a Ópera de Wagner já que, nas duas formas, existem efeitos de luz, uma mistura visual e atmosférica que contribui para uma ilusão total. A experiência sensorial e a introdução da indução de emoções na audiência foram elementos criados na

⁵ Responsável pela manipulação das marionetas, guiar a orquestra, escrever e realizar todas as músicas, diálogos e narração (Osnes, 2010: 18).

⁶ Ou suspensão voluntária da descrença. Consiste na crença do espectador nas premissas apresentadas por uma obra de ficção.

Phantasmagoria e é de extrema importância o papel da ilusão e de como a imagem criada se relacionava com o som e o espaço, em que já era estudada a melhor perspectiva para produzir efeitos no espectador. Estas sessões assimilavam a literatura gótica do século XVIII e os seus simbolismos ligados ao imaginário do mito e da superstição, o que influenciou o *Live Cinema* na adopção de um foro com idêntico interesse pelo simbólico.

Num terceiro momento, Makela aponta o *Color Organ* (1725), onde se começou a sonhar com uma ‘música visual’. Este órgão consistia num cravo com um quadro por cima que continha 60 pequenas janelas, cada uma com um cor diferente e uma pequena cortina que estava ligada a uma nota do cravo específica. Desta forma, quando a nota era tocada, a cortina levantava para mostrar um flash da cor associada. Tinha como propósito estabelecer uma ligação espiritual entre cor e nota musical e criar uma forma em que essa ligação transparecesse. O *Color Organ* nasce então da necessidade de um meio que fizesse acompanhar a música pelas cores que ela transmitia, o que é naturalmente associado à sinestesia⁷ presente na *Visual Music* e também no *Expanded Cinema*. A criação deste órgão foi uma das formas que possibilitou o surgimento da *Visual Music* - porém, é de notar que já antes, no século XVII, eram estudadas formas da música se tornar visual.

1.1. Cymatics e a Visual Music

“O início da história desta arte foi impulsionado pelo interesse pela cor” [trad.a.] (McDonnell, 2002). Desde cedo, aprende-se que o som se propaga mais rapidamente em objectos e superfícies sólidas devido à maior proximidade entre as moléculas. O que pode não se saber é que estas ondas sonoras podem ser visíveis e ter forma. *Cymatics* (figura 1) é o nome dado ao estudo da interacção das ondas sonoras com o meio material e, para este contacto ser visível, basta espalhar alguma partícula (areia, sal, ou até mesmo água) sobre uma placa e inserir a vibração pretendida. Com cada oscilação, vai surgir uma forma diferente na placa e, quanto mais alta a frequência, mais complexas são as formas produzidas. Já Galileu estudava os padrões produzidos por este efeito, sendo um dos primeiros a verificar que um corpo em vibração apresenta padrões regulares. Porém, Hans Jenny e Ernst Chladni foram os físicos que

⁷ Ver Capítulo 3 e Capítulo 3.1.

dedicaram mais tempo da sua carreira científica a este estudo, sendo Jenny a nomear o estudo de *Cymatics* (1967).

Figura 1. Cymatics. Nigel Stanford, 2009.

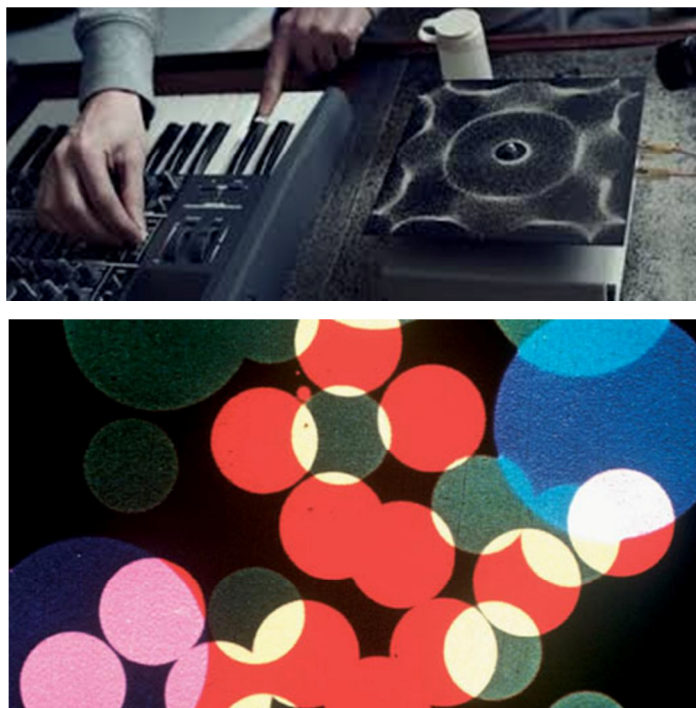


Figura 2. An Optical Poem. Oskar Fischinger, 1938.

É decisiva esta noção para se compreender o nascimento e as influências da *Visual Music*: este estudo possibilitou conceber que o cinema poderia ser feito a partir de ondas sonoras. Devido às *Cymatics* e ao *Color Organ*, os cineastas puderam aperceber-se que o cinema podia ser forma, cor e som, tudo isto transformado em imagem. Na Alemanha de 1920, Oskar Fischinger e Walter Ruttmann foram os pioneiros da Música Visual, onde muitas das suas peças eram totalmente alusivas à pintura abstracta através do uso da animação de várias formas geométricas pintadas à mão sobre a película, de que *An Optical Poem* de Oskar Fischinger (figura 2) é exemplo. Neste filme, é facilmente perceptível que as formas são meros peões da música de Liszt e que os seus movimentos estão totalmente sincronizados com esta.

Tom Gunning explica a experiência da Sinestesia, que está de acordo com toda a história da *Color Music*:

“Situando o poder do artista, na sua habilidade de manipular sensações através da forma, textura e cor, do tom e ritmo, ou do movimento, na criação de um percurso que vai directo às emoções e pensamentos. Esta nova concepção abriu caminho a uma

arte que não era mais concebida como imitação, tanto de aparências como de modelos ideias.” [trad.a.] (Gunning, 2004: 15)

O ritmo e o movimento são os elementos principais neste género e possivelmente, Hans Richter é o mais explícito em relação à sua importância, com a série *Rythmus* (1921/1923). Existe uma orquestração de elementos visuais organizados em termos do seu contraste, similaridade e tempo como uma analogia musical. Len Lye também fez parte deste movimento e a sua maior contribuição foi *Free Radicals* (1958), em que induz o movimento das linhas como os compositores compõem som (McDonnell, 2002). A *Visual Music* alcançou os objectivos do *Color Organ* ao ilustrar cores e formas em plena sincronia com a música, permitindo que a sinestesia se tornasse visual. Apresentou ao espectador uma imagem musical, transmitindo a sensação de que todo o movimento que acontece é exclusivamente devido ao som.

1.2. Fluxus

As décadas de 1960/1970 são igualmente importantes para o nascimento do *Live Cinema* devido à posição e produção do grupo *Fluxus*, o qual é iniciado por George Maciunas, inspirado pelas peças de composição experimental do músico John Cage. Envolvidos num comprometimento político-social que defendia o colectivo e a perda de privilégios, começaram por expressar a sua ligação com a noção de contracultura tomando posição contra o valor da arte moderna e os modos como esta era experienciada, em que era mais valorizada a obra original do que as formas que imitavam (ou eram fortemente inspiradas por) obras já existentes, os elementos do *Fluxus* re-conceitualizaram o objecto de arte e a natureza da performance através de eventos, jogos e publicações. O grupo afirmou-se contra o objecto artístico tradicional como produto, desvalorizava o papel tradicional da arte e do artista e declarava-se ‘anti-arte’. Allan Kaprow e Marcel Duchamp foram os criadores dos primeiros *happenings*, forma que se destaca dentro dos eventos organizados pelo grupo. A teoria do *Fluxus* foi muito comparada à estética do Dadaísmo e da *Pop Art*, apesar de em nada seguir os princípios da última. Foi um movimento artístico de índole libertária, caracterizado pela mistura de diferentes artes, fundamentalmente visuais mas também musicais e literárias.



Figura 3. Réplica de Fluids, Allan Kaprow, 1967. Carola Dertnig, 2008.

Kaprow foi apologista de uma *concrete art*⁸, produzida por materiais que eram usados no quotidiano mais mundano como cadeiras, comida, fumo, água e filmes. Defendia que se deveria deixar de lado toda a construção elaborada e que o efêmero deveria ser usado como material. Os *happenings* começaram por surgir como eventos que eram organizados e seguiam um *script*, que a audiência e os performers acompanhavam como forma de experienciar arte (Cotter, 2006). Kaprow organizava-os quase como um jogo, no qual as pessoas se reuniam meramente para participar, onde não existia qualquer hierarquia entre o público e o artista. As reacções do público ditavam a peça, determinando o rumo do evento, de modo a que este se tornasse algo único e intransmissível, impossível de ser replicado. Num dos seus trabalhos, intitulado *Eighteen Happenings in Six Parts* (1959), o espectador movia-se para experienciar momentos, como por exemplo uma banda a tocar instrumentos feitos para crianças, uma mulher a espremer uma laranja e pessoas a pintar telas. Com o passar do tempo, a evolução do seu trabalho deixou de lado o *script* e incorporou cada vez mais actividades do dia-a-dia, como por exemplo um *happening* intitulado de *Fluids* (1967), onde as pessoas eram levadas para uma sala cheia de cubos de gelo (figura 3), nos quais tinham que tocar, fazendo-os derreter, o que completava o ciclo da peça (Botting, 1972: 13–17).

Ainda no contexto do *Fluxus*, Carolee Schneemann veio sagrar-se uma das figuras mais importantes. Mesmo Yoko Ono, figura que também esteve envolvida no grupo,

⁸ Movimento artístico ligado a uma forte ênfase na abstração, onde o objeto derivava inteiramente da mente humana e não da influência da natureza.

foi bastante influenciada por Schneemann, tendo estado presente na sua performance inédita *Interior Scroll*. Esta performance aconteceu em primeiro lugar em 1975 e foi uma peça que esteve notoriamente integrada no *Fluxus*, muito devido ao manifesto do corpo feminino e do texto. Schneemann entra coberta por um lençol, do qual se despe e lança-se sobre uma mesa, onde se cobre de tinta preta. Lê excertos do seu livro “*Cézanne, She Was a Great Painter*” e de seguida, pousa-o e extrai lentamente de entre as pernas um rolo do qual começa a ler. Em 1977, a segunda vez em que a performance aconteceu, esta causou mais impacto devido ao conteúdo do texto, Carolee Schneemann adopta um discurso que se manifestou como um grito contra ao sexismo no mundo da arte, onde descreve as críticas ao seu trabalho por parte de Annette Michelson, que critica os filmes de Schneemann por serem ‘tradicionalmente femininos’, ao serem carregados de uma “persistência de sentimentos” e de “caos interior”. O seu trabalho incorporava ‘performance como *happening*’ e ‘cinema como *happening*’, que carregavam uma forte componente interventiva e feminista. *Fuses* (1967) está em mutação ao longo de toda a sua duração e é a representação em película de um *happening* que está presente na vida de todos os seres vivos - a relação sexual. Schneemann filma-se com o seu parceiro num acto intimista e cria um filme que reflecte o cinema expandido, mais precisamente, a sinestesia. Os dois emergem aglomerados de cor e na luz nublada, em imagens pouco reconhecíveis, filmadas em contra-luz, quase na escuridão, ou pintadas, arranhadas, ou então transformadas até que a montagem se torne um mosaico de simultaneidades. A fragmentação previne a continuidade narrativa, focando-se nas imagens dos eventos individuais (Youngblood, 1970: 119). Carolee remata que “Estava à procura de uma espécie de sentimento de totalidade; a imagética é composta de emoção” [trad.a.] (*idem*: 121). O seu trabalho esteve totalmente ligado ao corpo e aos seus movimentos, concentrou-se no poder de que o corpo dispõe e reflecte perante os outros, na sua expressão e representação feminina.

Andy Warhol, de forma mais pop, também fez parte do *Fluxus: Exploding Plastic Inevitable* (1966) foi uma série de eventos multimédia organizados pelo artista, onde exhibia os seus filmes enquanto Velvet Underground and Nico actuavam e vários membros da famosa Factory estavam presentes a dançar ou criando performances. Youngblood descreve estes eventos como “o sensório infernal de Andy Warhol” (*idem*: 103). Ronald Nameth prestou homenagem a estes *happenings* através do

registo cinematográfico e seguiu-os durante uma semana em Chicago. O filme daí resultante torna-se mais que um simples registo e leva à película o factor sensorio e experiencial destes eventos. É denso mas devido aos eventos torna-se fluído, extremamente rápido, ‘aéreo’ e poético. Tal como em *Fuses* de Carolee Schneemann, a montagem cria uma espécie de mosaico que engloba o espectador no frenesim. As sobreposições e frames repetidos criam um mundo estranho, onde tudo circula em *slow motion* parcial contra um fundo de incrível alucinação. As cores eram sobrepostas por cima de negativos a preto e branco, e vice-versa (*idem*: 10).

2. *Live Cinema*: uma forma invulgar de experienciar cinema

O *Live Cinema* é um dispositivo que pretende incorporar variadas formas de arte, acabando por diluir o foco na narrativa, omnipresente no cinema mais clássico. Peter Greenaway, radicalmente, defende que esse foco sempre foi tão intenso que, ao longo da sua história, o cinema é prejudicado por se resumir a algo como um texto ilustrado (Greenaway, 2001). Esta ligação do cinema à literatura apresenta-se sensivelmente desde 1910, com a influência de D.W. Griffith. Desde essa época, o cinema começou a viver quase exclusivamente do enredo narrativo, dando ênfase à história e baseando as imagens em função dela, o que se veio a provar ser um formato rentável mas que deixou de fora a concepção intelectual da imagética. Não é negado que existiram esforços em relação à sua evolução, porém não eram tão presentes quanto, por exemplo, a criação de personagens. “Unicamente dirigem-se a um único aspecto do cinema que não é único, nem sequer, como muitos argumentam, essencial. Refiro-me à narrativa.” [trad.a.] (Manovich, 2012: 1) Do que mais o cinema devia viver se não essencialmente das imagens em movimento? É a sua criação mais exclusiva, defende o cineasta.



Figura 4. Peter Greenaway em Tulse Luper Performances. Luperpedia Foundation, 2005.

Peter Greenaway desde *The Pillow Book* (1996) contesta a tendência literária⁹ no cinema, aliás, este filme é uma forte crítica a esta problemática. Apresenta-se como uma homenagem aos diários de cabeceira japoneses, de modo nenhum uma ilustração destes, e explora uma técnica de montagem muito peculiar que mantém o filme em duas linhas de tempo separadas, mas muito próximas, dentro do mesmo frame. Pode-

⁹ Não sendo este o primeiro. Já os formalistas russos como Dziga Vertov e Sergei Eisenstein nos anos 20 contestavam esta tendência.

se considerar este filme uma espécie de preparação para o trabalho que se iria seguir uns anos mais tarde: *Tulse Luper Suitcases* (2008). Aqui, o objecto cinematográfico divide-se em 4 filmes que foram criados tendo em mente o formato das performances e dispositivos *flash*, e não com o propósito de ser visto de modo tradicional. Assim, Greenaway constrói uma estrutura dominada por sobreposições, caixas de texto sobrepostas na imagem e várias repetições que abrem as portas para o Cinema Digital. Posteriormente, desenvolve as performances, onde a sua manipulação é feita com recurso a um *touchscreen* (figura 4), despertando uma reminiscência em relação ao uso da moviola no cinema clássico devido a existir um contacto háptico. Assim Greenaway explora ao máximo os limites do meio, sendo que o maior destaque é o jogo da imagem com a montagem, onde cria uma estrutura que expande quase ao exagero as várias sobreposições de imagens, texto e luz. O cineasta espalha o mesmo método por diferentes dispositivos: 92 DVDs, 16 episódios, 4 filmes, um jogo online, um site, tudo culminando nestas exibições. Apesar de não menosprezar uma linha de sentido que guie o espectador dentro de todos estes objectos, ela, de facto, não existe nas *Tulse Luper Performances*.

Note-se que também um cineasta como Andrei Tarkovsky partilhava da mesma opinião, tendo-se referido ao problema em *Sculpting in Time* (1986):

“Pela primeira vez na história da arte, na história da cultura, o homem encontrou uma maneira de ilustrar uma impressão do tempo... Os filmes dos irmãos Lumière foram os primeiros a conter esta semente de um novo princípio estético. Mas imediatamente depois, o cinema virou as costas à arte, forçou um caminho que era o mais seguro a partir do ponto de vista de interesse e lucro filistino. No decorrer das seguintes duas décadas, quase todo o mundo da literatura tinha sido projectado, em conjunto com um enorme número de *plots* teatrais. O Cinema foi explorado com o interesse sedutor de gravar uma performance teatral.” [trad.a.] (Tarkovsky, 1986: 32)

O argumento a reter centra-se no foco constante na narrativa, onde muitos autores acabam por não trabalhar devidamente os outros elementos do filme. Actualmente, a narrativa e a realização comandam o cinema, apesar de sabermos que a obra só ganha forma na montagem. Recordando *Zerkalo* (1975) de Tarkovsky, a força da imagética combinada com uma narrativa não muito linear cria imagens neste filme que nos perseguem ao longo do tempo, como por exemplo a imagem da casa que arde no jardim. O modo como esta cena se desenrola sobrevive ao teste do tempo e faz parte

dos maiores momentos na história do cinema porque Tarkovsky decide focar-se nos pequenos pormenores temporais e imagéticos.

2.1. As ‘Atracções’ do Formato

Ao recuar no tempo, pode-se associar a estrutura do *Live Cinema* à forma de concepção do Cinema Mudo, ao qual Tom Gunning atribui a definição de ‘Cinema das Atracções’ e se caracteriza por “um cinema que demonstra a sua visualidade ao ser capaz de romper um mundo ficcional fechado com o intuito de solicitar a atenção do espectador” [trad.a.] (Gunning, 1986: 57). Aliás, pode-se afirmar que o *Live Cinema* é uma abordagem contemporânea do Cinema Mudo, ou que o Cinema Mudo era já uma forma de *Live Cinema*, porque existem semelhanças evidentes entre os dois formatos: tanto num meio como no outro, há um músico que acompanha incansavelmente a imagem e o seu objectivo é fazer com que o espectador esteja imerso o máximo possível naquilo que está a ver e a ouvir. Os dois focam-se na forma como apresentam as séries de imagens em movimento, sendo que o Cinema Mudo se debruçava no poder de ilusão¹⁰ e no seu exotismo (Strauven, 2006: 382). Georges Méliès era um entusiasta deste poder de ilusão, no qual baseou o seu cinema ao centrar-se em pequenos truques de montagem, para os quais criava pequenas histórias, onde o seu propósito era atrair o espectador através do mágico e irreal. Este apelo ao espectador através da ruptura da realidade relaciona-se com o conceito de ‘Cinema das Atracções’ e Anne Friedberg acredita que este modo de criar era uma forma de *Pure Cinema*, onde se “valoriza o olhar humano mobilizado do espectador antes de este ser forçado a ‘esconder-se’ devido à supremacia do filme narrativo a partir de 1907” [trad.a.] (Friedberg, 1993: 83).

Esta designação remete para os conceitos de montagem de Sergei Eisenstein no cinema soviético dos anos 20, em que aparece o conceito de ‘Montagem de Atracções’. Tratava-se de expor ideias de um discurso através da montagem de imagens heterogéneas, uma construção espácio-temporal não submetida às leis da narrativa. Eisenstein traz para a sua reflexão sobre o cinema parte da visão de V. E. Meyerhold. Em *Meyerhold On Theatre* (1919), são assim definidos os três conceitos essenciais para o ‘teatro do futuro’:

¹⁰ Tanto na ilusão ‘realista’ apresentada pelos os irmãos Lumière às primeiras audiências, como na ilusão ‘mágica’ de Méliès.

1. O papel do director teatral deverá estar em sincronia com o compositor musical;
2. O reconhecimento do palco e do auditório como um só e a audiência é um participante activo na performance teatral;
3. A importância vital do movimento no teatro (baseado nas suas teorias de biomecânica)” [trad.a.] (Perks, n.d.¹¹)

Os primeiros dois pontos foram fundamentais para o pensamento de Eisenstein, sendo os três pontos essenciais para desbloquear a experiência da sala de cinema. O cineasta considera o ritmo e o movimento indispensáveis para envolver o espectador e que o sucesso do filme só é possível a partir do momento em que este for capaz de afectar o espectador tanto intelectualmente como fisiologicamente.

“Ao dismantelar a barreira metafísica entre o espectáculo e a audiência, Eisenstein aponta uma mudança do papel da arte na sociedade: a arte terá que ter uma influência directa no homem. (...) Finalmente declara que o filme, o auditório e o circo serão os novos meios para entender esta ideia de Montagem de Atracções e, como exemplo, cita a sua própria produção de *O Diário de Glumov*.” [trad.a.] (*idem*, n.d.)

Eisenstein demonstra tudo isto ao adaptar, em 1923, a peça do século XIX de Ostrovsky, *O Diário de Glumov*, onde projecta no fundo do palco a sua primeira obra de cinema, um filme caracterizado pelas justaposições de imagens com o intuito de provocar um efeito imersivo. Pode-se considerar este o primeiro momento em que o cinema se uniu a outro formato e serviu de apoio para a construção de uma verdadeira experiência perceptiva. Assim, compreende-se que exista uma grande relação dos pressupostos da ‘Montagem das Atracções’ com o *Live Cinema*: pode-se constatar um grande foco no espectador, no espaço e na busca de um estado de imersão. Para que este último possa acontecer, o trabalho na concepção da experiência tem que ser reforçado e no caso do dispositivo formal, existem três elementos básicos para a realização do mesmo: a câmara, que capta a imagem em movimento e o som, um aparelho que transmite e projecta as imagens para uma superfície bidimensional e por fim, o público. No *Live Cinema* é acrescentado mais um elemento básico: o filme é feito em tempo real com a presença do artista visual e do músico. Sergei Eisenstein acreditava que, para ser possível o cineasta dialogar com o espectador a um nível mais profundo, era necessária uma manipulação consciente da sincronização sensorial que atingisse níveis subtis de comunicação pela estimulação sensorial multidimensional

¹¹ Sem data.

da experiência quotidiana (*idem*, n.d.). Ora, no dispositivo do *Live Cinema* o artista mantém esta conversa em tempo real, e nas circunstâncias em que ela ocorre, a relação de proximidade entre o público e a sua arte é intensificada, envolvendo a experiência do quotidiano e duplicando o efeito de aproximação através da identificação. O trabalho de Greenaway com a imagem em movimento e todas as outras exhibições de *Live Cinema* apelam exactamente a uma mesma forma de concepção de cinema que os liga e, ainda com maior propriedade, podemos encontrar uma ligação com o *Fluxus* pois naturalmente se faz apelo à noção de *happening*. Apesar de Peter Greenaway ter um filme completo e fechado, o que é apresentado nas exhibições são momentos únicos da história destas imagens, que nunca se irão repetir novamente, e esta é uma das características que mais atrai o artista e o público: a certeza de que irão estar presentes em algo único que só irá poder ser experienciado uma única vez: “Percebemos que as imagens que vemos nunca estarão acabadas mas resultam continuamente numa rede de actividades que as rodeia e sustenta” [trad.a.] (Menotti, 2015: 105). Porém, em comparação com os *happenings* introduzidos por Allan Kaprow no *Fluxus*, o *Live Cinema* tem, por vezes, a limitação de restringir as imagens à sala, seja esta de cinema ou galeria. É extremamente raro libertar-se do seu espaço convencional, embora já tenha sido produzido em certos eventos ao ar livre, ainda é pouco explorado esse formato.

2.2. Live Cinema & VJing

A imagem em movimento é intrínseca ao *Live Cinema* (tal como ao cinema tradicional) mas há um caso particular que, geralmente, é confundido com este formato: o *VJing*. Pode-se afirmar que este surgiu nos anos 60 e, nesta década, começaram a surgir eventos¹² que envolviam as pessoas num meio alucinogénio que despertava os sentidos.

Nas décadas seguintes, estas imagens começaram a ganhar proeminência nas salas, seja em concertos ou eventos, com as primeiras bandas a aperceberem-se que os seus concertos iriam ganhar uma componente mais imersiva com a sua inclusão, destacando-se *The Monochrome Set* e *Cabaret Voltaire* nos anos 70.

¹² “Usavam liquid-slides, bolas de espelhos e luzes projectadas no fumo para dar à audiência novas sensações. Algumas destas experiências eram ligadas à música, mas a maioria do tempo funcionavam como decorações” (Dekker, 2006: 20). Posteriormente, estes ficaram conhecidos como *Liquid Light Shows* e os *happenings* criados por Andy Warhol intitulados de *Exploding Plastic Inevitable* faziam também parte deste tipo de espectáculos.

Figura 5. Cabaret Voltaire.

Dekmantel Festival no Muziekgebouw, Amsterdão. D Entaku, 2016.



Figura 6. Estrutura das Tulse Luper Performances. NOTV, 2005.

Os Cabaret Voltaire, inspirados pela cultura dadaísta, usavam material *low cost* para apresentar as colagens para o seu trabalho musical - certos fãs da banda são da opinião que o equipamento sonoro era tão barato que, muitas das vezes, o som encontrava-se péssimo e estes continuavam na sala pelas imagens. O conceito da banda mudou mas os visuais evoluíram e apresentam um maior destaque (figura 5), assemelhando-se à estrutura que Greenaway utiliza frequentemente nas *Tulse Luper Performances*: 3 ecrãs onde as imagens estão em constante movimento em fusão e em sobreposição umas com as outras (figura 6). Bandas como Tuxedomoon, Throbbing Gristle e Public Image Ltd. seguiram os mesmos passos nos seus espectáculos e constata-se que geralmente eram bandas consideradas como pertencentes a uma cultura mais *underground* que mais frequentemente sentiam a necessidade de acrescentar algo mais no palco, tornando a sua música mais apelativa e experimental, de modo a atrair a atenção do público e melhorar a experiência musical. Porém, só com a *club scene* nos anos 90 é que o propriamente dito *VJing* começou a assumir uma maior dimensão.

Marina Turco refere que o *VJing* pode manifestar-se não só como uma comunicação estética mas também como uma prática cultural e propõe uma análise, de modo a que seja possível compreender-se melhor a forma como este se define. Sob o seu ponto de vista, cada *set* pode ser analisado através de três perspectivas:

- Sob uma *perspectiva subjectiva*, caracterizada pelo momento em que as imagens funcionam como objectos estéticos, dirigem-se às percepções cognitivas e afectivas dos espectadores, também podendo seguir uma orientação dramática;
- Sob uma *perspectiva normativa*, caracterizada pelo momento em que a mistura é percebida no contexto das normas e valores culturais - “*a means to conform to or to change the visual styles of the scene*”;
- Sob uma *perspectiva objectiva*, destaca os aspectos lógicos do set, a sua adaptação às estruturas do espaço e música e à sua rede argumentativa, quando este assume um discurso cultural, social ou político da comunidade, de expressar ideias e opiniões. [trad.a.] (Turco, 2011: 3).

Em diversas proporções, estas três orientações estão sempre presentes em cada espectáculo, manifestando-se como uma acção comunicativa, podendo seguir uma orientação que se apresente como uma forma de conversação entre o artista e o público. No entanto, os ‘actores’ (aqueles que comunicam) talvez escolham produzir ou interpretar os visuais, focando-se num tipo ou orientação de cada vez (*idem*, 2011: 3). Da mesma forma, deve-se ter em conta as considerações de Michael Lew em relação à forma como o *Live Cinema* se divide: *abstract synthetic cinema*, *graphical cinema* e *camera-based cinema*.

- O *abstract synthetic cinema* define-se como uma criação originada por modelos matemáticos e procedimentos de programação, tornando-se ‘live’ quando alguns dos parâmetros são controlados e modificados pelo performer, trabalhando os elementos de ritmo, cor e forma. “É também chamada de arte da luz, ou música visual, apontando para o desenvolvimento da linguagem dinâmica visual, como pura coreografia gráfica”;
- Já o *graphical cinema* é definido como: “pertence à cultura *club* e à estética do *videoclip*. (...) são usadas animações *flash* e outros gráficos em 2D/3D.” Refere ainda que os projectores de vídeo invadiram as discotecas, fazendo do VJ uma extensão natural do DJ para um domínio visual, e que a sua natureza deriva da cultura de *sampling*, do design gráfico, pop art e psicadélica;
- Por fim, define o *camera-based cinema* como “o trabalho de cineastas experimentais ou videógrafos cuja matéria-prima das suas performances é captura por uma câmara obscura. Usando filmagens pessoais ou encontradas,

estes artistas compõem colagens baseadas no tempo de um ponto de vista frequentemente surrealista. Outros reapropriam material de anúncios para os visitar, misturar ou fazer *video pop art*. Num propósito mais narrativo, alguns artistas começam a dedicar-se a material só para apresentações ao vivo, recorrendo simultaneamente a narradores, músicos, actores e bailarinos” [trad.a.] (Lew, 2004: 1/2).

Consegue-se encontrar uma grande semelhança entre as duas análises que se dirigem a duas práticas distintas, por exemplo, pode-se associar o *graphical cinema* à perspectiva normativa e tanto o *abstract synthetic cinema* como o *camera-based cinema* à perspectiva subjectiva e objectiva. Porém, quais são as principais diferenças e semelhanças entre as duas práticas? A principal e maior diferença é o propósito como as duas são construídas: no *Live Cinema*, há uma ambiência a atingir através de um contexto propício para a actividade sensória e desenvolve-se num cenário de diálogo experimental entre imagens e espectador. Por outro lado, o jogo visual no *VJing* é produzido consoante o propósito, frequentemente direccionado para o evento social de *clubbing*, onde é colocado um diálogo entre artista e espectador, que é necessário para o prosseguimento do espectáculo. “o *DJ*, o *VJ*, o técnico de iluminação e os bailarinos - são todos criadores e espectadores ao mesmo tempo” [trad.a.] (Turco, 2017)¹³. O *VJ*¹⁴, por norma, idealiza e projecta imagens com o propósito de se tornarem preenchimento do espaço vazio, dedicando-se a seleccionar dentro da estética que é requerida.

O *Live Cinema* difere nesta característica pois existe um propósito experiencial, emotivo, contemplativo ou óptico envolvido e no qual o artista que concebe as imagens pode tratar da componente sonora que as rodeia ou trabalhar em conjunto

¹³ Perguntas feitas a Marina Turco disponíveis em Anexo.

¹⁴ Como Julio D’Escrivan indica: “O *VJ* é uma espécie de curador de visuais em tempo real que pode aumentar o prazer da música ao vivo, acabam por ser performers audiovisuais. No entanto, o seu trabalho falha a promessa da verdadeira linguagem audiovisual, no sentido do objecto audiovisual como união de características composicionais e performativas. Dado que os *VJs* normalmente trabalham depois da criação da música, a sua experiência mais comum parece tornar-se em visuais rítmicos sem conexões profundas porque frequentemente não participam na sua criação.” [trad.a.] (D’Escrivan, 2012: 5) Pode-se identificar nesta citação a perspectiva subjectiva que Marina Turco indica, por causa do apelo puramente estético que é utilizado frequentemente neste contexto e onde dificilmente existe uma orientação dramática.

com o músico, enquanto que no *VJing*, há uma elaboração da visualidade exclusivamente como uma resposta à música.

Outra diferença, à qual não é apontada tanta relevância, é a ausência parcial de improviso no *Live Cinema* pela prévia organização na criação da ambiência, onde é delineado o plano na transmissão do conteúdo ou sensações a atingir. Porém, é parcial pois não há um controlo das emoções que possam surgir durante o espectáculo e o advento da causalidade estará sempre presente. Só não assume uma postura tão descontraída como no *VJing*, onde poderá existir um improviso constante se o carácter musical o permitir, mas a pré-selecção das imagens continua a ser mandatória em ambos os casos. Certos meios e espaços também são mais comuns para o *VJing* do que para o *Live Cinema*, tais como as discotecas e eventos sociais, em que é usual o *VJ* assumir uma relação de *give and take* com o público, de forma a criar um meio onde as pessoas se possam inserir sem prestar a sua total atenção ao que é projectado, ou seja, se existir uma reacção a algo, o *VJ* sabe que é essa fórmula que tem de aplicar. No *Live Cinema*, as imagens adquirem formas e motivos mais complexos que requerem a máxima atenção do espectador, portanto é usual que a sala de cinema seja o local escolhido para que este tome lugar, aí existe um diálogo aberto entre a entidade criadora e o público mas não propriamente uma obrigatoriedade em satisfazer a audiência.

“Gostaria de esclarecer que a diferença entre o *VJing* e o *Live Cinema* parece estar puramente relacionada com a intenção artística e a necessidade dos praticantes em estabelecer diferenças subtis que os façam sentir confortavelmente tribais.” [trad.a.]
(D’Escrivan, 2012: 6)

Apesar de serem práticas distintas que assumem apresentações e intenções diferentes, esse é o único ponto em que se afastam radicalmente e Marina Turco está de acordo com esta visão: “distingo o *Live Cinema* do *VJing* em dois aspectos fundamentais: o contexto social onde o performer actua e a posição do olhar do espectador” (Turco, 2017). Dentro das semelhanças, que provocam constantes equívocos no momento de identificar os formatos, o ritmo e o movimento são os aspectos mais proeminentes. Nas duas práticas existe uma preocupação constante de envolver o espectador num ritmo alternado de imagens que aliás nos faz lembrar a *Visual Music* ou o cinema de Dziga Vertov.

Frequentemente, as práticas de *Vjing* e de *Live Cinema* podem juntar forças e tornarem-se num híbrido de um cinema que, já de si, é um híbrido. Na actualidade, o interesse em ir ao cinema tende a perder-se, dada a facilidade com que se consegue aceder ao filme em qualquer local através de uma imensa variedade de plataformas. Em parte, poderá o futuro do cinema ser assegurado pela imagem em movimento em concertos e eventos, onde é permitida uma expansão dos limites? Existem espectáculos onde podemos ser completamente envolvidos por uma atmosfera dançante mas também cinematográfica, do qual o trabalho de Strangeloop e Timeboy nos concertos de Flying Lotus são um exemplo. É montada uma instalação que permite ao músico fazer parte de uma performance 3D, no meio de dois painéis, onde estão a ser projectadas várias imagens e pelas quais duas pessoas estão responsáveis. Isto torna as sobreposições fruto de um esforço conjunto e completamente únicas. Ao longo deste espectáculo, podem-se experienciar segmentos vazios, que não remetem para nenhuma sensação em específico mas que mantêm uma interactividade constante com o músico, dando a sensação de que este está envolvido ou mesmo engolido pelas imagens que estão a ser projectadas (figura 7). Por outro lado, no mesmo espectáculo, ocorre a projecção de pequenas narrativas visuais que nos presenteiam com elementos de animação tradicional e alusões ao *manga* japonês¹⁵. Steven Ellison, a identidade por trás de Flying Lotus, quis que os seus espectáculos transmitissem uma ideia cinematográfica¹⁶ e, ao mesmo tempo, completamente dançante: uma das maiores referências para a sua construção é a inspiração em *2001: Space Odyssey* (1968).



Figura 7. Visuais de Strangeloop e Timeboy
nos concertos de Flying Lotus. Ross Belfer, 2012.

¹⁵ Mais concretamente, o trabalho de Shintaro Kago.

¹⁶ O vídeo onde o autor explica as suas intenções, está disponível em: < <https://youtu.be/rbuQuvoc0YE>>.

Entende-se que o *Live Cinema* é fruto de vários híbridos, que na sua origem se podem encontrar referências aos artistas pré-históricos e clássicos, vanguardistas e contemporâneos. Para este atingir a popularidade e a curiosidade por parte do público que frequenta espaços dedicados à arte, ou mesmo um público geral, o *VJing* foi um momento impulsionador do formato na história moderna e considera-se que as duas práticas acabaram por expandir uma visão do cinema que era limitada. “Podes argumentar que os dois termos são intercambiáveis, como podes considerar o *VJing* uma subcategoria do *Live Cinema*, onde o cinema é definido numa forma mais abrangente (como no *Expanded Cinema*)” [trad.a.] (Turco, 2017).

3. A Base da Perspectiva Expandida

Voltando à noção de *Pure Cinema* e ao Cinema das Atracções, é perceptível que o olhar do espectador sempre foi mutável ao longo da história. Relativamente à pintura, foram estabelecidas formas e espaços onde esta poderia ser analisada. Num primeiro momento, conferiu-se o espaço da igreja e, posteriormente, estabeleceu-se o museu como local para esta ser contemplada. O mesmo acontece com o cinema: o olhar humano, com o rápido crescimento da narrativa imposta ao cinema, adaptou-se a um único espaço: a sala de cinema. Raymond Bellour argumenta:

“Assim, o cinema, arte impura, dizia Bazin, uma vez que se inspira de todas as outras, contudo, ofertando uma única realidade, ganha paradoxalmente em pureza à medida que a sua verdade, a mais activa, vem a ser essa do seu dispositivo. Sempre singular, tanto em relação aos dispositivos que parecem tê-lo antecedido como daqueles que o travestem e o imitam hoje; está ao mesmo tempo rodeado e mais solitário que jamais esteve, arte do século em seu esplendor, doravante, minoritário.” [trad.a.] (Bellour, 2012: 21)

Para Bellour, a sala de cinema e a sua audiência continuam a ser as propriedades que destacam o cinema dos seus dispositivos paralelos, conferindo-lhe uma definição frágil, uma única realidade dentro de um certo estado de pureza, mesmo ao referir o seu fetichismo ‘impuro’. A perspectiva de Bellour é uma visão clássica que toma uma posição negativista em relação à forma como o dispositivo cinematográfico evoluiu e tal como todas as outras formas de arte, o cinema é um meio mutável, onde há a necessidade de reinvenção através do enriquecimento de várias visões da forma. Jacques Aumont contesta esta visão de Bellour:

“Para Aumont, o espectador se conforma com essa limitação em sua percepção e, sem possibilidade de alterá-la, reconhece o tempo da projecção como o seu próprio tempo, e o vive como tal. (...) O antes espectador deixa de ser refém dos autores e pode decidir sobre diversos factores de apresentação, inclusive a incidência do olhar variável.” (Bergo, 2008: 7–12)

Aumont vê na percepção do tempo a característica essencial para a apreensão da experiência cinematográfica e não propriamente o espaço-dispositivo que a delimita, atribuindo ao espectador a decisão do dispositivo ideal. Introduce-se a necessidade da comunicação da arte com o público, através de uma forma mais interactiva, e reconhece-se que a comunicação possibilita um efeito de aproximação, permitindo ao

público sentir que faz parte da obra ou momento de arte. Um dos primeiros movimentos a introduzir e a trabalhar esta questão foi o *Expanded Cinema*, o qual veio romper com o conceito de cinema tal como este era conhecido classicamente.

O movimento surgiu no fim dos anos 60 pelas mãos do realizador Stan Vanderbeek, quando vários artistas começaram a questionar-se em relação à forma como o cinema era experienciado, desafiando as estruturas estabelecidas para o espectador. O objectivo deixou de ser chegar às salas de cinema, mas sim a espaços como galerias de arte, edifícios abandonados e ocasionalmente, ao ar livre. Certas formas deste movimento amplificam o olhar, à custa do modo como o se cinema se funde com o espaço cibernético. Outras variantes podem procurar a ontologia do cinema no meio dos elementos mais simples, como a luz de um projector ou mesmo uma mera lâmpada (Rees, 2011). Vanderbeek, no manifesto “*Culture Intercom and Expanded Cinema*” (1966) acredita no Cinema Expandido como um *Ethos-Cinema*¹⁷, considerando-o como algo livre e aberto, proveniente da influência das emoções e sensações do artista. Acreditava que estaria a introduzir uma forma nova de comunicar no cinema, ao deixar as palavras e oferecendo o destaque às imagens, sugerindo uma estrutura individualista de análise que promovia introspecção dentro desta comunidade. O objectivo no *Expanded Cinema* era encontrar um diálogo entre o filme, o espaço físico e mental do espectador, chegando a uma nova forma de imersão do espectador no filme. Nicole Brenez apresenta as principais tendências no Cinema Expandido francês (as quais podem ser atribuídas a todo o movimento), três tendências que se alimentam da distinção entre o simbólico e o real, centradas na possibilidade de existir um choque da diferença entre estas duas esferas:

- “A primeira tendência consiste no processo técnico de imersão. O cinema torna-se num meio global onde as imagens são mobilizadas para “invadir corpos e mentes”. Neste instante, a imagem rejeita a sua condição como fenómeno local e estabelece-se a si própria como realidade concreta, de um certo modo, num monumento temporal.
- A segunda tendência é um processo conceptual de desmaterialização. A imagem rejeita o seu status de objecto plástico e torna-se energia psicossomática. Nesse caso, não existe outra realidade se não a da imagem, a qual é inteiramente concebida como poder de investimento físico.

¹⁷ *Ethos* significa valores, ética, hábitos e harmonia, ou seja, um cinema que se centra no cerne da identidade social humana.

- A terceira tendência é caracterizada como uma experiência “fora do corpo”, um “raptō”, êxtase total. A imagem rejeita a sua condição como reflexão e torna-se numa actuação, ou total actividade. No decorrer do processo, leva sobre si a modificação, ou mesmo a substituição do seu real estado.” [trad.a.] (Brenez, 2005)

Esta reflexão resume os valores e objectivos do Expanded Cinema. Mediante a forma como o ‘filme-experiência’ chega ao espectador, o investimento físico que aponta é feito pelo artista no momento da criação, ao trabalhar a performance para chegar à desmaterialização da imagem. Recordando *Fuses* de Carolee Schneemann, a autora passa por um processo de desmaterialização do estado íntimo do corpo para dar ao filme uma constante actividade, querendo passar a experiência da sexualidade através de um modo extasiante. Este momento é desconstruído e adquire uma energia de mutação constante para dar a sua perspectiva de experiência ‘fora do corpo’. A exteriorização da sinestesia passa pelos três pontos que Nicole Brenez refere e segundo a etimologia grega¹⁸, é uma correspondência que une os sentidos numa percepção global. Portanto, entender com os sentidos unificados (Campos, 2004: 1). A relação do cinema com o fenómeno sinestésico não é de toda uma novidade no mundo das artes e dentro das artes expandidas, verifica-se que ao longo da história existe uma evolução no meio de a traduzir para formas visuais. Os autores¹⁹ abordados em *Expanded Cinema* potenciam uma ligação às sensações mais básicas do ser humano através dos seus filmes, Pat O’Neill é conhecido dentro do meio pelo seu trabalho sinestésico mutável: *7362* (1967) é caracterizado pelo uso de imagens com múltiplas camadas que possuem o propósito de criar novas ‘narrativas’, onde invoca um cinema que volta directamente à pureza da luz e do som. Gene Youngblood²⁰ atribui ao trabalho do cineasta o termo de *kinesthetic cinema*²¹, justificado através da inexistência de tempo verbal e da impossibilidade de explicar o que está a ser visto e ouvido.

¹⁸ *sin* (juntar, reunir) e *aisthesis* (colocar para dentro, pelos sentidos).

¹⁹ Stan Brakhage, Pat O’Neill, Carolee Schneemann.

²⁰ Teórico de *media arts* e as suas políticas, o seu pensamento em relação a cinemas ‘alternativos’ influenciou vários dos investigadores e artistas que o sucederam.

²¹ “Defino estética de forma bastante simples: a forma como experienciamos algo. *Kinaesthetic*, consequentemente, é a forma como experienciamos algo através das forças e energias associadas ao movimento. Isto é nomeado *kinaesthesia*, a experiência da percepção sensoria” (Youngblood, 1970: 97).

3.1. A Montagem Expandida

A montagem é uma ferramenta que permite ao objecto cinematográfico ganhar forma: é impulsionadora de sentidos e sensações e no *Expanded Cinema* aglomera elementos que não são característicos do dispositivo clássico, com excepção das sobreposições de imagens também aqui usadas, destacam-se *jump-cuts*, *loops* e o *flicker effect*. Dentro destes dispositivos, o catalisador de sentido é o corte, o qual se apresenta maleável para conceder às imagens a melhor fusão possível, explodindo em todo o espectro da cor, despertando a atenção do espectador. O som não ganha tanto relevo como o pensamento imagético mas, quando presente, mantém-se em constante harmonia com o movimento e as cores, o que transporta novamente para a sinestesia.

“Um filme sinestésico é uma imagem continuamente a transformar-se em outras: metamorfose.” [trad.a.] (Youngblood, 1970: 86)

Através de justaposições surrealistas, estas fusões marcam o Cinema Expandido, onde a forma das figuras e a noção de espaço são dissolvidos. O cineasta que melhor permite analisar a função da montagem neste movimento é o expoente máximo desta estética: Stan Brakhage, o qual é sinónimo de revolução na exploração dos sentidos. Dentro da sinestesia, Brakhage foi capaz de invocar os primeiros momentos em que a história quis revelar este fenómeno: *Unconscious London Strata*, de 1981, pode ser considerado um *Color Organ* em película cinematográfica, proporcionado pela visão do cineasta em relação às cores; *Mothlight*, de 1963, e *Stellar*, de 1993, criam um momento contínuo que suspende o tempo, numa união de sentidos extasiante, entre cores e quebras. Todas estas experiências foram potenciadas e concretizadas porque existe um único elemento que as pode interligar: a montagem, a qual no seu cinema se encontra de acordo com a citação de Youngblood acima transcrita. *Cinema of Sight*²² ou *Cinema of Intellection*²³ são definições dadas que são comuns ao seu trabalho, onde também é possível observar influências do *Structural Film* porque se identifica a utilização frequente de alguns aspectos como o *flicker effect* (estroboscópio devido à natureza intermitente da película) e o *loop*. Dentro das várias denominações atribuídas ao seu trabalho, Brakhage aponta a definição de *Cinema of Sight* como a melhor descrição da sua obra, pois dizia que filmava com os olhos, não com a mente. O seu cinema caracteriza-se por uma montagem rápida, conferindo um sentido poético à

²² Refere-se a um cinema que apresenta um maior foco nos detalhes observacionais.

²³ Um cinema que provém do intelecto e da reflexão permanente.

energia dentro da dimensão plástica. Na época em que a sua obra começou a ganhar mais notoriedade (fim dos anos 50), este modo de montagem era considerado 'fora de moda', acreditava-se que tinha sido uma experiência dentro da composição cinematográfica que tinha corrido mal e conseqüentemente, tendia a deixar de ser utilizada. O resultado, por vezes, é extremamente confuso, mesmo depois de várias visualizações, onde existe uma avalanche de imagens - sejam sombras, árvores, água, relva. Muitas destas imagens são desfocadas por movimentos rápidos da câmara, ao ponto do espectador não conseguir ler a imagem como um todo e mesmo quando algo é perceptível, nada parece ser feito para que a forma ou a figura seja cognoscível.

A montagem rápida é uma forma eficaz de manter um espaço contínuo e uma extrema fragmentação do tempo, parecem dois mundos completamente opostos, onde a peculiaridade da forma reside no seu corte que se manifesta rápido. Segundo as palavras de Brakhage, este modo de cortar denomina-se *plastic cutting* e P. Adams Sitney descreve-o como "a junção dos frames em pontos de movimento, *close-up*, ou abstracção para suavizar o peso da montagem" [trad.a.] (Sitney, 1974: 157). Possui a qualidade de permitir ligar uma imagem à outra, de uma forma que não se apresenta bruta ou indelicada e passa quase despercebida pela parte do espectador. Em 1958, na sequência inicial de *Anticipation of the Night*, o *plastic cut* começa e acaba na escuridão para que não seja de todo observável. Já em *Glaze of Cathexis*, de 1990, os momentos em que este é usado têm a função de atenuar a fusão das imagens em sequência. Em outras obras é empregue uma diversidade de elementos com o intuito de criar um ritmo disjuntivo, passando por cortes bruscos como apontamentos visuais num ambiente dominado pela sensibilidade do *plastic cutting*, contrastes inesperados da luz para a escuridão ou vice-versa, *jump-cuts* nas acções e momentos inesperados em que a câmara oscila violentamente. Um ponto importante de actividade rítmica são os *subject-motions* que ocorrem dentro de um único frame: podem ser incrivelmente subtis, como o movimento da queda de um floco de neve e outros inesperados, como o movimento impremeditado da cabeça, o fechar de um punho, mesmo um piscar de olhos, geram batidas distintas em que, quando reforçadas, produzem um papel rítmico activo. Os movimentos mais fortes dentro de um frame são aqueles que interagem com a linha/actividade do plano, produzindo um apontamento distinto no momento do contacto (Grauer, 1998).

Em 1959, Brakhage realiza *Cat's Cradle* dentro de casa, com a esposa e mais um casal, Carolee Schneemann e James Tenney. O filme ilustra momentos do quotidiano, transportando para um clima de tensão erótica e esotérica. Este filme é um dos exemplos onde o cineasta cria o objecto fílmico na sala de montagem, onde a luz intermitente guia a composição em vários momentos. O tempo parece começar e parar em cada frame, recusando-se a dar uma ligação entre cada imagem narrativamente e cada momento só faz sentido quando analisado unicamente a partir da significação visual. Um ponto importante na montagem deste filme é o uso da *clatter montage*, algo que não é estranho nos filmes do cineasta mas novamente, algo raro para a época, dado que esta técnica foi trazida para o cinema por Eisenstein e acabou por cair no esquecimento. Stan Brakhage descrevia-a como uma produção artificial de movimento que é alcançada através do corte meticuloso e da montagem rápida, com o propósito de sugerir uma dupla exposição oscilante, podendo ser comparada à animação devido à forte confusão sugerida. Outras características presentes na montagem do seu cinema são *time-lapses* e câmara à mão, onde a edição é feita dentro da mesma. Apesar desta forma directa da edição das imagens ser utilizada por Brakhage, a vasta maioria dos seus filmes eram criados na sala da montagem (figura 8), onde ligava as imagens que filmava quotidianamente transformando a montagem no momento mais importante do filme dentro do processo criativo.



Figura 7. Stan Brakhage a pintar película.

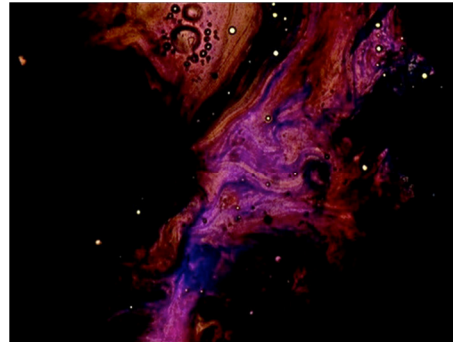


Figura 8. Stellar, Stan Brakhage. 1993.

Kai Sibley, 2002.

O tipo de imagem (figura 9) usada por Stan Brakhage também é uma característica essencial na sua obra: esta é peculiar, tem uma dimensão plástica muito própria, distinta e inigualável. As suas imagens eram caracterizadas por uma focagem suave, ou não existia foco de todo, *close-ups* extremos, movimento intenso provocado pela câmara - o que resultava numa imagem completamente desfocada; o uso de película sem nada filmado - estivesse esta vazia, completamente queimada, só pintada ou com

arranhões; sob ou sobre exposições e existem momentos em que as imagens parecem que respiram e têm vida própria devido ao controlo da luz. *The Wold Shadow*²⁴ de 1972 é um exemplo deste domínio da luz usado, onde existe uma oscilação da iluminação na floresta representada que se assemelha ao ritmo da respiração. A grande frequência com que estas imagens apareciam no trabalho de Brakhage é, em si, uma medida da intensidade do seu ataque ao significado, ao neutralizar o aspecto representacional das suas imagens através do “uso de formas abstractas ou partes deslocadas das formas” (Grauer, 1998).

Brakhage cria algo que ultrapassa a noção clássica de objecto cinematográfico, em que amplia o olhar do espectador através de uma experiência plástica que aglomera a pintura, o ser humano, a sensibilidade e o cinema. A sua linguagem atinge o propósito que Vanderbeek promove no seu manifesto (em que a montagem é uma ferramenta essencial): uma forma pura de comunicação imagética.

²⁴ Ver capítulo 4.1.2.

4. O Dispositivo *Live*

A montagem no *Live Cinema* é uma prática corporal que produz sentido.²⁵ “Para Eisenstein, o cinema era a montagem, como um conceito que se expande ou que é possível de redefinição e que, necessariamente, dialoga com os outros elementos do filme” (Mourão, 2006: 25). Maria Mourão identifica que a montagem é uma potência capaz de conferir expansão ao objecto fílmico e o mesmo se aplica ao *Live Cinema* e ao seu formato em tempo real. Como é destacado frequentemente nesta dissertação, a montagem é o meio que permite a este formato dialogar e conceber a sua matéria artística diante dos olhos do espectador.

“A prática da edição ao vivo, seja ela a própria obra/evento ou parte de outra obra/evento, é uma performance. (...) Trata-se de uma montagem performática (fazendo-se ao sabor do momento, ao vivo) e disjuntiva, o “resultado” não determinando um Todo, mas remetendo à composição de séries desiguais, divergentes e interpenetrantes.” (Carvalho, 2011: 2,5)

Há uma dependência do presente e da unicidade: a montagem é um instrumento na construção do momento, permitindo a intransmissibilidade deste tempo criado. Num processo de realização de um objecto cinematográfico, esta confere-lhe o seu formato definitivo mas, no *Live Cinema*, a montagem permite abrir portas a novas hipóteses de formulação contínuas durante um tempo estipulado, ou seja, encontra-se em constante mutação. Identifica-se que se apresenta como uma extensão do autor neste meio, predominando como actividade mental em expansão para o meio corporal: actividade que, por intermédio do computador ou ecrã táctil, produz sentido. É, pois, um processo criativo de manipulação em tempo real mas predominantemente performativo, onde o movimento sensorio vem do artista e circula até à determinação da experiência do espectador.

“Em todas essas experiências a edição deixa de ser uma operação que visa compor uma futura obra de arte para tornar-se o evento ou parte de um evento artístico. Ou seja, é a própria edição em si, enquanto operação performática de um ato criativo, que é alçada a elemento fundamental do processo de exibição de imagens animadas. (...) A própria operação de edição - e as imagens daí resultantes - compõem uma imagem-tempo de um corpo e de um cérebro em cena, no sentido de certa experiência disjuntiva encontrada na imagem-tempo que comporia séries disjuntivas desiguais,

²⁵ Esta afirmação surge da reinterpretação e aplicação da noção de performance à montagem no *Live Cinema*.

divergentes e sucessivas segundo relações conjunturais (o acontecer da edição ao vivo), o que determinaria uma “montagem” performática e intersticial de um “filme” heteróclito, mental e (mais ou menos) espontâneo criado pela própria operação de editar.” (*idem*, 2011: 3/6)

Diverge do cinema clássico no momento em que reinventa a experiência do espectador e confere-lhe um espaço de diálogo continuamente aberto a todo o espectro de emoções.

4.1. O Processo da Imagética e a sua Análise

Antes do momento da montagem, no *Live Cinema*, é necessário que haja um processo de recolha ou criação das imagens a ser projectadas, onde se inserem em formas reconhecidas como transmutáveis e transformáveis, resultantes de um processo de criação ou recolha de *found footage*. Recuando ao contexto histórico, sabe-se que no paleolítico, o homem utilizava imagens como modo de comunicação e representação do quotidiano. “Estes desenhos destinavam-se a comunicar mensagens e muitos deles constituíram aquilo a que chamamos “os pré-anunciadores da escrita”, utilizando processos de descrição-representação que apenas retinham um desenvolvimento esquemático de representações de coisas reais” (Joly, 1994: 18).

Este modo de comunicação ditado como primário e, conseqüentemente, como puro, incentivou Stan Vanderbeek a elaborar o seu manifesto em 1966, onde apela à supressão da representação total da realidade e estimula a necessidade de reflectir sobre as emoções e sensações. O seu intuito era confrontar o estado do cinema clássico com imagens mais individualistas e introspectivas, e esta forma de pensar imagético impulsionou o *Live Cinema* no momento em que selecciona e cria as suas imagens. Reflecta-se: qual é o principal responsável na criação ou recolha destas imagens? Para Jacques Aumont, a resposta reside no pensamento visual, o qual se caracteriza como:

“um modo de pensamento mais imediato, que não passa, ou, pelo menos, não passa inteiramente pela linguagem, mas que se organiza, ao contrário, directamente a partir dos perceptos dos nossos órgãos dos sentidos: o pensamento sensorial. Entre esses actos de pensamento é privilegiado o pensamento visual: de todos os nossos sentidos, a visão é o mais intelectual, o mais próximo do pensamento, e talvez o único cujo funcionamento esteja de facto próximo ao do pensamento.” (Aumont, 2002: 93)

Sergei Eisenstein desenvolve várias teorias ‘psicológicas’ em relação à organização deste pensamento pré-lógico, concluindo que o pensamento visual e a imagem resultam de uma linguagem interior. O pensamento pré-lógico é associado ao pensamento infantil, primitivo, onde é evocado uma associação mais ou menos livre de ideias, como uma imagem instintiva (Aumont, 2002: 95). A linguagem (neste caso, cinematográfica) não é nada mais que um exercício resultante do próprio pensamento, a obra de arte deriva precisamente deste ponto. Jacques Aumont afirma que existem três funções na medida em que a imagem é vista e se relaciona com o mundo: *simbólica, epistémica e estética*:

- A função simbólica volta a remeter-nos à pré-história e aqui, à sua iconografia religiosa, fossem estes ícones figurativos ou não. As imagens podem transmitir-nos variadíssimos símbolos;
- A função epistémica refere-se às imagens que trazem informações sobre o mundo, a sua função principal é informar de algo. A natureza da mensagem varia mas a função geral de transmitir conhecimento foi desde muito cedo atribuída às imagens;
- A função estética destina-se a agradar o seu espectador, de modo a oferecer-lhes sensações²⁶ específicas. Este desígnio é, sem dúvida, também antigo: embora seja difícil pronunciarmo-nos sobre o que pode ter sido o sentido estético em épocas muito distantes da nossa. Esta função da imagem é hoje indissociável, ou quase, da noção de arte, a ponto de se confundirem as duas, e a ponto de uma imagem que visa obter um efeito estético, poder se fazer passar por imagem artística (referente à publicidade, em que essa confusão atinge o auge). (Aumont, 2002: 81)

²⁶ Ou *aisthesis*: sensação ou sentimento.



Figura 10. *How to Become Nothing*, Pedro Maia. 2017. (Primeira Figura fotografada por Rita Lino)

Nestas duas imagens do *How to Become Nothing* de Pedro Maia (figura 10) são identificáveis as funções da imagem indicadas por Aumont, onde todas estão presentes. As imagens apresentam um valor simbólico devido à sua alusão às emoções: ao representar uma figura a ser queimada podem-se identificar emoções associadas ao desapego, desespero ou morte e o mesmo se pode sentir na imagem em que a roupa se encontra na água, especialmente disposta para simular a figura humana a flutuar. A função epistémica é identificada por informar do estado de espírito do protagonista através da função simbólica das imagens, que remete para o que a personagem principal está a sentir e prevê de certa forma, as acções que esta irá tomar. Por fim, a função estética é perceptível através da forma como estas imagens foram construídas, com uma preocupação extrema no modo como a figura humana é simulada. No *Live Cinema*, estas funções encontram-se sempre presentes nas imagens, onde geralmente são uma fusão da simbólica e estética (apesar da função epistémica poder ganhar lugar) e no processo de selecção ou criação, as imagens podem ser escolhidas pelo seu valor simbólico e representacional de uma emoção ou conceito em específico e dispostas de um modo que seja esteticamente apelativo. Continuando a reflexão, identifica-se que a acção performativa também pode ganhar relevo, apresentando-se pulsátil e vibrátil dentro de todas as suas transformações, onde pode-se encontrar estática ou possuir movimentos básicos. Em termos de significação, a imagem-relação que surge da imagem-tempo (de Deleuze) é um tipo de imagem geralmente essencial que concede ao público a oportunidade de se

correlacionar com aquilo que vê e activar parte da experiência do formato. Antonio Fatorelli e Fernanda Bruno explicam que:

“A variedade de formas a que chamamos de Transcinemas²⁷ produz uma imagem-relação, que, como define Jean Lois Boissier, é uma imagem que se constitui a partir da relação de um espectador implicado no seu processo de recepção. É a este espectador tornado participante que cabe a articulação entre os elementos propostos e é nesta relação que se estabelece um modelo possível de situação a ser vivida, uma relação que é exterior aos seus termos: não é o artista que define o que é a obra, nem mesmo o sujeito implicado, mas é a relação entre estes termos que institui a forma sensível.” (Fatorelli; Bruno, 2006: 76)

Esta, dentro da imagem-tempo, surge como imagem autónoma e, à medida que o espectáculo decorre, com o desenvolver da montagem, a imagem começa a relacionar-se gradualmente com as outras (Maciel, 2017). Porém, como é que a nossa mente pode perceber as imagens? Claramente, a visão é indispensável e Jacques Aumont acredita que o olho, a imagem e o tempo têm uma relação directa e considera que:

“A visão é antes de tudo um sentido espacial. Mas os factores temporais a afectam muitíssimo, por três razões principais:

1. A maioria dos estímulos visuais varia com a duração, ou se produz sucessivamente;
2. Os nossos olhos estão em constante movimento, o que faz variar a informação recebida pelo cérebro;
3. A própria percepção não é um processo instantâneo; certos estágios da percepção são rápidos, outros muito mais lentos, mas o processamento da informação se faz sempre no tempo.” (Aumont, 2002: 31)

Voltando à reflexão sobre o trabalho de Pedro Maia, algumas das constatações de Aumont podem ser identificadas. Maia desenvolve em conjunto com *Vessel*, projecto musical de Sebastian Gainsborough, um espectáculo que engloba a figura feminina em jogos fetichistas, onde desenvolve as imagens sob divisão de movimentos básicos, de forma a que seja mais simples organizá-las dentro do *loop* em que desenrola a

²⁷ O conceito de Transcinemas, desenvolvido por Katia Maciel na colectânea do mesmo nome, envolve o *Live Cinema* e qualquer híbrido de contexto cinematográfico que abraja a luz e movimento e se conjugue com a participação e imersão do público, tal como o *Expanded Cinema*.

sessão. O formato comum apresenta-se em *spatial montage*²⁸, a qual expande a percepção do espaço e proporciona ao espectador um modo diferente de absorver a experiência do espectáculo, e repita-se as palavras de Aumont: “a visão é antes de tudo um sentido espacial.” Reflectindo a relação de *happening* com a imagem, Carina Sehn e Paola Zordan indicam que:

“É importante ressaltarmos que, num *happening*, as imagens relacionam-se com outras imagens e umas influenciam as outras, como aprendemos com Bergson em *Matéria e Memória* (1990), quando o autor fala sobre o universo, onde tudo o que existe são imagens relacionando-se entre si infinitamente.” (Sehn; Zordan, 2014: 7)

Esta citação encontra-se de acordo com a colaboração de Pedro Maia com *Vessel*, graças à forma como a performance foi pensado e desenvolvida: um *loop* constante de uma hora em que cada imagem, apesar de não suceder necessariamente à acção da anterior, se relaciona com ela devido à temática e ao meio em que estão inseridas.

Sabe-se então que a visão pode sofrer estímulos a partir da percepção envolvendo as imagens, que muitas podem ter o propósito de extasiar assim como de provocar repulsa completa, seja porque remetem para uma experiência passada ou porque provocam uma sensação ou emoção específica. Sergei Eisenstein estudou de que modo o êxtase na imagem podia ser provocado no espectador, e conclui que tal resulta dos esforços que o artista deposita na obra ao prepará-la e colocá-la emocionalmente num estágio intelectualmente propício para que o espectador receba a obra. “Como um despertar, que põe a actividade emocional e intelectual do espectador a operar ao máximo nível” [trad.a.] (Rutherford, 2006). Como é que, então, o espectador se relaciona com a imagética com que se defronta numa sessão de *Live Cinema*? Como é que o nosso olhar enquanto espectador faz escolhas? Nico Orlandi reflecte sobre esse condicionamento através do estudo da obra de Lambert Wiesing, referindo que entende a percepção como um “estado mental ou experiência” em que os sujeitos escolhem um objecto particular para estar presente e ‘existir’. Propõe que nos foquemos naquilo que a percepção exclui:

“A existência da percepção faz de cada um, um apreensor—uma entidade espaço-temporal que faz parte do mundo físico e, mais importante, a percepção condena-nos a ser mais que meros espectadores. Percepcionar envolve participar. Como apreensores somos público e actores da visualidade. O mundo da percepção, em si

²⁸ Formato que é conhecido por duas telas lado a lado a projectar diferentes imagens. Ver Capítulo 4.4.

presente e real, torna-se material devido às nossas experiências que são independentes da nossa consciência.” [trad.a.] (Orlandi, 2014)

No *Live Cinema*, do mesmo modo, a percepção coloca o espectador em confronto com um processo emocional e mental de encontro com as imagens, desenvolvendo-se qualidades sensoriais e hápticas (Castello Branco, 2012: 1) que formam um modo de percepção denominado de *haptic visuality*. Este consiste na sensação que resulta do contacto da visão com a textura do objecto, apelando a sentidos como o tacto “como se tocasse no filme através dos olhos” [trad.a.] (Totaro, 2002). Como é que o cinema apela a sentidos que tecnicamente não representa? No que é que esta imagem háptica se define? Laura U. Marks, em *The Skin of the Film* (2000), considera que as imagens requerem certas qualidades formais, tais como grão, imagens pouco claras que invoquem a memória dos sentidos (como por exemplo, água, natureza); a representação de personagens em estados agudos de actividade sensorial (cheiro, tacto, degustação, etc.); posições da câmara que sejam próximas do corpo ou do objecto; mudanças no foco repentinas, sobre e sob exposição, imagética destruída ou decadente; emulsão arranhada; imagens, efeitos ou formatos densamente texturados, como por exemplo, *pixelvision*; e alternância entre película e vídeo. De certo modo, a imagem háptica é menos ‘perfeita’ e requer ao espectador que contemple a imagem pela sua presença material, em vez de se ocupar com qualquer mecanismo identificável da representação da narrativa. (*idem*, 2002)

“A nossa relação com as imagens é corporizada, física. Sentimos movimentos, sentimentos e sensações, através das imagens que vemos, no nosso próprio corpo, como se fossem nossas. (...) tais experiências partilhadas entre filme e espectador são o terreno de um campo importante de imagens corporizadas que mostram que a nossa relação com as imagens é puramente física e sensorial.” [trad.a.] (Castello Branco, 2012: 7)

Ao atentarmos na descrição de Marks, rapidamente a podemos associar à obra de Stan Brakhage que invoca todas essas qualidades (excepto talvez a alternância entre a película e o vídeo). Porém, dentro do dispositivo do *Live Cinema*, mais uma vez, Pedro Maia reúne todas estas características no seu trabalho. Voltando às imagens projectadas em conjunto com o músico *Vessel*, em que predominam vários destes aspectos que mantêm uma relação de proximidade com o espectador, Maia usa frequentemente a decadência da película, o jogo da actividade sensorial (figura 11 –

lado esquerdo) e imagens intensamente texturadas, neste caso devido ao filme deteriorado (figura 11 – lado direito). Não só no seu trabalho com *Vessel* isto é perceptível como em grande parte da sua colaboração com outros músicos²⁹ se destacam várias destas características que podemos observar nas imagens representadas.



Figura 11. Live A/V *Vessel*, Pedro Maia. 2013.

4.2. As Diversas Formas e Elementos da Montagem *Live*

Desde a primeira década do século XX, com D.W. Griffith, que a montagem cinematográfica tem vindo a ser desenvolvida e estudada, com o propósito de realçar os vários motivos da concepção fílmica. O *Live Cinema* apropria-se do elemento da temporalidade para conceber o seu objecto em tempo real, daí resultando uma forma de montagem temporal, que tende a afastar-se da abordagem clássica. Essa temporalidade caracteriza-se por ser: “a justaposição em sequência de fragmentos imagéticos de modo que o resultado é um fluxo no qual as imagens se substituem umas às outras incessantemente.” (Lopes; Montañó; Kilpp, 2012: 3) Como referido anteriormente, o mecanismo performativo encontra-se presente e ajuda a construir o tempo na montagem, conferindo ao artista a possibilidade de atingir um *state of flow*³⁰ que permita a fluidez do diálogo através do objecto que está a ser construído. Este

²⁹ Ver Capítulo 4.4. e 4.4.1.

³⁰ Mihaly Csikszentmihalyi, autor deste conceito, defende que existem 8 características que permitem identificá-lo: “1. completa concentração na tarefa/momento; 2. clareza dos objectivos, recompensa em mente e feedback imediato; 3. transformação do tempo; 4. a experiência é intrinsecamente recompensadora e tem um propósito; 5. facilidade; 6. há um balanço entre desafio e qualidade; 7. as acções e a atenção unem-se, perdendo-se a auto-consciência; 8. há um sentimento de controlo em relação à tarefa ou momento.” [trad.a.] (Oppland, 2016)

estado é o modo essencial para que um espectáculo corra dentro daquilo que é esperado, tanto pelo público como pelo artista. Se o artista atingir o *state of flow*, o espectador terá mais facilidade em encontrar um estado propício para se envolver profundamente e participar neste diálogo. Pode ser visto como êxtase, entusiasmo puro e caracterizar-se como uma extrema concentração no presente.

“A edição ao vivo traz a justaposição de imagens novamente para frente da cena no final do século XX, como o essencial do audiovisual: estamos diante de uma experiência de montagem, tal como Eisenstein não se cansava de encontrar por toda parte.” (Carvalho, 2011: 5)

A experiência, seja no *Live Cinema*, *Expanded Cinema*, *VJing* ou mesmo em quase todo o contexto histórico (agora pode-se compreender que parte pode dever-se ao *state of flow*) é o traço essencial em todos estes movimentos e em todos eles a montagem tem o seu devido lugar. Recuando às tendências que Nicole Brenez estabelece como fundamentais no Cinema Expandido, o primeiro ponto é aplicável à criação da experiência: “as imagens mobilizam-se para ‘invadir corpos e mentes’ e tornam-se num monumento temporal” sendo que este tempo é que é a chave - mas porque razão a montagem, ao ser em tempo real, provoca uma experiência diferente? As sensações que são transmitidas são completamente díspares daquelas que são sentidas enquanto se vê um filme ou ouve música confortavelmente em casa. O espectador ao ter proximidade com o *performer*, que está a montar o filme em tempo real, abre-se a uma experiência diferente daquela que terá ao ver o registo da performance audiovisual, porque ao vivo existirá uma relação e impressão de proximidade e presença que promove um maior envolvimento. Tendencialmente este processo de criação é, de facto, um módulo expandido do *Expanded Cinema* porque coincide com o pensamento do movimento dos anos 70, a que se acrescenta a criação em tempo real. Relembrando o manifesto de Vanderbeek, onde é promovida a necessidade de comunicar novamente de forma ‘pura’, pode-se considerar que a montagem em tempo real no *Live Cinema* responde a esse propósito ao possibilitar uma comunicação de forma mais directa pela parte do artista para com o público. A relação de proximidade que se refere começa por ser estabelecida através de alguns traços da montagem que são familiares como, por exemplo, a sua manifestação rítmica: o momento em que a imagem se encontra sincronizada em pleno com o som e segue os vários tempos, através de cortes ou movimentos internos na imagem. Porém,

ocorrem momentos de ruptura em que acontece exactamente o oposto, ou mesmo o intermédio. Este ponto intermédio entre o sincronismo e o não sincronismo tem um termo e intitula-se *asynchronicity*: um fenómeno que aproxima mais o público da sua experiência quotidiana com tudo aquilo que a rodeia. Em que é que isto consiste?

“Enquanto a audição-visão sincronizada depende do tempo cronológico e presença coeva, a não-síncrona assume uma clara separação entre o ouvido e o olho, colocando-os em diferentes zonas temporais e espaciais. Pelo contrário, o a-síncrono situa-se entre essas duas modalidades, oferecendo uma audição-visão por vezes síncrona outras não. Falhas aporéticas, incertezas, disrupções e durações são cruciais.” [trad.a.] (Heuson; Allen, 2014: 114)

Desta forma, é oferecida uma modalidade ao espectador em que a partir de nenhuma narrativa, imagens e sons se apresentam e se repetem à sua frente, como se percepcionasse algo externo mas estranhamente familiar devido à sua divisão, dentro do seu próprio tempo.

“O olho reenquadra o mundo através da lente. O ouvido precede ou segue o microfone. Cada modalidade funciona no seu próprio tempo e espaço, nos seus próprios termos. Esta separação temporal-espacial entre olho e ouvido permite um envolvimento mais profundo com o qual cada sentido interage unicamente apenas com um lugar ou uma pessoa. Também oferece uma abordagem alternativa ao trabalho de campo síncrono com a *media* temporal que aponta para o diacrónico.” [trad.a.] (*idem*, 2014: 120)

Como é referido anteriormente, Jacques Aumont acredita que a própria percepção não é um processo instantâneo e certos estágios da percepção são rápidos e outros lentos. Desta forma, a *asynchronicity* pode aplicar-se a todos os momentos da percepção.

“A fusão do ver e do ouvir de uma forma sinestética frequentemente falha no *Live Cinema*. A música é simplesmente adicionada à imagem, ou não há nada mais que uma relação hierárquica e ilustrativa entre os dois. Várias razões explicam este falhanço. Uma delas é a diferença fundamental entre os sentidos.” [trad.a.] (Schacher, 2008: 2)

Este autor apresenta uma visão sobre a possibilidade de fusão da imagem e do som no *Live Cinema* compreensível, mas é claro que haverá experiências e visões distintas, no caso de se acolher o conceito de *asynchronicity*, percebe-se que a diferença entre os sentidos é, pelo contrário, uma característica indispensável para uma experiência

mais pessoal e relacional. Ao estudar-se as similaridades do Cinema Expandido com este dispositivo, em que a sinestesia acompanha sempre um pouco os dois formatos, este argumento de Schacher é facilmente contestado. Poderão existir momentos em que a sinestesia está presente ou não e poderá existir dificuldade até esta ser atingida mas a partir do momento em que o artista tem a intenção de a trabalhar, surgirão estágios e elementos que a irão simular e remeter instantaneamente para filmes relacionados com o Cinema Expandido.

4.2.1. O loop

Quais são os momentos, elementos e formas que se manifestam através da montagem em tempo real? Em primeiro lugar, discute-se a forma de movimento mais relevante neste dispositivo: o *loop*. Comece-se por entender que o dispositivo cinematográfico clássico nasce do *loop*, quando no século XIX se intensifica a obsessão pelo movimento e a sua captação, o zootropo surge então para o ilustrar. (Manovich, 1995: 11) Depois deste momento, só se volta a encontrar o *loop* com o nascimento do Cinema Digital no século XX porque, até à ocasião, era um modo bastante marginalizado pela comunidade cinematográfica dominante.

Num modo de descrição sucinto, o *loop*, que significa laço, consiste na repetição de um certo tempo de filme que atravessa todos os seus segundos e volta ao seu ponto de partida, meio e fim sucessivamente. David Scoma divide-o em cinco modos: *Classic Loop*, *Superimposed Loop*, *Division Loop*, *Iconic Loop* e *Homage Loop*. O primeiro apresentado é visto como clássico devido às semelhanças que possui com os instrumentos do *Proto-cinema*, de onde se destaca o zootropo novamente; o *Superimposed Loop* é facilmente encontrado no *Live Cinema* e em outras manifestações do Cinema Digital: caracteriza-se por utilizar técnicas de ‘revelação’, exposições duplas e eventualmente processadores ópticos, onde duas imagens similares ou idênticas se fundem num único frame, enquanto existe um movimento de repetição; o *Division Loop* pode ser confundido com a *spatial montage* ou vice-versa devido às suas particularidades idênticas e é comparado ao caleidoscópio por causa das várias divisões que pode fazer, ora sobre a imagem por inteiro, ora só um objecto ou alguma personagem em particular; o *Iconic Loop* é usado num contexto mais narrativo, não se torna tão relevante no *Live Cinema* em consequência disso, mas tem a função de remeter para algo passado, ou seja, pode ganhar a forma de *flashback* ou

memória da personagem e pode fazer alusão a algum momento ou memória repetitiva; o *Homage Loop*³¹ pretende homenagear um trabalho ou pessoa em específico. No *Live Cinema* este modo não é usual mas também não é impossível dado o constante uso de material de arquivo (Scoma, 2008: 11-15).

Manovich questiona: “Pode o *loop* ser uma nova forma narrativa apropriada a esta era tecnológica?” [trad.a.] (Manovich, 1995: 10). A resposta a esta questão pode ser afirmativa. O uso da figura da repetição no *Live Cinema* demonstra que ela pode, de facto, constituir-se como instrumento de formas narrativas diversas.

“E se o próprio acto da repetição, por si só, pudesse ser visto como uma forma de entrar em alguma coisa talvez mais subtil, e possivelmente mais poderosa também? Durante séculos a repetição de uma forma ou de outra foi vista como um elemento primário das ferramentas artísticas, quer musical, visual ou até como expressão visceral do sagrado. Neste sentido, a repetição tornou-se um meio significativo usado pelos executantes e audiências, potencialmente trabalhando para adormecer a mente e o corpo com origem em padrões de pensamento menos usuais e reflectivos.” [trad.a.] (Scoma, 2008: 18)

O *loop* é a forma mais presente neste ‘cinema ao vivo’ e actualmente, antes de se considerar como um elemento da montagem, é necessário percepcioná-lo como uma forma de expressão no cinema. A simples repetição de elementos pode conferir a uma imagem ou movimento um carácter ritualista, o que permite ao artista expressar ou reforçar algo de específico³² mais facilmente. Sem o seu uso, Peter Greenaway iria ter sérias dificuldades em conferir um novo sentido a *Tulse Luper Suitcases*, em que o *loop* clássico é o ponto essencial da sessão. Ao ver-se alguns dos registos da performance, ouve-se repetidamente uma frase vinda de uma das personagens do filme: “It will happen again!” Seria um *Homage Loop*?

4.2.2. O flicker effect

Em segundo lugar, a partir do *loop*, nasce o *flicker effect*. Sem menor destaque que o seu ‘parente’, é caracterizado pelo uso de alternâncias rápidas entre luz e frames negros que provocam uma sensação de movimento ‘falso’. Acredita-se que o seu nascimento advém de duas categorias clássicas da montagem de Eisenstein: a métrica,

³¹ Um exemplo da cultura Pop que Scoma refere é o momento em que em *Home Alone*, Kevin leva as mãos à cara enquanto grita, remetendo-nos para *O Grito* de Edvard Munch.

³² Exemplo: um pensamento, uma imagem, uma emoção.

a qual é definida como “comprimento absoluto das partes”, e tonal, o “nível da vibração da luz e luminosidade.” [trad.a.] (Small; Anderson, 1976: 1) Pode-se considerar que o *flicker effect* começou por se manifestar na fotografia³³ mas começou a ganhar maior relevância a partir do *Structural Film*, onde os filmes insistiam na construção experimental da sua forma, e o conteúdo (seja narrativo ou composicional) era mínimo e subsidiário para o projecto (Neil, 2004: 9). *Arnulf Rainer* (1960) de Peter Kubelka e *The Flicker* (1965) de Tony Conrad foram os primeiros filmes a explorar os efeitos do *flicker*, e o estudo da luz e do seu pulsar são o ponto principal destas experiências. Tanto num filme como no outro, existe uma alternância entre luz e a sua ausência, ora, se o mesmo for feito com uma imagem e a seguir a sua ausência, existe uma fonte de movimento que pode ser percebida.



Figura 12. *The Wold Shadow*, Stan Brakhage. 1972.

Em *The Wold Shadow* (1972) de Stan Brakhage também é possível ver-se o uso do *flicker effect* (figura 12), onde é usado como efeito enunciativo e estratégico para o que apresenta no fim. O filme alterna entre imagens de uma floresta e negro, onde o corte na imagem é identificado como *plastic cut* que usa o *fade out* (misturado com *blur*) para chegar ao frame negro. No final, Brakhage apresenta uma desconstrução da natureza através de partes de pinturas que se assemelham às árvores, em que as cores são semelhantes mas encontram-se ‘desfiguradas’. Outro exemplo relevante da influência do *Structural Film*, do uso do *loop* e do *flicker effect* é o trabalho de Adriana Vila e Luis Macías, o grupo de performers espanhol incorpora o *Expanded Cinema* com o *Live Cinema*, de onde resulta *Even Silence is a Cause of Storm*³⁴, que apresenta uma ligação com o cinema de Brakhage. Compare-se as imagens de *The Wold Shadow* com os *stills* da performance (figura 13) e a influência revela-se

³³ Na construção de movimento ‘falso’ nas imagens.

³⁴ Performance criada em conjunto com Alfredo Costa Monteiro (responsável pela parte sonora).

notória, existe em ambos um interesse na desconstrução da natureza, tanto na imagem como na montagem. Analisando só o modo como são utilizados os mecanismos de projecção já revela parte da desconstrução formal: a performance é feita com 2 projectores de 16mm e 2 projectores de slides, durante 50 minutos são usadas 8 fotografias expandidas para película de 16mm, o som também é criado e organizado analogicamente. Relembra também a tendência háptica da imagem e sendo de referir a presença de algumas das suas características: mistura de meios (filme e fotografia), memória dos sentidos, mudanças de foco repentinas e sobre e sob exposição.

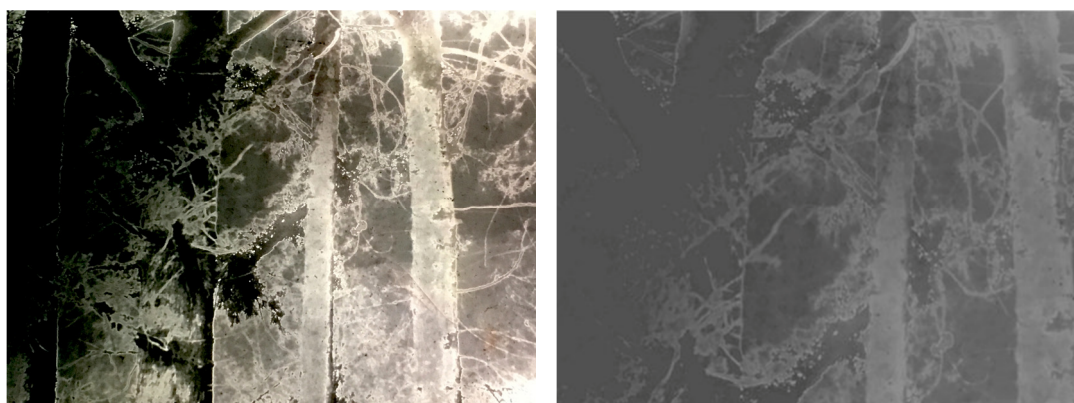


Figura 13. *Even Silence is a Cause of Storm*, Adriana Vila e Luis Macías, 2016.

Adriana e Luis são fundadores do laboratório analógico independente, *Crater-lab*, onde recebem projectos de cinema experimental e realizam workshops dentro desta área. Os dois definem o seu trabalho³⁵ como uma reciclagem e expansão do audiovisual em formato fílmico que vive da performance e do jogo da imagem com a montagem, o qual se pronuncia como catalisador de sensações no público. Apresentam uma enorme ligação com a fusão do cinema com o *happening*, onde apesar de partirem de sequências previamente organizadas, existe espaço para o acaso e para as emoções espontâneas. Assim, apelam a uma hipnose audiovisual, centrada na experiência do espectador, o que relembra o período de *Proto-Cinema* e o impacto sensorial provocado pelas ilusões dos brinquedos ópticos. A montagem possibilita a manifestação desta hipnose audio-visual e o grupo espanhol reconhece-a como momento sagrado do processo fílmico, em que é possível identificar-se alguns tipos de montagem, como o *loop* e o *flicker effect*. Porém, há uma atenção à montagem tonal e poética porque as sensações se pronunciam de forma muito díspar, criando através da vibração da luz, formas que remetem para outros elementos que habitam a natureza.

³⁵ Disponível em: < <http://adriनावilaguevara.com/>> e <<http://luismacias.es>>.

Vários elementos do público, quando *Even Silence is a Cause of Storm* terminou, aperceberam-se da supressão do tempo: a performance indica ter a duração de 50 minutos e vários espectadores pensaram que pouco mais de 20 minutos se teriam passado. Os artistas entraram num *state of flow* que foi perceptível e transmitido a alguns membros do público, desencadeando um fenómeno que pode ser interpretado como a concretização da atitude fenomenológica, onde a percepção do tempo depende da maneira como ele é experienciado, e do regime de acolhimento corporizado suscitado pela própria performance.

Pode-se deduzir que os elementos da montagem que desafiam a temporalidade são parte das ferramentas que induzem a experiência no *Live Cinema*. Não só esses elementos como todos os estímulos que envolvem o espectador são importantes, o modo como a espacialidade é trabalhada também faz a diferença.

4.3. As características da montagem espacial

Entende-se que a noção de tempo induzida no espectador é determinante para a fluidez da interacção, mas a montagem espacial (ou *spatial montage*) é igualmente crucial. Existe uma habituação da nossa visão ao trabalho da espacialidade dentro do objecto fílmico clássico que é exclusivamente interna, trabalhada dentro dos limites da tela - no *Live Cinema*, além de existir esse trabalho, há uma preocupação em tornar exterior. A envolvência é trabalhada com o cada espaço físico e, dependendo do propósito, o espectáculo pode chegar a ser pensado com uma sala específica em mente. Os procedimentos caracterizam-se pela “preocupação com a justaposição dos elementos imagéticos no interior mesmo dos quadros, panoramas ou planos, seja através da composição, sobreposição, fusão ou incrustação (entre outras)” (Lopes; Montañó; Kilpp, 2012: 3)

“Os suportes em que as artes narrativas visuais se desenvolveram ao longo do último século, em especial no cinema, privilegiaram o paradigma da imagem em fluxo na vertical, ocupando todo o quadro, em detrimento de arranjos com imagens justapostas no mesmo quadro, em fluxos paralelos, o que implica constatar a prevalência da montagem temporal.” (*idem*, 2012: 3)



Figura 14. Painéis de São Vicente, Nuno Gonçalves. Século XV.



Figura 15. Napoléon, Abel Gance. 1927.

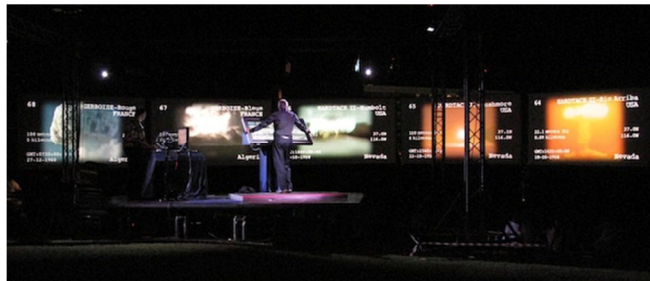


Figura 16. Tulse Luper Performances, Peter Greenaway. NOTV, 2005.

Peter Greenaway contesta o uso da tela vertical e a falta de exploração do espaço por parte do cinema e apesar de nunca deixar a montagem temporal de lado, organiza a sala nas *Tulse Luper Performances* com três telas ou mais, onde vai alternando as acções das imagens da sua performance (figura 14). Isto pode remeter para as pinturas que se dividiam em diversos painéis, como por exemplo no Renascimento com os Painéis de São Vicente de Nuno Gonçalves (figura 15), mas um exemplo menos distante é o de Napoleão de Abel Gance (figura 16) na década de 1920, o qual se tornou um marco importantíssimo na história da montagem espacial. Nas imagens percebe-se que Gance apresentava as acções através de 3 telas e que todo o filme foi pensado com este fim. Porém, de que modo se percepçiona o meio que nos envolve? A *spatial montage* cria um lugar que nos permite associar uma temporalidade e é, em parte, responsável pela criação do ambiente. Em que medida é o ambiente uma questão influenciadora da experiência? Antes de tudo, o olhar dá-nos um sentido espacial, afirma Jacques Aumont, mas a temporalidade presente nas imagens também é capaz de afectar a formação do ambiente, pois o processamento da informação faz-se sempre no tempo. Imagine-se então uma sessão de *Live Cinema* em que a

montagem temporal e espacial se encontram: num modo intimista e comunicativo, na sua relação com o que o rodeia, estando ainda presente um tipo de som que provoca um efeito imersivo, o público acabará por mergulhar numa experiência sensorial que afectará a percepção de todos os sentidos.

Em 2015, Pedro Maia trabalha também a noção espacial na colaboração com SHXCXCHCXSH (figura 17), grupo de música electrónica. As imagens apresentam-se dentro do ambiente que a música sugere, adicionando-lhe profundidade dentro da extensão horizontal que Maia escolhe ao adoptar a divisão da tela em dois, e existem semelhanças com o trabalho de Brakhage devido à fluidez das imagens em constante movimento que se fundem e criam uma única acção na tela. O espectáculo segue dentro de um espectro de sensações, proporcionando um ambiente igualmente dançável e sombrio, o que alcança uma verdadeira relação produtiva dos artistas com o espectador.

“Este é o núcleo da (...) abordagem ecológica à percepção: que a percepção é um processo ambiental. Com isto quer dizer que o percepcionador constantemente se localiza no ambiente, que o que nós percepcionamos não são dados sobre o ambiente exterior mas a significância das superfícies em contacto com o nosso corpo.” [trad.a.] (Rutherford, 2003)



Figura 17. Live A/V SHXCXCHCXSH, Pedro Maia. 2015.

Assim, existe uma facilidade do espectador em se localizar e ligar-se a um ambiente através dos sentidos, intensificado consoante aquilo que percepciona. Neste caso, o objectivo dos criadores era proporcionar uma experiência sombria que se relacionava com quem assiste através do som que acompanha a *haptic visuality* que é difundida

através das imagens. Aliás, pode-se afirmar que é uma forma de *haptic sound* porque responde com sons como água a correr, passos distorcidos, *white noise*, os quais se relacionam com a experiência quotidiana e remetem o espectador para uma forma de *memory sound*. Ao existir uma relação háptica entre a imagem (figura 17) e o som, a experiência é obviamente intensificada e o espectáculo ganha contornos que possibilitam o êxtase que Eisenstein relata³⁶.

“Enquanto Gibson não está preocupado com a questão da emoção, Cataldi estende o seu argumento da percepção do próprio corpo em relação ao solo para incluir a discussão do que está o corpo a fazer ou a sentir em relação ao solo. Ela transporta o modelo de Gibson da situação em relação ao ambiente para o nível da emoção, argumentando que estamos simultaneamente colocados emocionalmente em relação a esse ambiente.” [trad.a.] (*idem*, 2003)

Assim, ao verificar-se que a percepção é, em parte, um processo proporcionado pelo ambiente, onde pode existir uma ligação emocional que é dependente muito da relação do espectador com a sua envolvência, considera-se o *Live Cinema* o dispositivo mais intensificador deste processo porque existe sempre um foco na criação de uma envolvência ou de uma emoção específica através de todo o conjunto de elementos.

4.3.1. A Experiência Sonora

Para que a experiência visual seja forte, não pode deixar de existir também uma experiência imersiva sonora. Proporciona em parte a criação do ambiente que facilita o processo da percepção e, ao contrário do modo como a visão é estimulada, a audição responde aos estímulos sonoros muito mais rapidamente, na forma como analisa, processa e sintetiza.

“Pegando num rápido movimento visual - um gesto da mão - e comparando-o a uma abrupta trajectória sonora da mesma duração, o movimento rápido visual não forma uma figura distinta, a sua trajectória não se insere na memória de uma imagem precisa. No mesmo intervalo de tempo a trajectória sonora conseguirá delinear uma clara e definida forma, individualizada, reconhecível e distinguível das restantes.” [trad.a.] (Chion, 1990: 10)

O som num dispositivo de cinema formal foca-se em três aspectos principais: discurso, música e ambiência.

³⁶ Consultar capítulos 2.1 e 4.1.

“O som no cinema é uma importante pedra basilar no desenho de uma paisagem sonora, pois simultaneamente constrói-se e desenha-se no media e som de fundo, bem como influencia e alimenta ambientes virtuais e multimédia mais sofisticados.” [trad.a.] (Droumeva, 2005: 5)

Pode atingir uma dimensão espacial que poderá localizar-se tanto no tempo como no espaço: se, por exemplo, dentro de uma performance, se ouvir o chilrear de um pássaro poderá haver uma deslocação da mente automaticamente para uma floresta. Esta característica sonora, a que promove os espaços mais imaginativos do cérebro, faz toda a diferença numa sessão de *Live Cinema* ou numa projecção de cinema clássico. Quando na performance “se ouvem estes sons num auditório escurecido e em combinação com as imagens *larger than life*, é promovida uma experiência de imersão.” [trad.a.] (*idem*, 2005: 5) - algo que é concebido em *Even the Silence is a Cause of Storm*.

Analise-se o som de *How to Become Nothing* de Pedro Maia, onde a atmosfera sonora é criada por Paulo Furtado, músico conhecido especialmente pelo seu projecto musical *Legendary Tiger Man*. Existe uma influência óbvia do local onde este filme é rodado. A música é proporcionada somente por uma guitarra e alguns pedais que permitem a distorção do som ao vivo e o que ouvimos transporta-nos para o clima árido dos desertos da América. Aqui não existe nunca uma total sincronização da música com a imagem, aliás, é perceptível que esta funciona como um veículo que intensifica a acção ou emoção do protagonista, algo que não é muito comum no *Live Cinema* pois não é usual existir narrativa e aqui há uma história a ser contada do início ao fim. Segundo Michel Chion, existem dois modos em que a música pode afectar um filme: *empathetic* ou *anempathetic*. Neste caso particular e peculiar do *Live Cinema*, o som surge como uma fusão dos dois modos. Chion define o *empathetic effect* como:

“A música pode directamente expressar o seu papel no sentimento da cena, assumindo o ritmo, tom e o seu fraseamento; obviamente essa música participa dos códigos culturais de elementos como tristeza, felicidade e movimento. Neste caso podemos falar de música empática, da palavra empatia, a capacidade de sentir os sentimentos de outros.” [trad.a.] (Chion, 1990: 8)

e o *anempathetic effect* define-se como:

“A música pode também exibir indiferença à situação, progredindo numa maneira constante, indomável e inelutável: a cena coloca-se em oposição a este fundo de indiferença. A justaposição da cena com música indiferente tem o efeito não de congelar a emoção, mas de a intensificar, inscrevendo-a num background cósmico.”
[trad.a.] (*idem*, 1990: 8)

A guitarra de Paulo Furtado apresenta quase sempre o mesmo tom, muda a frequência, intensifica-se e acompanha mediante a necessidade ou emoção da cena mas persegue o resto do filme como fundo, enquanto o olhar do espectador acompanha as paisagens. Os dois modos que Chion identifica apresentam a sua fusão como uma mais valia para esta experiência de Pedro Maia e Paulo Furtado porque consegue situar o público numa temporalidade monótona e, devido ao espaço deserto em que se insere, permite ao público estabelecer uma ligação com o personagem e situar-se na espacialidade.

Conclusão

Esta dissertação permitiu reflectir sobre a importância do trabalho da montagem no *Live Cinema*, a qual expande os limites da temporalidade e da espacialidade do cinema clássico, ao amplificar as noções de óptica e som. A montagem temporal, quando exaltada por expressões ópticas como o *loop* e *flicker effect*, incita o espectador a quebrar a linearidade e a inserir-se numa experiência fora do quotidiano. Porém, a imagética pode conduzir para os aspectos triviais do dia a dia, por meio da construção de uma noção háptica enaltecida pelas particularidades simbólicas do trabalho da imagem. Quando a temporalidade da montagem é estabelecida em tempo real, reforça a aproximação do espectador por intermédio de um diálogo directo que é estabelecido, o qual poderá provocar o mesmo efeito de êxtase que a música ao vivo possui, que é essencial para envolver o espectador no ambiente. Assim, a montagem que trabalha a espacialidade tende também a aproximá-lo do objecto, valorizando a componente sonora e promovendo a imersão através da envolvimento espacial.

Os meios que alimentaram o aparecimento do *Live Cinema*, moldaram parte destes aspectos antes do dispositivo existir e permitiram que este os pudesse englobar. Ao reflectir-se sobre o contexto histórico, indica-se que a Lanterna Mágica impulsionou a projecção cinematográfica mas sobretudo, investiu em modos de imersão que possibilitavam a experiência (neste caso, aterradora para o espectador); a *Visual Music* foi fulcral para o aparecimento imagético em eventos musicais devido à assunção de que a música pode ser visual; o *Fluxus* motivou o factor da unicidade da montagem, do momento intransmissível; o pensamento do *Structural Film* elaborou em relação ao tratamento experimental da montagem e da exploração da imagem. O desenvolvimento destes dispositivos torna possível a ampliação do cinema até ao *Expanded Cinema* e *VJing*, as quais são consideradas ramificações importantíssimas do *Live Cinema*. Aliás, considera-se que o *Live Cinema* é uma expansão em tempo real do *Expanded Cinema* porque adopta muitos dos aspectos do movimento, tais como a tendência para excluir a narrativa e procurar a comunicação através da imagética, e a necessidade de romper com o formato convencional. Em relação ao *VJing*, a linha que os distingue é muito ténue e depois de uma reflexão extensa sobre as suas semelhanças e diferenças, conclui-se que o *Live Cinema* e o *VJing* distinguem-se apenas por uma questão de formalidade e intenções artísticas envolvidas.

Julgo importante acrescentar uma perspectiva pessoal, enquanto espectadora e, por breves momentos, criadora, como modo de conclusão desta dissertação porque se considera que ajuda a compreender o papel do artista na concepção da experiência. Foi-me concedida a oportunidade de frequentar um workshop³⁷ que englobava experimentar, dentro das técnicas do Cinema Expandido, reflectindo igualmente sobre o *Live Cinema*, leccionado pelos artistas estudados nesta dissertação, Adriana Vila e Luis Macías. Dado que esta actividade reuniu um número considerável dos principais temas focados no estudo que agora apresento, permito-me relatar a experiência com algum detalhe.



Figura 18. Workshop de Cinema Expandido, Adriana Vila e Luis Macías. 2017.

Em relação à criação mais analógica e expandida do meio, lidou-se com projectores de 16mm e película negra, onde o grupo riscou e desenhou. Foram criados *loops* e conjuntamente, trabalhou-se a espacialidade da tela, em que o trabalho óptico se assemelhou muito aos *loops* criados no *Proto-Cinema*. O *loop* manteve-se sempre mutável devido à experimentação feita com a lente do projector, vários filtros e objectos, em que é constatável que:

“O tema da transformação também é inerente à natureza da experiência de visualização cinematográfica. A justaposição de natureza estacionária do ambiente de visualização (constância de projecção) e do movimento variável e posicionamento da câmara e objetos no quadro (variabilidade da câmara e objetos) transforma a tela plana de dois para três dimensões da realidade.” (Ferreira, 2010)

Neste caso, não existia público mas adquiriu-se a noção que o trabalho da tridimensionalidade na tela (figura 18) pode ajudar ao processo de imersão do público. A montagem conjunta dos desenhos na tela, expandida por pequenos

³⁷ Os vídeos do workshop estão disponíveis em anexo digital.

apetrechos que se poderiam colocar em frente da lente, provocavam esta tridimensionalidade que ajudou a experienciar o *state of flow*, descrito por Csikszentmihalyi. Supõe-se então que ao facilitar esta concentração, o mesmo iria ser concedido ao espectador. A supressão de tempo e um enorme êxtase fizeram parte das características experienciadas e o *loop*, claramente, também facultou uma maior imersão por parte do grupo, onde se acredita que esta experiência englobou a posição de criador e espectador num só. Obteve-se também a noção de uma dimensão háptica: todo o trabalho foi extremamente materializado, ‘destruído’ através de vários cortes na película e o som também se construiu de forma muito material, tendo sido criado ao riscar o lado da emulsão sonora para criar ritmos ou simplesmente ruídos. Existiram momentos em que o som se assemelhou a passos e *white noise*.

Por fim, conclui-se a importância contemporânea do *Live Cinema* como hipótese que poderá voltar a trazer o êxtase do Cinema Mudo de volta. A experiência do espectador em eventos musicais tem-se constituído muito mais produtiva devido à imersão que os materiais visuais concedem. Chega-se a questionar se esta expansão poderá ser produtiva para assegurar a importância do cinema em dimensões que possibilitem a imersão na experiência. O *Live Cinema* promove um diálogo aberto e em tempo real, um cinema que se encontra livre de grandes narrativas que procuram garantir o conforto do espectador, decide desafiá-lo a absorver a experiência da imagem pura em conjunto com uma componente sonora capaz de o transportar para outros espaços que não a sala de cinema formal ou galeria de museu. Decide também revolucionar o dispositivo de cinema clássico dominante ao conceder à montagem o papel principal na construção do espectáculo, que é capaz de criar um meio que expande a percepção do espectador em tempo real e promove uma relação da arte com o público muito mais intimista e pessoal.

Bibliografia Citada

- AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Brasil: Papyrus Editora, 2002.
- BELLOUR, Raymond. *A Querela dos Dispositivos*. Portugal: Revista Poésis, 2008.
- BENTO, Gibran da Rocha. *O espectador e os efeitos da experiência cinematográfica*. Brasil: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2008.
- BERGO, Livia. *O olho variável em Jacques Aumont: da pintura aos vídeos digitais*. Brasil: CELACOM - Colóquio Internacional Sobre a Escola Latino-Americana de Comunicação, 2008.
- BOTTING, Gary. "Happenings", in *The Theatre of Protest in America*. Edmonton: Harden House, 1972.
- BRENEZ, Nicole. *Improvised Notes on French Expanded Cinema*. EUA: MFJ Issue Nos. 43/44, 2005.
- CAMPOS, Cláudio Henrique Brant. *Sinestésias do som e imagem, da música de cores ao VJ*. Brasil: XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2014.
- CARVALHO, Ana; FISCHER, Eva; LUND, Cornelia; MENOTTI, Gabriel; MAY, Adeena. *Audiovisual Breakthrough*. Alemanha: Ana Carvalho, Cornelia Lund, 2015.
- CARVALHO, Marcelo. *Século veloz, imagem passageira: acaso, corpo e cérebro na edição audiovisual ao vivo*. Brasil: Contemporânea | comunicação e cultura - vol.09–n.01, 2011.
- CASTELLO BRANCO, Patrícia Silveirinha. *Cinema, The Body And Embodiment*. Portugal: Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image, 2012.
- CHION, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. EUA: Columbia University Press, 1994. ISBN 0-231-07898-6.
- COTTER, Holland. *Allan Kaprow, Creator of Artistic 'Happenings,' Dies at 78*. EUA: New York Times, 2006.
- COLEY, David. *Projected Performances: The Phenomenology of Hybrid Theatre*. EUA: Louisiana State University; Agricultural and Mechanical College, 2012.
- DEKKER, Anette. *Synaesthetic Performance in the Club Scene*. Cosign 2003: Computational Semiotics, retrieved 7 May 2010, 2006.

- D'ESCRIVAN, Julio. *Live Cinema? A Composer's Thoughts about a Musical New Media Approach to the Performing of Audiovisuals*. Seminário Música Ciência Tecnologia, 2012.
- DROUMEVA, Milena. *Understanding Immersive Audio: A Historical and Socio-Cultural Exploration of Auditory Displays*. Irlanda: Eleventh Meeting of the International Conference on Auditory Display, 2005.
- EISENSTEIN, Sergei. *A Forma do Filme*. Brasil: Jorge Zahar, 1990. ISBN: 9788571101128.
- FATORELLI, Antonio; BRUNO, Fernanda. *Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: MAUAD Editora, 2006.
- FERREIRA, Wilson Roberto Vieira. *A Experiência Cinematográfica pode ser Transcendente?* Brasil: 2010. (Consultado em 14/09/2017) Disponível em: <<http://cinegnose.blogspot.pt/2010/10/experiencia-cinematografica-pode-ser.html>>
- FRIEDBERG, Anne. *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*. Los Angeles: University of California Press, 1993.
- GARLAND, Peter. *Music, Mysticism and Spirituality*. Em ZORN, John. *Arcana V - Music, Magic and Mysticism*. Estados Unidos: Hips Road, 2010.
- GRAUER, Victor. *Brakhage and the Theory of Montage*. EUA: MFJ Issue Nos. 32/33, 1998.
- GREENAWAY, Peter. *105 Years of illustrated Text*. EUA: Zoetrope Vol 5 No 1, 2001.
- GUNNING, Tom. *The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*. EUA: Wide Angle, Vol. 8, nos. 3 & 4 Fall, 1986.
- GUNNING, Tom. *Illusions Past and Future: the Phantasmagoria and its Specters*. EUA: University of Chicago, 2004.
- HEUSON, Jennifer L.; ALLEN, Kevin T. *Asynchronicity: Rethinking the Relation of Ear and Eye in Ethnographic Practice, on Experimental Film and Anthropology*. EUA: Bloomsbury Academic, 2014.
- JENNY, Hans. *Cymatics: the structure and dynamics of waves and vibrations*. Alemanha: Basilius Presse, 1974.
- JOLY, Martine. *Introdução à Análise da Imagem*. Lisboa: Ed.70, 2007.
- LEW, Michael. *Live Cinema: Designing an Instrument for Cinema Editing as a Live Performance*. Irlanda: Media Lab Europe, 2004.

- LOPES, Tiago; MONTAÑO, Sonia; KILPP, Susana. *Montagem espacial e multiplicação de telas audiovisuais*. Brasil: I Colóquio Semiótica das Mídias, 2012.
- MACIEL, Katia. *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2017.
- MAKELA, Mia. *Live Cinema: Language and Elements*. Helsínquia: Helsinki University of Art and Design, 2006.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. EUA: The MIT Press, 2002. ISBN: 9780262332781.
- MANOVICH, Lev. *What is Digital Cinema?* EUA: NYU WEB Publishing, 1995.
- MARKS, Laura U. *The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Duke University Press, 2000.
- MCDONNELL, Maura. *Visual Music*. 2002.
- MEYERHOLD, Vsevolod Emilevitch. *Meyerhold On Theatre*. Reino Unido: Edward Braun, 1978.
- NEIL, Jonathan T. D. “*Structural Film,*” *as Technique of History*. 2004. Disponível em:
<<http://jonathantdneil.com/pdfs/StructuralFilmAsTechniqueOfHistory.pdf>>
- OPPLAND, Mike. *Mihaly Csikszentmihalyi: All About Flow & Positive Psychology*. 2016. Disponível em:
<<https://positivepsychologyprogram.com/mihaly-csikszentmihalyi-father-of-flow>>
- ORLANDI, Nico. *The Philosophy of Perception: Phenomenology and Image Theory*. Contra-capá. EUA: Bloomsbury, 2014.
- OSNES, Beth. *The Shadow Puppet Theatre of Malysia: A Study of Wayang Kulit with Performance Scripts*. EUA: Mcfarland, 2010. ISBN: 978-0-7864-4838-8
- PERKS, Samuel O’Connor. *Eisenstein's Montage of Attractions*. Disponível em:
<http://www.academia.edu/6155727/Eisensteins_Montage_of_Attractions>
- REZNIKOFF, I. *Sound resonance in prehistoric times: A study of Paleolithic painted caves and rocks*. Journal of the Acoustical Society of America, 2008.
- REES, A.L; WHITE, Duncan; BALL, Stephen; CURTIS, David. *Expanded Cinema: Art, Performance and Film*. Londres: Tate Publishing, 2011.
- RUTHERFORD, Anne. *Cinema and Embodied Experience*. Senses of Cinema, 2003.

- SCHACHER, Jan. *Live Audio-Visual Performance as a Cinematic Practice*. Amesterdão: Sonic Acts Press, 2008.
- SCOMA, David. *The Development of Loop-Based Cinematic Techniques in Twentieth Century Motion Pictures and their Application in Early Digital Cinema*. EUA: University of Central Florida, 2008.
- SEHN, Carina; ZORDAN, Paola. *Imagem: do cinema para a performance*. Rev. Bras. Estud. Presença, Porto Alegre, v. 4, n. 3, p. 551-568, set./dez, 2014.
- SITNEY, P. Adams. *Visionary Film - The American Avantgarde*. EUA: Oxford University Press, 1974.
- SMALL, Edward S.; ANDERSON, Joseph. *What's in a flicker film?*. EUA: Communication Monographs, 1976.
- STRAUVEN, Wanda. *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amesterdão: Amsterdam University Press, 2006.
- TARKOVSKY, Andrei. *Sculpting in Time, Reflections on the Cinema*. EUA: University of Texas, 1989.
- TOTARO, Donato. *Deleuzian Film Analysis: The Skin of the Film*. Canadá: Offscreen, Volume 6, Issue 6, 2002.
- TURCO, Marina. *Dancing Images: Text, Technology and Cultural Participation in the "Communicative Dispositif" of VJing*. Holanda: Damen Grafia Haarlem, 2014, ISBN: 978-90-393-6150-4.
- VANDERBEEK, Stan. *"Culture: Intercom" and Expanded Cinema: A Proposal and Manifesto*. EUA: The Tulane Drama Review, 1966.
- YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. Nova Iorque: P. Dutton & Co., Inc., 1970.

Filmografia Citada

- BRAKHAGE, Stan. *Anticipation of the Night*, 1958.
- BRAKHAGE, Stan. *Cat's Cradle*, 1959.
- BRAKHAGE, Stan. *Mothlight*, 1963.
- BRAKHAGE, Stan. *The Wold Shadow*, 1972.
- BRAKHAGE, Stan. *Unconscious London Strata*, 1981.
- BRAKHAGE, Stan. *Glaze of Cathexis*, 1990.
- BRAKHAGE, Stan. *Stellar*, 1993.
- CONRAD, Tony. *The Flicker*, 1965.
- EISENSTEIN, Sergei. *Glumov's Diary*, 1923.
- FISCHINGER, Oskar. *An Optical Poem*, 1937.
- GANCE, Abel. *Napoléon*, 1927.
- GREENAWAY, Peter. *The Pillow Book*, 1996.
- GREENAWAY, Peter. *Tulse Luper Suitcases*, 2003.
- KUBELKA, Peter. *Arnulf Rainer*, 1960.
- LYE, Len. *Free Radicals*, 1958.
- NAMETH, Ronald. *Exploding Plastic Inevitable*, 1967.
- O'NEILL, Pat. *7362*, 1967.
- SCHNEEMANN, Carolee. *Fuses*, 1967.
- TARKOVSKY, Andrei. *Zerkalo*, 1975.

Live Cinema/VJing

- GREENAWAY, Peter. *Tulse Luper Performances*, 2008.
- HERZOG, Werner. *Cave of Forgotten Dreams*, 2010.
- MAIA, Pedro. *Live A/V Vessel*, 2014.
- MAIA, Pedro. *Live A/V Shxcxchcxsh*, 2015.
- MAIA, Pedro. *How to Become Nothing*, 2017.
- STRANGELOOP; TIMEBOY. *Live A/V Flying Lotus*, 2016.
- VILA, Adriana; MACÍAS, Luis. *Even Silence is a Cause of Storm*, 2016.

Anexos

Entrevista a Marina Turco no dia 12 de Julho de 2017.

1. Do you think there's any difference between VJing and Live Cinema? If so, what do you think is the main difference?

In my book, I distinguish live cinema from VJing in two fundamental aspects: the social context where the performance takes place and the viewing position held by the viewer. “VJing” is a term used to define live video performance in the context of clubbing, a context where live video is just a part of a broader spectacle made of music, spaces, and dances. In this context, all participants -the DJ, the VJ, the light technician and the dancers- are all makers and “spectators” at the same time. The spectacle’s meaning emerges within the aesthetic, social and psychological experience of the clubbers, who share experiences, feelings, values and discourses with their friends. “Live cinema”, instead, refers mostly to performances that take place in the context of the art world (specifically, the scene called “new media arts”) and/or in a sub-scene of the clubbing world, that of experimental electronic music. The similarity with the medium “cinema” is in the specific viewing position of the spectator, who is mostly sitting in a dark room and passively looking at a screen.

Of course, this distinction is a matter of definitions and draws on a practical (how terms are conventionally used in the field) and theoretical (how “cinema”, “jockey” and “live” are defined as theoretical terms) arguments. In section 1.3 I trace the history of the term “VJing” showing how the conventions and theories related to the term have emerged and inspired this specific approach to live video performance.

You could argue that the two terms are interchangeable, as you could consider VJing as a subcategory of “live cinema” where “cinema” is defined in a broader way (as in “expanded cinema”). For me, it was important to define live cinema and VJing as two distinct practices because I focus on the specific dispositive of live video in a club context.

2. Do you think that the live editing is important? How do you perceive it? Do you think that it can help to reach a synaesthetic experience?

3. Do you think that live editing can manifest itself in a kinetic way or do you think it is mostly a collage?

4. Do you think that live editing can be a performative act and that the montage can have that characteristic?

Live editing is the essence of VJing. The term “jockey” refers to the relationship between VJs and their technologies: VJ gears are not just tools, but means (media) of perception. Maker and apparatus react to each other and the result is often unexpected. In that sense, the technological tools act as “externalized” senses that mediate experience.

In section 2.1.2. I use phenomenology to explain that perception is an interpretation of stimuli which is always synesthetic insofar it involves stimuli from several senses simultaneously. The image, I argue, “is shaped by perception and at the same time steers perception in a certain direction. Whether the VJ produces a collage of images from different sources, or a seamlessly edited sequence (computer generated images, video shots sequences, etc.), “realistic” or abstract images, the nature of live editing is the same: it is not just a tool that helps to reach a synesthetic experience, it is “performing” a synesthetic experience. VJing is a “staging of experience” which is by definition “live” and therefore “performative”. Any kind of live editing has this aesthetic goal. It is not so much about being immersed in a virtual world which is pre-fabricated for you, but rather about creating experiential worlds that are material and mental at the same time. There are no rules according to which a collage-like editing underlines the materiality of the image (as in the original poetics of Dadaism) and/or creates a realistic representation, while abstract computer-generated images express pure feelings and sensations. In phenomenological sense, there is no clear-cut distinction between those two aspects of experience.

During a party, this synesthetic process acquires a collective dimension, since the VJ reacts to the clubbers’ behaviors and vice versa. In the party experience described in chapter 2, I recall how the clubbers gradually synchronized their performances: the music, the dances, and the images become more and more the “thoughts” and “sensations” of the participants. The DJ and the VJ make the rhythm of video and music, and the “representations” (images, words, etc.) respond to each other, they steer and are steered by the dancing crowd. This process ends with a moment when all the participants act and feel as one perceiving body. I called this moment the “ecstatic moment”.

I was fascinated by the many theoretical explanations of the aesthetic process coming from different disciplines (film, art, phenomenology, philosophy). Yet, the best way to understand live video is to participate the performance. You do not need any theoretical background to perceive how live editing affects perception and the relationships between participants.

That is why I have chosen to put a “party story” at the core of each chapter in my book. My own experience of the party, my perceptions and thoughts should produce in the reader an empathic understanding of these processes in the first place, without which no rational analysis can be performed.

Anexo Digital

- Certificado e Vídeos do Workshop de Cinema Expandido com Adriana Vila e Luis Macías.